

TESTUJEMY AROSA NA LAPTOPACH!

AMIGAZYN

MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW KOMPUTERÓW AMIGA

NR 5 / WRZESIEŃ 2015



Więcej mocy!

RAPORT Z AMSTERDAMU: 30 LAT I CO DALEJ?

Mamy już rok!

To prawda, minął już cały rok od wydania pierwszego numeru Amigazynu. Ten czas zleciał nie wiadomo kiedy. Upływ czasu podobno odczuwamy tym bardziej, im jesteśmy starsi, a więc to bardzo subiektywne odczucie. Nie wdając się w dywagacje chcę donieść, że sprawdziło się jedno - Amiga ma nadal wiernych fanów, którzy chcą czytać o jej różnych wcieleniach - tych tak zwanych "klasycznych" i "nowych", choć oba określenia są krytkowane.

ADAM ZALEPA

Zatem w pierwszych słowach wstępniaka należą się Wam, drodzy Czytelnicy słowa podziękowania - za to, że jesteście z nami i wspieracie wydawnictwo związane z Waszą ulubioną platformą. Pismo powoli rozwija się, mamy coraz więcej propozycji od nowych autorów i osób, które w bardziej lub mniej konkretny sposób chcą współpracować z Redakcją. Już to jest dużym osiągnięciem, a przed nami jeszcze wiele wyzwań i kolejnych projektów, które mogą przynieść rozgłos.

Aby nie było tak cukierkowo dodam, że widzę zniechęcenie wielu osób w środowisku. Wystarczy poczytać komentarze w sieci, aby przekonać się, że chcielibyśmy osiągnąć o wiele więcej niż to możliwe. Pamiętajmy jednak, że zacząć trzeba od czegoś mniejszego, realnego, a potem iść do przodu metodą małych kroków. "Ziarnko do ziarnka, a zbierze się miarka" - jak mówi przysłowie i nie jest to tylko czcze gadanie. Uważam, że świat retro komputerów nie zniknie, bo po prostu dzieje się w jego ramach zbyt wiele interesujących i wartościowych rzeczy. A malkontenci? Niech gadają - my nadal będziemy robić swoje.

Ze względu na przypadającą rocznicę ten numer jest wyjątkowy. Nie będziemy świętować, chciałem natomiast, aby znalazło się w nim jak najwięcej tekstów, które mogą pomóc nie tylko w samodzielnej pracy z Amigą, ale także wtedy, gdy chcemy pokazać sens naszego działania osobom postronnym. Dlatego bierzemy "na tapetę" nagrywanie dyskietek w formacie Amigi na peccie oraz odtwarzanie muzyki z Commodore 64 na różnych systemach - od samego C64 poczynając, poprzez Amigę, "next geny" aż do pecceta i Maka - pod każdym z popularnych systemów - włącznie z Linuksem. Na czym najlepiej odtwarzać popularne SIDy? Na to pytanie znajdziecie odpowiedź na stronie 13.

Świat tak zwanego "retro" nie jest wcale tylko wspomnieniem. Zapraszam do zapoznania się z bardzo ciekawymi artykułami dotyczącymi dwóch imprez - 30 lecia Amigi w Holandii i Revision 2015 w Niemczech. Sporo materiałów powiązanych znajdziecie też na płycie okładkowej, a więc możecie na własnej skórze poczuć choć część klimatu obu wydarzeń.

Za miesiąc będziemy na Retro-Komp/Load Error Party w Gdańsku. Szukajcie nas, bo będziemy mieli dla Was niespodzianki - między innymi specjalny numer nowego pisma, które mówić będzie o wszystkich popularnych komputerach "retro". Poza tym dorzucamy się do puli nagród jakie można zdobyć w jednej z 8 kategorii. Razem będzie ich naprawdę dużo. Pokażcie swoje prace, a być może szczęście się do Was uśmiechnie. Mogę zdradzić, że niebawem będziemy mieli dla Was kolejne niespodzianki, ale na razie to temat ściśle t(f)ajny. A kto chce porozmawiać ze mną na każdy temat związany z komputerami, również będzie ku temu okazja - na spotkaniu autorskim lub "w tak zwanym międzyczasie", gdy rozpocznie się mniej oficjalna część imprezy.

Amiga i jej kolejne wcielenia są dla mnie nieustająco inspirujące. Nie daje mi tego żaden inny komputer czy system, konsola ani tablet. Czasem się nad tym zastanawiam, bo miałem zarówno przed Amigą, jak i po niej, wiele komputerów, do których teoretycznie powinienem czuć nie mniejszy, a nawet większy sentyment. Jednak to "przyjaciółka" zaskarbiła sobie moje względy na całe życie. Jestem przekonany, że to nie tylko wspomnienia i chęć powrotu do młodości albo dzieciństwa, dla mnie to zdecydowanie coś więcej. Na systemach amigowych pracuje mi się najwygodniej, najszybciej i z największą przyjemnością. Nie muszę, a chcę używać Amigi, uruchamiać na niej gry,

programy i dema. Chcę doświadczać tego wszystkiego co daje mi najlepszy w moim przekonaniu system, choć oczywiście nie zawsze odczuwam wyłącznie jego pozytywne cechy. Może dlatego, że - jak to w życiu - raz wygrywamy, a raz przegrywamy. I dlatego wiążemy się z bezosobowym sprzętem, a przynajmniej tak to wygląda w ujęciu teoretycznym. Traktujmy więc naszą amigową rodzinę odpowiednio - z życzliwością i szacunkiem. Zachowujmy się "na poziomie", pomagajmy sobie w kłopotach i nie obrażajmy o byle słowo napisane pośpiesznie w Internecie. Nawet jeśli nasze środowisko nie może być duże, to może rozsiewać wokół siebie pozytywną energię. Tego wszystkim życzę na kolejne miesiące, a potem lata. Long live Amiga!

AMIGAZYN

Numer 5.

Wrzesień 2015

Redakcja:

Adam Zalepa

Współpraca:

Tomasz Bernacik

Rafał Eckert

Mateusz Chylak

Renata Gralak

Marcin Libicki

Bartosz Kacprzyk

Tomasz Pacyna

Krzysztof Radzikowski

Robert Szacki

Krzysztof Śmiechowicz

Skład i korekta:

Andrzej Wilczyński

Grafika na okładce:

Tomasz Pacyna

Wydawca:

"A2" Aleksandra Zalepa

AMIGA Z DOŁADOWANIEM

Jens Schönfeld ogłosił, że jego firma Individual Computers wyprodukuje nową wersję płyty głównej Amigi 1200 o nazwie "Amiga Reloaded". Ma to być produkt analogiczny do "C64 Reloaded", czyli płyta zawierająca oryginalne układy specjalizowane - Alice, Lisa, Paula oraz CIA. Pozostałe elementy będą zastąpione nowoczesnymi odpowiednikami. Zmiany obejmą także inne elementy, między innymi:

- gniazdo zasilania (14-19V podobnie jak w laptopach)
- wyjście audio (Mini-Jack zamiast RCA)
- Kickstart w pamięci Flash o pojemności 1 megabajta (programowalna)
- możliwość podłączenia klawiatury Amigi 500 lub 1200
- gniazdo stacji dyskietek zgodne ze standardem PC
- dwa gniazda dla kart Compact Flash (podobnie jak karta ACA500)
- dodatkowe gniazdo rozszerzeń umożliwiające podłączenie karty sieciowej lub USB
- wyjście Composite-Video z możliwością podłączenia modułu z gniazdem RGB, VGA lub HDMI.

Nowa płyta nie będzie posiadała żadnego procesora, a więc do pracy wymagana jest karta turbo. Zapewniona ma być zgodność z kartami serii ACA12xx oraz najbardziej cenionymi w środowisku Blizzardami. Podobno wymiary mają być dopasowane tak, aby możliwy był montaż zarówno w obudowie Amigi 1200, jak i... Amigi 500. Jesteśmy bardzo ciekawi jak autor planuje to wykonać, bowiem pomiędzy jednym i drugim modelem są istotne różnice w rozmieszczeniu gniazd, a chyba nie będą zastosowane kolejne adaptory i przedłużacze, bo to zaprzeczyłoby idei "nowej" płyty głównej.

Najciekawszą informacją jest jednak zapowiedź, że płyta będzie posiadać na pokładzie dużo bardziej wydajną pamięć, co powinno przełożyć się na szybszy dostęp do pamięci Chip (czyli "graficznej"). Może być to istotne w przypadku korzystania z trybów wyświetlania oferujących większą ilość ko-

lorów, co z jednej strony - w połączeniu ze scan-doublerem Indivision - zapewniłoby zgodność z klasycznymi możliwościami Amigi, a z drugiej - powinno przyspieszyć operacje graficzne, szczególnie w trybach 8-bitowych.

Wszystko to jest na razie tylko zapowiedzią, bo nie pokazano nawet prototypu płyty, a tym bardziej działającego egzemplarza. Znając potencjał firmy Individual Computers można spodziewać się realizacji projektu, ale - sądząc ze skromnego komentarza autora - nie wcześniej niż w drugiej połowie 2016 roku. Jeżeli to się uda, będziemy mieli pierwszą płytę główną Amigi od 20 lat - oczywiście nie licząc "AmigiOne", ale jak wiemy jest to całkiem inna ścieżka rozwoju.



NOWE OBUDOWY DO AMIGI 1200

Kolejnym przykładem pozytywnego oddźwięku wzrostowych tendencji retro-computingu jest projekt nowych obudów do Amigi 1200 promowany w serwisie Kickstarter. Gotowe "plastiki" mają być dostępne w szerokiej palecie barw, a także posiadać dodatkowe otwory na nowoczesne czytniki kart pamięci czy wyświetlacze LCD emulatorów stacji dyskietek. Wśród zapowiadanych cech można znaleźć:

- gniazdo Compact Flash (powyżej PCMCIA)
- ażurowa zaślepka gniazda rozszerzeń (chłodzenie karty turbo)
- zaślepka wyjścia VGA, DVI lub HDMI w tylnej części obudowy
- miejsce na gniazda USB

- miejsce na montaż wyświetlacza LCD dla emulatora stacji dyskietek HxC
- miejsca na przełączniki emulatora HxC lub Kickstart-Switch poniżej stacji dyskietek
- gniazdo VGA zamiast modulatora antenowego (umieszczone w tym samym miejscu, czyli obok gniazda zasilania).

Podstawowa cena nowej obudowy ma wynieść 80 euro, natomiast bardziej ekskluzywne wersje wyceniane są na kwoty od ok. 150 do 300 euro. Trochę dużo jak za puste obudowy. Wyprodukowane mają zostać także nowe klawisze dostosowane do wybranej kolorystyki obudowy. Aby akcja się powiodła wymagana jest łączna wpłata w wysokości 125 tys. euro, a więc ok. 500 tys. złotych. Mamy poważne wąt-

pliwości czy jest to możliwe, bowiem obecnie wpłacono ok. 30 tys. euro, a w czasie pisania tego tekstu do zakończenia zbiórki pozostały 3 tygodnie. Będziemy interesować się rozwojem sytuacji - komentarzy z pewnością nie zabraknie.

Niestety w tym numerze Amigazynu nie będzie nam dane raportować o efekcie końcowym, ale taki już los wydawnictw papierowych. Będziemy bardzo zadowoleni jeśli akcja zakończy się sukcesem, bowiem nowych produktów związanych z Amigą nigdy zbyt wiele. Mamy co prawda poważne wątpliwości, czy jest to najlepszy sposób wydatkowania - było nie było - sporej kwoty, którą założyli twórcy projektu. Kickstarter jest jednak serwisem, gdzie rządzą wpłacający, a więc jeśli taka jest wola "ludu" - popieramy!

to10GRAM

KOLEJNE MODELE AMIGA ONE

Pojawiły się kolejne informacje dla osób zainteresowanych nowymi modelami komputerów AmigaOne. Trevor Dickinson z firmy A-Eon Technology poinformował, że zmieniły się plany odnośnie modelu X3500, którego... nie będzie. Jako powód wymienił cenę procesora P3041 (czyli 1,5 GHz), która jest zbyt duża w stosunku do pozostałych procesorów, czyli:

- P5020 (2.0 GHz)
- P5040 (2.4 GHz).

Wygląda na to, że po prostu wersja z najniższym procesorem nie byłaby najtańsza, a więc wycofanie tego modelu jest zrozumiałe. Szkoda tylko, że Amigowcy znowu pozostaną jedynie z droższymi wersjami sprzętu. Wszyscy czekamy na tańszą lub zdecydowanie mocniejszą wersję sprzętu, co mogłoby przelożyć się na wzrost popularności i funkcjonalności nowej Amigi. Miejmy nadzieję, że władze A-Eon zdają sobie sprawę z oczekiwań środowiska, które już dość długo nie otrzymało komputera wyznaczającego nowe standardy w naszym mikro-świecie.

Dzisiaj potrzebujemy większej mocy, a nie ekonomicznych wersji, które będą zbyt słabe do obsługi podstawowych technologii, choćby tak prozaicznej sprawy jak coraz bardziej rozbudowane strony internetowe. Oczywiście nie każdy chce od razu korzystać z "filmów 4K", ale pamiętajmy, że świat szybko idzie do przodu, a nowe modele AmigaOne nie będą pojawiać się co kilka miesięcy, lecz co najwyżej w odstępach kilkuletnich.

Chcielibyśmy, aby w ślad za rozwojem komputerów poszło wsparcie programowe, co jak wiemy jest stałą bolączką naszego środowiska. Bez przesady można powiedzieć, że jeśli nie znajdą się w najbliższym czasie możliwości uruchomienia systemu Amigi na dużo szybszym sprzęcie, tak zwane "next geny" znowu zaczną być postrzegane tylko jako sprzęt retro. A przecież dzisiaj można na nich pracować, choć w ograniczony sposób, a więc powinniśmy tę tendencję utrzymać. Sytuacja

procesorów PowerPC nie jest zupełnie przesądzona, bowiem wciąż pojawiają się nowe projekty w rodzaju POWER8, ale na razie nie przekłada się to dla nas na fizycznie dostępny sprzęt pracujący pod kontrolą systemu Amigi. Oby to się zmieniło.

CAŁKIEM NOWY COMMODORE PET

Okazuje się, że na fali mody retro może powstać konkretny nowoczesny produkt. Commodore powraca! Niestety tylko w formie smartfona, ale za to z nawiązującą do oryginału nazwą "PET". Czy to może się udać? Spójrzmy na podstawowe parametry:

- 64-bitowy procesor MediaTek 1,7 GHz (8 rdzeni)
- 5,5-calowy ekran o rozdzielczości 1920 x 1080 punktów
- 2 GB pamięci
- karta SD o pojemności 16 lub 32 GB w standardzie
- miejsce na dwie karty SIM (dual-SIM).

W zasadzie to nic nowego, ani takiego, co może przyciągnąć potencjalnych nabywców. Gdybyśmy pominieli design, oryginalne logo i nazwę producenta - można pomyśleć, że chodzi o następny model chińskiego produktu typu "My-Phone". Z drugiej strony nie ma co się temu dziwić, wszak większość sprzętu produkowana jest dzisiaj u naszych wschodnich sąsiadów, a tylko największe firmy stać na opracowanie własnego produktu od podstaw. Właściwe pytanie to jakość i przydatność nowego urządzenia. Producent kusi nową wersją Androida i emulatorami zainstalowanymi w systemie od razu po zakupie. Miły dodatek, choć można go sobie samodzielnie "stworzyć" w kilka chwil i nie potrzeba do tego "specjalnego" smartfona.

Nie sądzę, aby wymienione cechy mogły kogoś przekonać do zakupu nowego Commodore "PETa", natomiast mogą to zrobić osoby,

które i tak chciały kupić telefon, a dobrze znane logo wywoła u nich impuls potrzebny do podjęcia decyzji o zakupie. Wspomnijmy więc o cenie, która zaczyna się od 300 dolarów za podstawowy model. Nie jest bardzo wygórowana, choć nie powiedziałbym również, że jest atrakcyjna. Po prostu to średnia tego, co można otrzymać na rynku i jest to z pewnością pierwszy mały sukces producenta, który pokazuje, że można sprzedawać sprzęt z logo "Commodore" w rozsądnej cenie. Co ciekawe, jednym z pierwszych 5 krajów, w którym ma pojawić się smartfon jest Polska, a więc - przynajmniej według planów - będzie u nas światowo.

Nie popadajmy jednak w przesadny optymizm. Nowy "PET" na pewno nie porwie za sobą milionów użytkowników i nie taka jest jego funkcja. Mam jednak nadzieję, że będzie to pierwszy krok w celu przygotowania większej oferty elektroniki z logo "Commodore". Nie tak pewnie wyobrażaliśmy sobie reaktywację marki, Amigowcy tego też nie oczekują, ale z pewnością jest to dużo lepsza próba niż oferta chińskich telewizorów i tabletów z wizerunkiem Boinga, które były jakiś czas temu dostępne na stronach typu "AliExpress". Z lekką dozą nieśmiałości, będziemy obserwować temat.



TOLOGRAM

STABILNA WERSJA DIRECTORY OPUSA

Udostępniono wreszcie nową wersję "Directory Opusa" oznaczoną numerem 5.91, która ma być pozbawiona większości problemów ze stabilnością. Tym razem nie ma oddzielnego wydania dla MorphOSa, lecz jedynie AmigaOS 3, 4 oraz AROSa. Poprawek jest bardzo wiele, ale nie wnoszą one nowych funkcjonalności, poza dostosowaniem interfejsu do nowej wersji systemu.

Cieszy, że autorzy nie skupili się na jednej edycji, dzięki czemu program może działać na praktycznie każdym sprzęcie "next genowym". Z rzeczy konkretnych poprawiono obsługę systemowego stosu, który do tej pory był limitowany do wartości 1 MB. Funkcje AmigaDOS obsługują tryb 64-bitowy, choć są to pierwsze poprawki w tym zakresie. Przy okazji sprawdziliśmy nowego Opusa także pod MorphOSEm i wygląda na to, że aktualizacja pomogła i tutaj, bowiem program nie ma już tak wielkich tendencji do awarii jak poprzednie wersje.

Zważywszy na fakt, że Opus zawsze był kojarzony z wysoką jakością i wiele osób używa go jako zamiennik Workbench, doceniamy zaangażowanie autorów. Mamy nadzieję, że po koniecznych poprawkach będzie można pomyśleć o dodaniu nowych funkcji zbliżających ten kultowy menadżer plików do czasów nowożytnych. Mimo pewnego zapóźnienia i braku rozwoju przez wiele lat, jest to nadal jeden z najlepszych programów w swoim gatunku i to nie tylko dla Amigi.

TELEFON 911 DLA SYSTEMU

Ze strony:

<http://rhz1.com/amiga911maker>

można pobrać nową wersję pakietu "Amiga911 Maker", która umożliwia automatyczne tworzenie dyskietek ratunkowych dla systemu AmigaOS 3.0 i 3.1. Pozwala uruchamiać sterowniki dla podłączonych urządzeń (w tym kart graficznych), obsługuje dyski większe niż 4 GB, a także zawiera między inny-



mi: oprogramowanie do odzyskiwania i przenoszenia danych, program antywirusowy, menadżery plikowe, monitor systemowy i wiele innych. Pliki na dyskietce poddane są kompresji, dzięki czemu w zestawie udało się zmieścić pokaźną ilość oprogramowania. Wygląda na to, że mamy nasz osobisty "produkt roku". Ten pakiet powinien być niezbędnikiem każdego Amigowca, który chce robić coś więcej na swoim komputerze, niż tylko grać. Niebawem przyjrzymy mu się bliżej.

WIEŻA 57 W NATARCIU

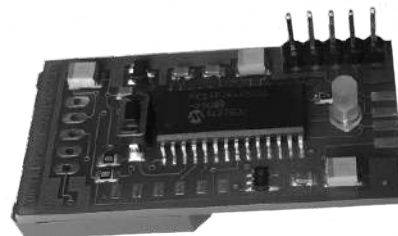
W serwisie Kickstarter pojawił się projekt, który ma stanowić niejako hołd dla twórców klasycznej gry "Chaos Engine". Nowy tytuł o nazwie "Tower 57" to strzelanina z czysto pikselową grafiką osadzona w świecie cyber-punkowym, a więc wracamy do lat '90-tych. Szczególnie dopracowana ma być gra w trybie multi-player, co jak wiadomo urozmaica rozgrywkę. "Tower 57" ma być dostępna pod koniec 2015 roku i działać na systemach Windows, MacOS, Linuks oraz AmigaOS 4, MorphOS i AROS. Sądząc po załączonych zrzutach ekranowych, gra ma bardzo wysokiej jakości grafikę, a więc może być to hit, szczególnie na wyposzczonym rynku Amigi. Mamy nadzieję, że uda się doprowadzić do powstania gry na wszystkie platformy i będzie miała wysoką grywalność.

SUM USB DLA AMIGI 1200

W sprzedaży jest nowy polski interfejs klawiatury PC przeznaczony dla Amigi 1200. Zwie się "Sum" i kosztuje niecałe 130 zł. Wśród podstawowych funkcji znajdziemy:

- obsługę klawiatury USB HID oraz USB-PS/2
- funkcję "Bootloader" do aktualizacji oprogramowania
- osobny tryb konfiguracyjny
- pamięć typu EEPROM do przechowywania ustawień
- własny wewnętrzny stos USB.

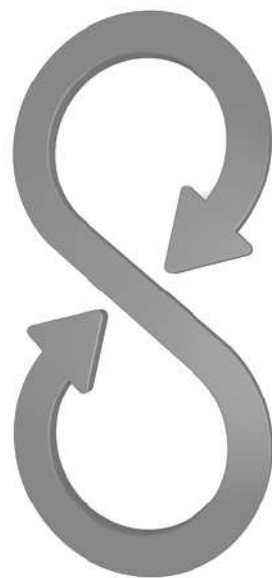
Adapter nakładany jest na układ U7 na płycie głównej i nie blokuje możliwości korzystania z oryginalnej klawiatury Amigi 1200. Cieszy nas bardzo, że takie inicjatywy powstają także u nas, dzięki czemu mają zdecydowanie niższą cenę w stosunku do zagranicznej konkurencji. Obyśmy tylko doczekali się w końcu czegoś więcej niż adaptery i przejściówki.



to10GRAM

WSZĘDZIE czyli nigdzie

MARCIN LIBICKI



Czy chcielibyście, aby programy dla Amigi mogły uruchamiać się na każdym sprzęcie? Myślę, że to marzenie wielu fanów "przyjaciółki", bo przecież baza sprzętowa jest stałą bolączką naszego środowiska od wielu lat. Przełom roku 2000 był okresem, w którym wiele interesujących produktów zaczynało wychodzić na światło dzienne. Wystarczy wymienić Javę, która co prawda zadebiutowała w 1995 roku, ale nie od początku była uznawana za język przydający się na co dzień. Również Bill McEwen, szef Amigi na początku XXI wieku chciał pokazać własny rewolucyjny produkt. Niewiele z tego wyszło, ale warto przypomnieć historię systemu o nazwie "Amiga Anywhere". Zapraszam do małej podróży w czasie.

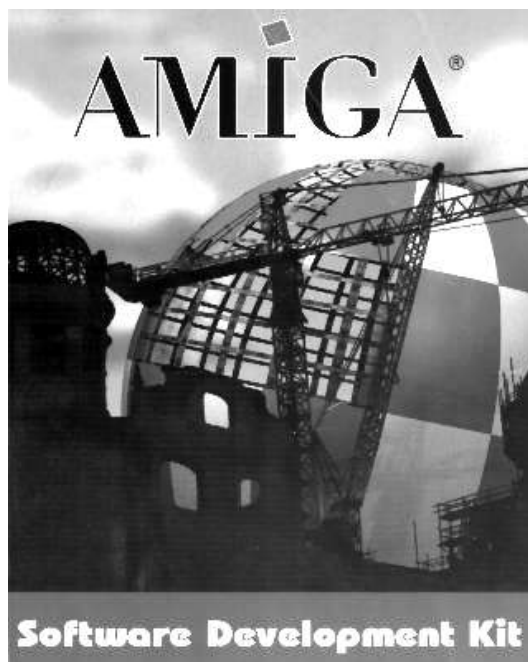
O systemie promowanym przez McEwena usłyszałem, a właściwie przeczytałem w sieci jeszcze wtedy, gdy używałem połączenia przez modem na mojej słabo rozbudowanej Amidze 1200. Obok stał już pecet z Celeronem 466, ale nie mogę powiedzieć, żeby Windows 98 był szczytem moich marzeń. Nawet, gdy porównywałem go do mojej Amigi z Motorolą 68030, która co prawda ustępowała szybkością, ale nie jakością oprogramowania. Przynajmniej tak to widziałem i nie było łatwo mi przestawić się na "niebieskiego" brata. Wtedy widać było jak na dłoni, że

w pierwszym rzędzie nie brakuje programów, a szybszego sprzętu. Tym bardziej zainteresowałem się informacjami pochodzącymi z Amiga Computer Expo, a potem prezentacjami dostępnymi w Internecie. Bardzo chciałem zobaczyć AmigaOS pracujący na sprzęcie, który mógłby być wydajnościowo porównywalny z szybkim pecetom. Oczywiście dostępne były karty PowerPC, przecież programy dla 68k automatycznie nie przyspieszyły. Pamiętam dyskusje ze znajomymi, że PPC to tylko "koprocesor" i technologia bez przyszłości, dla mnie jednak najważniejszym argumentem była cena w stosunku do ilości oprogramowania użytkowego.

Już wtedy byłem przekonany, że wykozystanie nowych procesorów bez wydania odświeżonej wersji systemu operacyjnego jest niemożliwe. Co ważne, systemu działającego natywnie na nowym sprzęcie. Bo przecież jak inaczej przekonać rzesze programistów do głębszego zainteresowania się naszym rynkiem. Same karty Phase5 zdecydowanie nie wystarczały, przez chwilę była nadzieja na coś więcej, a potem przyszło bankructwo firmy, która de facto pchała do przodu całą Amigę. Można więc powiedzieć, że "Amiga Anywhere" jawił mi się jako nowa odsłona, która spowoduje skupienie Amigowców na jednym rozwiązaniu, a ponadto zastosowane umowy

i technologie zachęcą niektóre większe firmy do zainwestowania w nowy system. Nawet jeśli polegałoby to "tylko" na tworzeniu oprogramowania, byłby to pierwszy sukces platformy stanowiącej przedłużenie Amigi od Commodore.

Moje wyobrażenia zostały niestety zmaćone przez zrzuty ekranowe z "Amiga Anywhere" czy też "Amiga DE" (Digital Environment), bo tak również nazywane było zapowiadane środowisko. Zobaczyłem fragmenty interfejsu graficznego, okienka, ikony, grafiki - co prawda dość ciekawe, ale jednak pracujące wciąż pod kontrolą innego systemu operacyjnego. O ile pamiętam był to Linux, pokazywano chyba też edycję pracującą pod Windowsem.



Zapadły mi w pamięć ciekawe możliwości jak tworzenie okien o nietypowych kształtach, przezroczystych lub wykorzystujące możliwości 24-bitowych kart graficznych przez generowanie gradientów, ale było to trochę mało. Mówiąc szczerze chciałem wierzyć, że jest to coś więcej, a nam przedstawia się tylko małą część prac. Oprócz statycznych zrzutów ekranowych pokazywano także gry, które działają od razu po przełożeniu tej samej karty pamięci między różnymi urządzeniami przenośnymi typu "palmtop".

Wszystko to działało na zasadzie mechanizmu wirtualnego procesora, który powodował, iż uruchamiane programy nie musiały komunikować się bezpośrednio z procesorem, lecz za pomocą tak zwanej warstwy abstrakcji interpretującej czy też tłumaczącej funkcje na język konkretnego procesora. Dzięki temu system mógł działać na praktycznie każdym urządzeniu jedynie po wprowadzeniu

modułu obsługującego nowy sprzęt. Ponadto urządzenia, jako że uruchamiały dokładnie te same usługi i programy, mogły bez problemów od razu zacząć ze sobą współpracować.

miało być mało skomplikowane, a rezultaty możliwe do uruchomienia jako zwykły plik wykonywalny. Pokazano nawet proste przykłady wraz z kodem źródłowym.

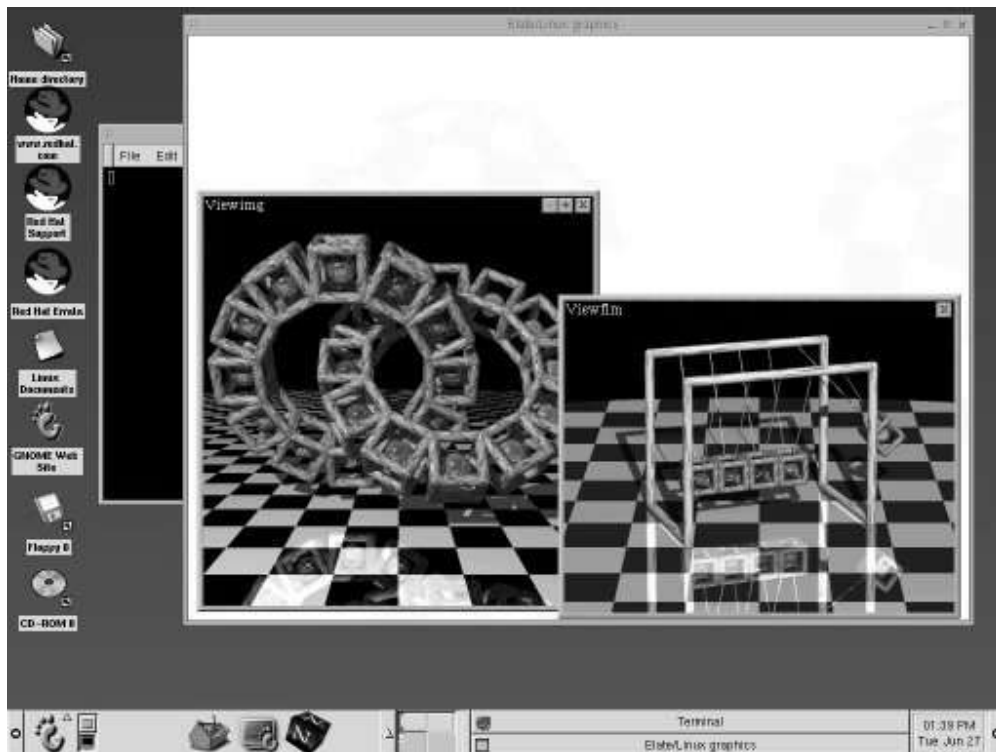
Powstał także produkt typu SDK (Software Development Kit), a zatem pakiet dla programistów, za pomocą którego można nie tylko zapoznać się z nowym środowiskiem, lecz szybko zacząć pisać dla niego konkretne programy. SDK działał na systemach Linux i Windows, można było go kupić nie tylko na amigowych stronach w sieci, lecz także w serwisach takich jak Amazon czy Red Hat. Wiemy, że sprzedało się kilkadziesiąt tysięcy egzemplarzy, co jak na dzisiejsze warunki jest wynikiem rewelacyjnym, a i wtedy mogło stanowić wskazówkę dla producenta, że warto inwestować dalej w tę gałąź rozwoju systemu. Wymagało to współpracy ze środowiskiem użytkowników starej Amigi i tu pojawił się problem.

architektury. Te dylematy powinniśmy dobrze rozumieć, bo niestety wciąż są aktualne.

Dziś wiemy, że było w tym wiele racji, bowiem wszystkie nowe amigowe systemy powoli dochodzą do ściany wymuszającej zwrot w kierunku zmiany myślenia. Szkoda, że tak późno. Zawsze byłem zdania, iż trzeba napisać nowy system działający na nowym sprzęcie i zintegrować emulator, dzięki czemu produkt mógłby pojawić się szybko i zahamować choć trochę odpływ ludzi ze środowiska Amigi. Dobrze pamiętam czekanie na coś nowego, co miało nigdy nie nadejść.

Z tym ostatnim nie można się do końca zgodzić, bowiem niezależnie od krytycznej oceny "Amiga DE", działania te zaowocowały dalszymi pozytywnymi konsekwencjami. Oczywiście wprowadzenie na rynek masowy rewolucyjnego produktu spaliło na panewce, ale jednocześnie nowe plany zaczęły skupiać się wokół platformy "Zico", która stanowić miała płytę developerską dla Amigi nowej generacji. To z niej koniec końców wyewoluowały komputery AmigaOne, które dzisiaj są jedynymi spadkobiercami "przyjaciółki" sensu stricto, bo posiadają w nazwie słowo "Amiga". Pozostałe produkty możemy traktować jak kłony, tak jak wcześniej Draco, Casablanca czy zapowiadany A/Box.

Od razu małe wyjaśnienie: nie oznacza to, że odnoszę się do pozostałych produktów, jak MorphOS czy AROS, lekceważąco. Nie oceniam przydatności czy stopnia dopracowania, ale - czy nam to się podoba, czy nie - rynkowo



to AmigaOne jest "nową Amigą", choć może niekoniecznie taką, jaką byśmy sobie życzyli. Przypominam sobie wielką falę dyskusji przetaczającą się swego czasu przez fora internetowe, dlatego nie będę rozwijał tego tematu. Powiem tylko, że moim zdaniem dużo lepiej, iż sprzęt związany z Amigą produkowaną przez Commodore posiada procesor PowerPC, a nie jest zwykłym pecetem w innej obudowie.

dzeniu modułu obsługującego nowy sprzęt. Ponadto urządzenia, jako że uruchamiały dokładnie te same usługi i programy, mogły bez problemów od razu zacząć ze sobą współpracować.

Wszystko pięknie, ale dla nowego środowiska ktoś musi napisać oprogramowanie. Stworzono więc nowy język programowania o nazwie "Sheep", który miał przejąć w pewnym sensie funkcję systemowego ARexxa, choć jego możliwości wykrczały dużo bardziej niż przy "zwykłym" języku skryptowym. W każdym razie pisanie programów

Produkt "Amiga Anywhere" nie był w żadnym stopniu zgodny z AmigaOS, pokazano natomiast działający emulator "UAE", a więc należy domniemywać, że w gotowym produkcie planowano zaproponować "udawanie" Amigi, a nie przechwytywanie funkcji systemowych, tak jak ma to miejsce w AmigaOS 4 i MorphOSie. Czy to źle? Myślę, że zdawano sobie sprawę, iż jeśli system miałby stanowić bezpośrednie przedłużenie AmigaOS 3.x, prace nad nim muszą posuwać się dużo wolniej i nie oderwiemy się wtedy od ograniczeń wynikających z poprzedniej

Tego zresztą większość Amigowców nigdy chyba nie chciała, bo po opublikowaniu szczegółowej specyfikacji

platformy "Zico", gdy okazało się, że jest to PC działający na procesorze firmy AMD, mało kto akceptował taki stan rzeczy. W pewnym stopniu to dzięki temu zaczęto myśleć, aby jednak płyty "AmigaOne" były oparte na innych procesorach, aż w końcu - pewnie ze względu na możliwości techniczne i finansowe - na placu boju pozostał PowerPC. Decyzja o jego przyjęciu jest więc wypadkową uwarunkowań producenta i życzeń użytkowników. Można powiedzieć, że to sami Amigowcy spowodowali, iż kilkanaście lat temu otrzymaliśmy "nowe Amigi" z procesorami G3 i G4, zamiast w popularnym pecetowym standardzie x86.

A co stało się z samym projektem "Amiga Anywhere"? Oczywiście nie udało się opanować rynku, na domiar złego większość środowiska nie zaakceptowała takiej wizji systemu i wsparcie można było policzyć na palcach jednej ręki. W 2002 roku wydano pakiet o nazwie "Entertainment Pack", który zawierał kilka gier, ponadto przez pewien czas Amiga Inc. sprzedawała stare amigowe hity uruchamiające się na urządzeniach mobilnych. Bill McEwen do 2007 roku udzielał się w mediach i na amigowych targach prezentując zalety systemu "Amiga DE", ale nic konkretnego nie mogło się już wydarzyć.

Projekt będzie zapamiętany w historii jako ciekawostka, choć posiadał potencjał. Gdyby pozyskano inwestora zainteresowanego szerszym promowaniem rozwiązań multiplatformowych, być może powstałoby więcej oprogramowania, a środowisko mogłoby stać się częścią większego systemu działającego niezależnie od platformy sprzętowej. Wtedy można było jeszcze myśleć o wykorzystaniu samej technologii, choć coraz bardziej popularne stawały się aplikacje sieciowe, które dziś jak wiemy są ogarnięte przez monopole trudne do przełamania. Obecnie bardzo podobne funkcje udostępniają przeglądarki internetowe, niestety ogólna wydajność nie jest, delikatnie mówiąc, najlepsza. Podobno to cena postępu.

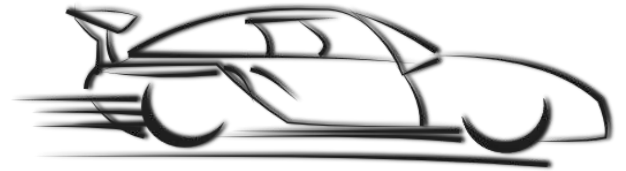
Czy system "Amiga DE" mógł być lepszy? Mówiono, że został napisany w assemblerze i w związku z tym miał pracować niewiele wolniej od programów natywnych, które działają bez potrzeby tłumaczenia rozkazów i poleceń. Niestety ta niepowtarzalna okazja została zmarnowana, a dzisiejsza sytuacja jest praktycznie niemożliwa do zmiany. Przynajmniej do czasu, aż znajdzie się ktoś pokroju Jaya Minera, lecz zadanie będzie miał iście utopijskie. Hasło "Amiga Anywhere" czy właściwie - jak być powinno - "Amiga Everywhe-

re", zostało urzeczywistnione przez chińskie produkty typu telewizory, komputery PC All-in-One albo smartfony, które oferują jedną ze wschodnich fabryk - wraz z nalepkami "Amiga" i logo Boing. Wiemy, że był to pomysł firmy Amiga Inc., która w latach 2010-11 udzieliła licencji na produkcję takich urządzeń. Trudno je ocenić, bo mało kto miał je w rękach, ale jedno jest pewne - nie ma to nic wspólnego z jakąkolwiek wizją rozwoju czy dziedzictwem projektantów oryginalnej Amigi z lat '80-tych.

Cała historia nie miałaby pozytywnego wydźwięku, gdyby nie to, że dzięki niefortunному pomysłowi Billa McEwena powstała marka "AmigaOne" i komputery działające w środowisku systemu operacyjnego AmigaOS 4. To niewątpliwa korzyść z tej sytuacji i nie możemy o tym zapominać. To komputery AmigaOne przypominają dzisiaj, przynajmniej po części, czym powinna być "nowa Amiga". Nie jest to rozwój na miarę sukcesów sprzed 30 lat, ale jak pokazała praktyka - jedyny możliwy. Cieszymy się więc, że nasza "przyjaciółka" w takiej formie wyszła ze wszystkich zawirowań, a nie po prostu zniknęła z rynku. Wspierajmy więc zespół tworzący sprzęt i oprogramowanie dla pozostałych użytkowników.



WIECEJ MOGĘ!



W ostatnich latach dość niespodziewanie, modelem Amigi dla którego ukazało się najwięcej rozszerzeń stała się Amiga 600. Najmniejsza z przyjaciółek, zajmująca na biurkach minimalną ilość miejsca stała się ulubienicą konstruktorów nowych kart. Pierwsze nowe karty - ACA 630 stworzył Jens Schoenfeldt, potem nastąpił wysyp rozszerzeń pamięci Fast opartych na projekcie NedoPC, takich jak np 4 Mb Fast Kipper2k, opisywane przeze mnie w nr 10 PPA. Po wyprzedaniu modelu z 030 Jens zaczął sprzedawać kartę Aca620 z procesorem 020/16 MHz, pojawiła się też Furia z CPU 020/28 MHz i 33 MHz i ko-procesorem, oraz oparta na FPGA karta Vampire 600.

Jednak to nie wszystko. Gdziegdzie, na forach internetowych pojawiały się informacje o karcie Ninetails, konstruowanej przez Polaka, Rafała Chyłę (krywy Rafgc/Sanjyuubi), który jak napisał w komentarzu do zdjęcia prototypu karty umieszczonego na PPA, skonstruował kartę, bo nie stać go było na drogą ACA620.

Ja miałem to szczęście, że stałem się posiadaczem jednego z niewielu złożonych przez Rafała egzemplarzy Ninetails, którego tak naprawdę nabyłem jeszcze na etapie testów.

HARDWARE

Ninetails wyposażone jest w procesor Motorola 680EC20 taktowany zegarem 28 MHz, oraz 11 MB pamięci RAM. Na układach karty zamontowane zostały radiatory, oraz wentylator zasilany napięciem 12v, pobieranym bezpośrednio z pinu gniazda zasilacza Amigi, poprzez dołączony do karty adapter. Tak jak pozostałe karty turbo do Amigi 600 Ninetails montujemy bezpośrednio na procesor. Karta jest niewielka, znacznie mniejsza niż np. Vampire 600, po nasadzeniu jej na CPU możemy przymocować ją do płyty głównej za pomocą dostarczonej śrubki, którą wkręcamy w otwór montażowy sanek dysku twardego. Montaż nie sprawia większych problemów o ile mamy zamontowaną w Amidze kartę CF lub SD. Ninetails

siedzi pewnie na procesorze, a dzięki przyśrubowaniu jej do płyty głównej mamy zapewniony dobry kontakt. Przed montażem warto jednak przetrzeć nóżki procesora spirytusem, lub np. płynem IPA.

SOFTWARE

Razem z kartą otrzymałem dyskietkę z programem 9tcfg, napisanym przez Radosława Kujawę znanego także jako Strim. 9tcfg powinniśmy umieścić na samym początku Startup-Sequence, program ma następujące parametry:

- **M68k** – tryb 68000
- **PCMCIA** - tryb zgodności z PCMCIA (ogranicza pamięć FAST do 4 MB)
- **Maprom** – mapowanie Kickstartu z pliku, używane razem z poleceniem Loadrom
- **Shadowrom** – ładowanie Kickstartu z kości do pamięci FAST

- **Moremem** – dodaje 1,5 MB FAST

- **Instcache** – włączenie lub wyłączenie cache

- **Help** – opis parametrów.

Konfiguracja nie jest skomplikowana nawet dla średnio rozgarniętego amigowca, znającego podstawy systemu i edycji pliku Startup-Sequence.

DZIAŁANIE

Karta Ninetails w znaczący sposób usprawnia pracę z Amigą 600. Przyspieszenie w stosunku do komputera z samą tylko pamięcią FAST (że o gołej A600 nie wspomnę...) jest bardzo duże. Dodatkowo kopa daje użycie funkcji Shadowrom. Według Sysinfo Amiga działa z prędkością 5,96 MIPS. Jako, że kart na rynku jest sporo, postanowiłem przygotować zestawienie, porównujące osiągi różnych dostępnych na rynku rozszerzeń:

Sprzęt	MIPS	Odczyt z karty CF
A600	0,55	540 kB/s
A600 + 4MB Fast	0,74	644 Kb/s
A600 + ACA620 (020/16)	3,39	1 Mb/s
A600 + Ninetails (020/28)	5,96	1,7 Mb/s
A600 + FuriaEC020 rev 2 (020/33)	7,01	1,95 Mb/s
A600 +ACA 630 (030/25)	5,97	2,4 MB/s (*IDE HDD)

Jak widać Ninetails wypada całkiem dobrze w powyższym zestawieniu, rodzimą konstrukcję bije tylko najnowsza rewizja FuriiEC020 z procesorem podkręconym do 33 Mhz, która jednak może mieć problemy z przegrzewaniem (według informacji od osób posiadających pierwszą rewizję karty).

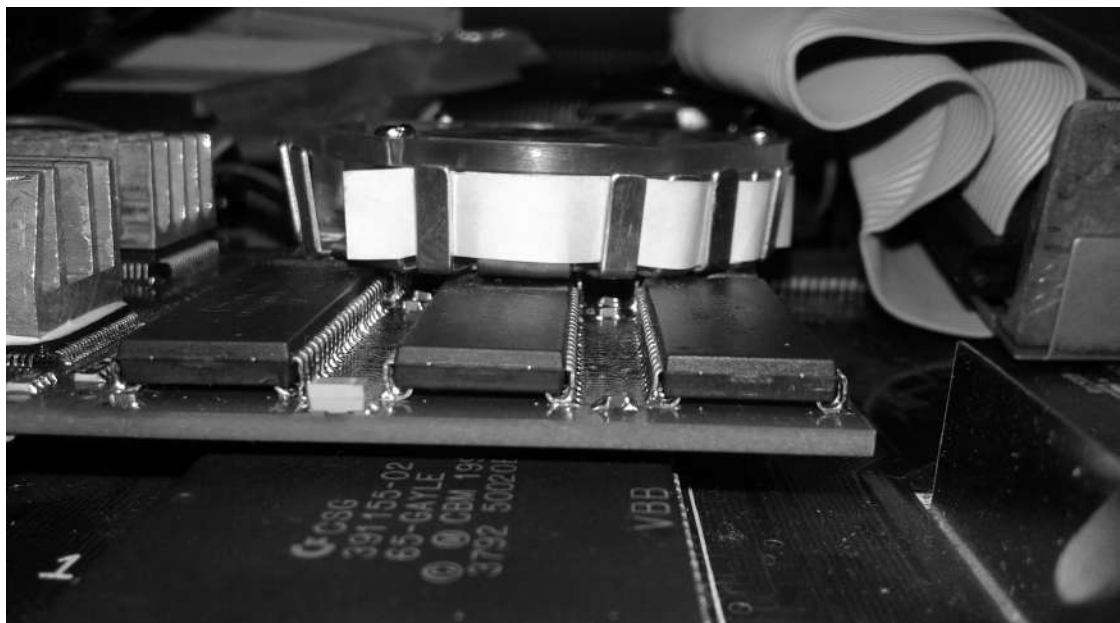
W codziennym użytkowaniu karta sprawuje się bardzo dobrze. Jako, że byłem jednym z pierwszych jej posiadaczy, przypadło mi w udziale raportowanie paru bugów w software 9tcfg, które jednak szybko zostały naprawione, oraz wgranie nowego oprogramowania karty, w czym pomógł mi kolega Stryker. Ninetails jest na chwilę obecną produktem dopracowanym i bardzo stabilnym. Owszem, karta grzeje się, ale zamontowane radiatory i wiatrak radzą sobie z temperaturą i sprzęt nie zawiesza się.

Wielogodzinna praca w Digiboosterze na wszystkich 8 kanałach nie sprawiała mi żadnych problemów. Gry takie jak Frontier, Gunship 2000 i Coala działają na maksymalnych detalach, a Gloom Deluxe chodzi płynnie przy pikselach 2x1 na niemalże pełnym ekranie, rumieńców nabrała także Cytadela. Karta nie sprawia też absolutnie żadnych problemów z pakietem WHDload, czy też demami scenowymi jakie powstały na przestrzeni ostatnich 15 lat.

PODSUMOWANIE

Karta turbo Ninetails 020 to bardzo dobry i dopracowany produkt, w dodatku w całości stworzony w Polsce. Po usunięciu bugów z którymi miałem do czynienia jako osoba testująca sprzęt karta stała się produktem kompletnym. Działa bardzo stabilnie i nie występują w niej problemy z kompatybilnością (takie jak przy pierwszych ACA620), czy nadmiernym przegrzewaniem.

Jedynym problemem pozostaje dostępność karty, która została na razie wyprodukowana w niewielkiej ilości egzemplarzy osobiście przez jej twórcę. I wygląda na to, że nie szykuje się jakaś większa seria produkcyjna sprzętu, a Rafał ma zamiar udostępnić projekt osobom zainteresowanym samodzielną produkcją karty. Aby rozwiązać wątpliwości które związane są z dystrybucją sprzętu, a także opisać kulisy jego powstania postanowiłem przeprowadzić wywiad z Rafałem Chylą, twórcą Ninetails.



WYWIAD Z RAFAŁEM CHYLĄ twórcą karty Ninetails

Mateusz Eckert: Skąd pomysł na stworzenie karty i ile zajęła jego realizacja?

Rafał Chyła: Nie istnieje jednoznaczna odpowiedź na to pytanie, ponieważ nie posiadam zbyt dobrej pamięci krótkotrwałej, a grzebanie w archiwach szarych komórek to u mnie nie lada wyczyn. Na pewno wszystko się zaczęło od chęci wykonania rozszerzenia pamięci A608 na podstawie udostępnionych przez LVD dokumentacji i pozbycia się Amigi z życia, pamięć A608 miała służyć za element podnoszący cenę Amigi i gdyby kolega, któremu zaproponowałem kiedyś moją A600, będącą tamtym czasie jedynie reliktem przeszłości, przyjął ją do siebie, to tak skończyłaby się moja przygoda z Amigą. Kiedy udało mi się sprzedać jedną z A608, pomyślałem sobie, że można na tym odrobinę dorobić i wbrew ostrzeżeniu zawartym w dokumentacji A608, cytując:

Though it is rather simple to start designing CPLDs, I believe this is not what you should start with when gathering initial experience with CPLDs.

There is possibility to damage physically your Amiga with the incorrectly programmed CPLD.

Tłumaczenie autora: *Pomimo, że nie jest trudno zacząć projektować układy CPLD, uważam, że nie powinno się od tego zaczynać swoich doświadczeń z CPLD. Istnieje niebezpieczeństwo, że przez źle zaprogramowane CPLD możesz fizycznie uszkodzić swoją Amigę.*

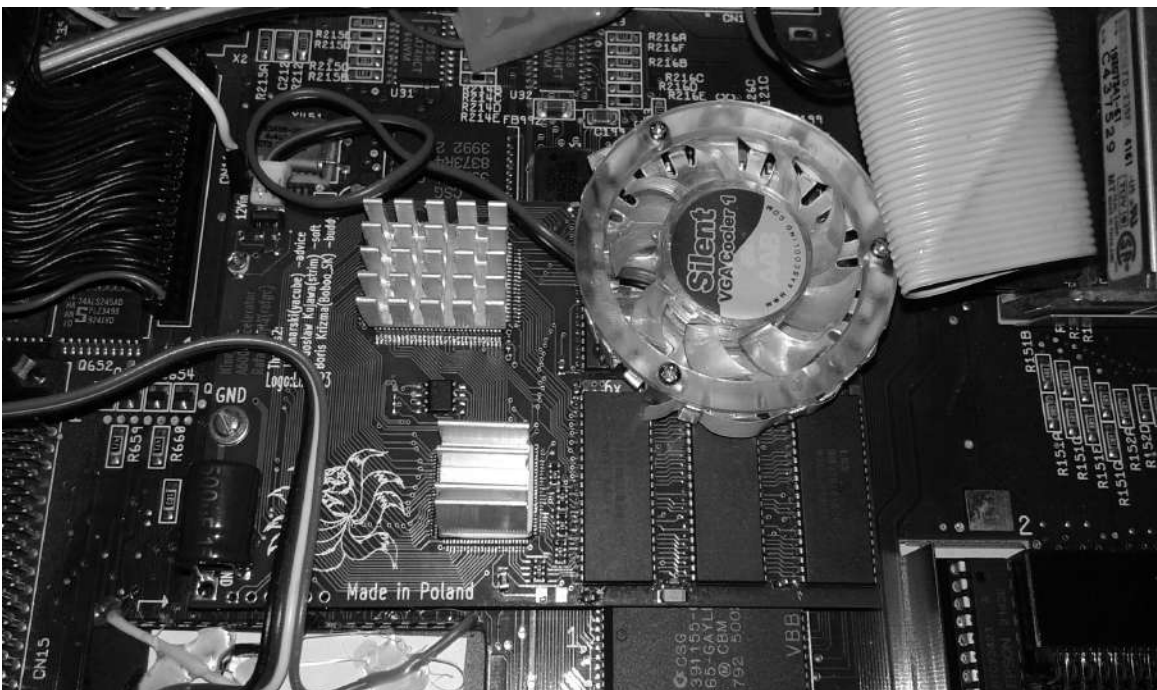
zacząłem się zagłębiać w ten projekt, korespondując z LVD na temat szczegółów technicznych. Mój poziom wiedzy na temat czegoś takiego jak CPLD i języka HDL oscylował na poziomie bliskim zeru, tak naprawdę, to co dzisiaj wiem, wynika tylko z tego, że nie zastoso- wałem się do zaleceń autora A608 na temat amatorstwa i początków z układami CPLD. Nie pamiętam dokładnie jak do tego doszło, że zachcia- ło mi się zrobić sobie akcelerator, ale pamiętam, że było to mniej więcej w czasie kiedy ukazała się pierwsza Furia S628 na MC68SEC000 z 2MB FAST, sam chciałem także zrobić coś takiego, ale z 8MB. Nawet korespondo- wałem chwilę z autorem Furii na temat szczegółów technicznych.

Po jakimś czasie na EAB ktoś (Stedy?) zadeklarował się podjąć próby wykonania akceleratora do A600 opartego na 68EC020 14MHz, projekt jednak został w późniejszym czasie porzucony. To prawdopodobnie było jednym z czynników, które zachęciły mnie do rozpoczęcia przygody od procesora 68EC020, a nie 68SEC000, zwłaszcza, że taki akcelerator jako projekt hobbyistyczny jeszcze nie istniał.

R.Ch.:Niestety nie. Pomijając fakt, że sytuacja z przepisami ROHS nie jest w tym przypadku do końca jasna, to składowanie czegoś takiego na dużą skalę potrafi nieźle wyczerpać, odbierając jednocześnie resztę wolnego czasu, który można by spożytkować na inne cele. Osobiście planuję użyć wszystkie 68EC020 jakie posiadam (w chwili wydania tego artykułu prawdopodobnie nie będę miał żadnego) i na tym zakoń-

próby przetaktowania, zmieniając mnożnik na układzie PLL uzyskał 42MHz, ale karta zrobiła się niestabilna, prawdopodobnie z powodu pamięci. Być może dodając jeden waitstate, można by ten problem rozwiązać, jednak uzyskana prędkość nie będzie tak zadowalająca, jak ta przy pamięci pracującej przy pełnej prędkości. Przy 28MHz i pamięci działającej z jednym waitstatem, wydajność w SysInfo jest o 1 MIPS mniejsza (z wyłączonym cache jest trochę większa), niż przy pamięci działającej przy pełnej prędkości.

Jako ciekawostkę, dodam jeszcze, że do jednego z egzemplarzy wlotowym procesor 68EC020FG16, który miał taką samą maskę jak niektóre procesory z oznaczeniem FG25 na końcu i nie zauważyłem, aby były jakieś problemy (DOOM działał przez 2 godziny zanim go wyłączyłem), więc istnieje duże prawdopodobieństwo, że składając kartę dla siebie, będzie można użyć jakiegokolwiek 68EC020 bez konieczności wyszukiwania wersji na 25MHz.



Realizacja zajęła około 3 lat. Powodem były braki wiedzy i czas, miałem dłuższą przerwę z powodu migającej diody power i zbyt małych umiejętności, by to zdiagnozować. Gdybym miał policzyć ile faktycznie czasu spędziłem nad tym urządzeniem, to może tak naprawdę wyjdą 2-3 miesiące. Boris Krizma spędził tego czasu o wiele więcej, dlatego jego projekt jest wizualnie dobrze wykonany, a mój wygląda jak garażowa robótka;).

M.E.: Czy był to projekt jednoosobowy, czy ktoś ci pomagał?

R.Ch.:Był to projekt jednoosobowy, jednak nie zabrakło udziału osób trzecich, np Strima (Radosław Kujawa), który napisał narzędzie konfiguracyjne 9TCFG, czy też Jakuba Bednarskiego, który pomógł mi znaleźć przyczynę migającej diody power deassembling fragment Kickstartu na podstawie dostarczonych przeze mnie przebiegów z analizatora logicznego i wytłumaczył kilka ważnych rzeczy. Z Borisem korespondowałem w celu wymiany doświadczeń.

M.E.:Czy karta będzie produkowana i dostępna w sprzedaży?

czyć, a wszelkie dokumenty, które są niezbędne do zamówienia PCB i zaprogramowania CPLD, udostępnić w internecie, dzięki czemu, zainteresowani, będą mogli sobie zaaranżować produkcję swojego akceleratora we własnym zakresie.

M.E.: Czy Ninetails można przetaktować ?

R.Ch.:Na to pytanie nie udzielę jasnej odpowiedzi ponieważ, tego nie robiłem. Procesor sam w sobie na start jest już przetaktowany o 3MHz, a pamięć 60ns przy taktowaniu procesora 28MHz działa już na granicy swojej wydajności. 68020 niestety nie obsługuje trybów burst, więc nie można wykorzystać trybu Fast Page Mode, by wycisnąć z tej pamięci jeszcze więcej. Istnieje prawdopodobieństwo, że akcelerator działałby nadal przy taktowaniu 33MHz, ponieważ dane na układach pamięci są zazwyczaj podawane z zapasem. Przykładowa Furia EC020 kolegi Borisa (Boboo_SK) posiada na pokładzie kostki 60ns, które nie powinny działać przy taktowaniu 33MHz bez waitstate'ów, ale dzięki lekkiemu zapasowi, działają prawidłowo. Kolega Lukzer podjął się

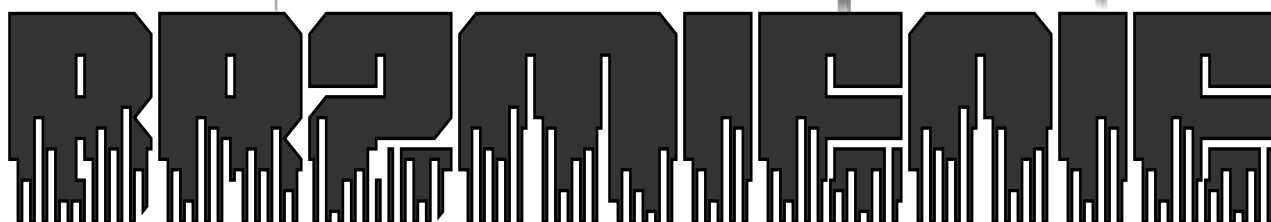
M.E.: Ile kart jest obecnie u użytkowników ?

R.Ch.:W chwili pisania tego tekstu, około 15. Na początku spisywałem numery seryjne i komu wysyłałem, ale później przestałem to robić. Każda karta ma własny numer seryjny, który można sprawdzić chociażby w Sysinfo i o ile komuś nie zaprogramowałem tego samego wsadu, to powinny być te numery unikatowe (i o ile ktoś nie uaktualniał karty wsadem publicznym). Wersja publiczna będzie miała numer seryjny 1234567890.

M.E.:Czy planujesz stworzenie innych projektów, np karty turbo do A500 ?

R.Ch.:Nie chcę nikomu obiecywać gruszek na wierzbie, ani też robić nadziei. Być może powstanie pamięć do A500/CDTV z portem IDE, ale na razie to tylko koncepcja i w dodatku wersja CDTV może w ogóle wylecieć z zarysu z powodu braku posiadania tego komputera. Lepiej nie obiecywać na zapas, nie robić ludziom nadziei i zrobić im niespodziankę, niż rozczarowywać.

M.E.: Dziękuję za wywiad !



TOMASZ BERNACIK

Ostatnio zacząłem się znowu częściej bawić swoim Commodore 64 i na nowo odkryłem nieco zapomniany świat dźwięków charakterystycznego układu SID. Po uruchomieniu kilku gier i dem, przyszło mi do głowy, aby pobrać z Internetu kolekcję muzyki z "komody" i odsłuchać ją na swoim laptopie. Jak wiadomo, "udawanie" C64 nie jest najłatwiejsze, szczególnie pod względem uzyskania odpowiedniej jakości dźwięku, wydało mi się jednak bardziej niż oczywiste, że moje nowoczesne sprzęty bez problemu obsłużą pliki ".sid". Rozpocząłem więc poszukiwania programów służących do tego celu. W międzyczasie okazało się, że sprawa wcale nie jest taka prosta, ale po kolei.

AMIGAOS

Stwierdziłem, że najlepiej będzie zacząć od typowego odtwarzacza pod system Amigi czwartej generacji. Świadomie pominąłem od razu AmigaOS 3, dlatego że moja ulubiona karta turbo Elbox/Apollo 1230 wyzionęła ducha, a nie chciałem porównania psuć niezbyt wiarygodnymi rezultatami jakie

mogę uzyskać na emulatorze Amigi. Ten temat już kiedyś przerabiałem dokładnie. Powędrowałem więc na najbardziej znaną stronę z oprogramowaniem dla "czwórki":

os4depot.net

i znalazłem program o nazwie "Sid4Amiga". Działa on przy wykorzystaniu standardowego interfejsu graficznego, ale korzysta również z "AHI" i jest to wersja specjalna dla AmigaOS 4. Program potrafi nawet zapisać muzykę jako plik w formacie WAVE, co może nie jest funkcją specjalnie wyszukaną, ale nie spodziewałem się jej zobaczyć jako argument w oknie "Shell". Raczej sądziłem, że załatwi to odpowiedni wybór trybu dźwiękowego "AHI", co zresztą można zrobić w każdym systemie amigowym.

"Sid4Amiga" posiada kilka efektów działających w czasie rzeczywistym, między innymi:

- pogłos
- filtrowanie pasma
- zmianę głośności.

Działa to dla każdego kanału oddzielnie, a więc możemy dość swobodnie wpływać na to, czy chcemy słuchać "zwykłego" dźwięku C64, czy też wersji nieco ulepszonej. Osobiście preferuję rezultat jak najbardziej zgodny z oryginałem i przyjąłem taki sposób oceny odtwarzaczy.

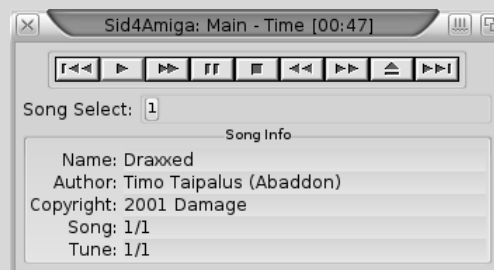
Program działa bardzo przyzwoicie i jakość generowanego dźwięku jest, mówiąc ogólnie, dobra. Niestety jest to wersja testowa, co teoretycznie nie jest

widoczne pod względem stabilności czy szybkości, natomiast słychać to podczas dłuższego odtwarzania różnych plików SID, szczególnie jeśli porównujemy na żywo dźwięk z C64 i "udawanego" SIDA. Gdzie leży problem? Mianowicie filtry dźwiękowe w fragmentach, gdzie powinny mieć stałą wartość, ulegają czasowym zmianom - raz na moment, raz na dłużej, nawet kilka sekund. Powoduje to, że odbiór muzyki jest utrudniony, bo dźwięki potrafią brzmieć prawidłowo, po chwili stając się zbyt "mrocznymi", aby po kolejnej frazie zacząć wbijać igły w nasze uszy.

Nie dzieje się to bardzo często, ale wyraźnie słyszę to na przykład podczas słuchania muzyki z jednego z moich ulubionych dem - "Cocktail" grupy Alcoholics (zaiste, interesujący wybór - przyp. Red.). Być może dlatego, że utwory te znam niemal jak własną kieszeń, ale mimo wszystko dobry odtwarzacz nie powinien zachowywać się w ten sposób. Przyznam, że produkcję tę uruchamiam głównie dla muzyki i cieszyłbym się niezmiernie, gdybym mógł jej słuchać skutkiem również na "next genach". Niestety do pełni szczęścia trochę brakuje i dla mnie jest to nie do zaakceptowania.

MORPHOS

"Sid4Amiga" nie przeszedł testu całkiem poprawnie, zwróciłem się więc w stronę MorphOSa na moim Macu Mini. Nie myśląc zbyt wiele wpisałem odpowiednią frazę w Google i po chwili otrzymałem przekierowanie na kolejną stronę z większą ilością oprogramowania:



morphos.lukysoft.cz

na której - wśród wielu innych ciekawych pozycji - znalazłem kolejną wersję programu "Sid4Amiga". Nie jest to właściwie wersja dla MorphOSa, ale działa pod systemem WarpOS, który w "niebieskim" systemie jest skutecznie emulowany. Można więc powiedzieć, że testujemy za jednym zamachem dwie rzeczy: kompatybilność "niebieskiego" systemu z programami dla AmigaOS trzeciej generacji i jakość samego emulatora układu dźwiękowego C64.

Program korzysta z "Magic User Interface" oraz pakietu "AHI", czyli standardów oczywistych w świecie MorphOSa i trzeba przyznać, że radzi sobie znakomicie. Miałem obawy czy przekierowanie funkcji systemowych z AmigaOS 3 nie będzie powodować zawiesznień, ale nic takiego nie nastąpiło. Obsługa nie powoduje żadnych problemów, choć nie udało mi się uruchomić niektórych funkcji, między innymi uzyskać kontroli nad kanałami dźwiękowymi C64 w czasie rzeczywistym. To minus z porównaniu z oryginalnym systemem nowej Amigi. Niestety dźwięk generowany przez "udawany" SID również odbiega od tego, co słyszę w swojej "komodzie". Powinienem się tego spodziewać, jako że ten sam program na dwóch różnych systemach raczej powinien dać analogiczne rezultaty i tak jest istotnie. Pomimo najlepszych chęci dalej nie mogłem cieszyć się takim brzmieniem SIDu, jak na prawdziwym klasycznym sprzęcie. Znowu pudło.

W tej wersji programu podoba mi się natomiast, że do odtwarzacza mogę wczytać kolejne pliki bez przerywania słuchania poprzedniego, ale to nic nadzwyczajnego - ot, miły dodatek. Program bardzo dobrze integruje się ze stylem MorphOSa, wyświetla podstawowe informacje o autorze muzyki, co znowu - jest standardem, ale jeśli tego nie chcemy możliwe jest "zwiniecie" okna do samych przycisków nawigacyjnych. Dzięki temu okno może mieć wielkość prawie taką samą jak listwa tytułowa Ambienta. Szkoda, że nie ma modułu integrującego program z listwą, ale może ktoś pokusi się o dopisanie takiej funkcji w kolejnych wersjach systemu. Niestety problem uzyskania wysokiej jakości dźwięku C64 nadal pozostał i tak łatwo go nie rozwiążemy. Może coś więcej wniosą produkty czysto pecetowe?

LINUX

Jako że korzystam na stałe z dystrybucji Ubuntu (od kilku lat), przyjąłem, że jest to system na tyle otwarty na świat, że powinien w oficjalnych repozytoriach posiadać przynajmniej kilka narzędzi związanych z komputerami "retro". Nie rozczarowałem się, bowiem po wejściu do "Centrum oprogramowania" szybko znalazłem program o nazwie "Sid-Play2". Działa standardowo w oknie konsoli, czyli niekoniecznie jest najprostszy w obsłudze, szczególnie dla nowych użytkowników. Dla mnie to nawet lepiej, bo interfejs graficzny nie przesłania wtedy efektów odtwarzania muzyki i przy testach można skoncentrować się na tym, co najważniejsze.

Jak wypada ocena? Generalnie jakość odczuwam nieco lepiej niż na obu amigowych systemach, ale wydaje mi się, że jest to bardziej związane z większą wydajnością komputera niż lepszym mechanizmem "udawania" układu SID. Nie robiłem dokładnych analiz, ale z obserwacji wynika, iż wyższa częstotliwość odtwarzania lub miksowania dźwięku wpływa pozytywnie na odsłuch, także wtedy, gdy będziemy korzystać z podobnych mechanizmów emulacji układu audio. Czasem widać to nawet podczas słuchania plików ".sid" na systemach amigowych, gdy bardziej obciążony jest procesor. Różnica jest co prawda niewielka i już po kilkunastu utworach zacząłem zastanawiać się, czy przypadkiem nie ulegam efektowi złudzenia, dlatego starałem się wielokrotnie porównywać te same fragmenty na prawdziwym Commodore 64 stojącym obok, a potem odtwarzaczem linuxowym.

W końcu doszedłem do konkretnych, choć bardzo subiektywnych wniosków. Moim zdaniem lepiej odtwarzana jest perkusja i efekty związane z ogólnie pojętym "szumem", ale bardzo dużo zależy także od konkretnego pliku. Dla przykładu: muzyka ze wspomnianego wcześniej dema "Cocktail" brzmi całkiem nieźle na pliku "Melodious", choć dalej nie dorównując "komodzie", natomiast kompletnie nie sprawdza się na innej ścieżce - pod tytułem "Chordian". Twardy orzech do zgryzienia. Można powiedzieć, że "nausznie" przekonałem się jak trudnym zadaniem jest wprowadzenie naprawdę dobrej emulacji chociaż części sprzętu oryginalnego

Commodore 64. SID to kawał nie tylko historii komputerów, ale po prostu dobrej roboty, która na razie nie doczekała się godnego następcy.

Nie sprawdziłem efektów na systemach Windows, po części dlatego, że jest to mój najmniej ulubiony system, ale nie to przeważyło mojej decyzji. W sieci znalazłem głównie różne wariacje na temat programu "SidPlay", a więc można spodziewać się rezultatów podobnych jak na Linuxie. Nie posiadam w tej chwili też żadnego komputera, na którym Windows byłby zainstalowany na stałe, dlatego nie zdecydowałem się przeprowadzić testów, które już na wstępie byłyby obciążone zbyt wielkim marginesem błędu. Niech "mało-miękkim" zajmie się ktoś inny. Wpadłem za to na inny pomysł, który nie wiedzieć czemu dopiero teraz wydał mi się oczywisty.

COMMODORE 64

W końcu! Wróciłem do swojego C64, do którego mam podłączony interfejs SD2IEC oraz oryginalną stację dyskietek Commodore 1541-II. I teraz mogę rozkoszować się dźwiękiem prawdziwego sprzętu, bez emulacji, symulacji, (re)implementacji i innych technik psujących całych efekt. Szczerze mówiąc jestem nieco zawiedziony, bowiem mimo wszystkich zastrzeżeń spodziewałem się, że któryś z kolei odtwarzacz dla "nowych" systemów pozwoli na uzyskanie akceptowalnej jakości dźwięku. Teoretycznie tak jest, bo jeśli nie będziemy zwracać uwagi na szczegóły, możemy pokusić się o używanie jednej z wersji "SID playera" - czy to dla Ami-

gi, czy peceta. Te "szczegóły" są jednak bardzo istotne. Musiałbym nie zwracać uwagi na filtry audio i brzmienie sekcji rytmicznej, co jest w moim przekonaniu najtrudniejsze do zrealizowania i od tego zaczynam zawsze rozpoznawanie "udawanego" SIDa. A to sprawia, że pod znakiem zapytania staje się słuchanie muzyki z naszego "komodorka" w ogóle.

Co wynika z moich testów? Nie były przeprowadzone wyjątkowo dokładnie, z uwzględnieniem poszczególnych parametrów dźwięku. Nie przeprowadzałem szczegółowej analizy tak zwanego widma audio czy innych funkcji dostępnych nawet w darmowych edytorach. Wszystko po to, aby przekonać się czy biorąc za próbierz jedynie własne ucho jestem w stanie oszukać samego siebie, że słucham prawdziwego Commodore 64. Niestety żaden z wymienionych programów nie okazał się na tyle dobry, aby sprostać moim - powiedzmy sobie szczerze - niezbyt wygórowanym wymaganiom. Chciałem po prostu usłyszeć to samo co z oryginalnego SIDa, nawet jeśli w praktyce różnica będzie podobna jak między płytą winylową a formatem MP3. Przyjąłbym efekt "prawie" taki sam, ale to udało się uzyskać tylko w konkretnych fragmentach wybranych utworów, a to zdecydowanie za mało, aby sprawę uznać za zamkniętą.

Chcę podkreślić, że do odsłuchu nie używałem żadnego specjalistycznego sprzętu, a zwykłych słuchawek Reeloc i głośników Altusa. Nie jest to może najniższa półka, ale zdecydowanie nie należy do audiofilów czyhających na

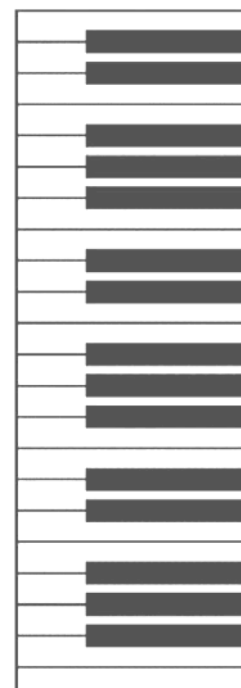
każdą skazę ścieżki dźwiękowej. Piszę to, aby uzmysłowić Wam i sobie samemu, iż nawet w takich warunkach usłyszymy różnicę pomiędzy prawdziwym produktem Commodore a emulatorem. Brzmienie układu SID jest bardzo specyficzne i nie wiem czy uda się go kiedykolwiek zaemulować w pełni. Istnieją przecież przystawki pozwalające odtwarzać muzykę z peceta poprzez oryginalną kość wyjętą z C64, a więc nie tylko ja stwierdziłem, że - przynajmniej na razie - na SIDa po prostu nie ma mocnych.

Nie oznacza to oczywiście, że wszystkie odtwarzacze można potłuc o przysłowiowy kant stołu, ale nawet dziś - 33 lata od premiery C64, świat nie doczekał się zamiennika układu, który było nie było, zrewolucjonizował świat cyfrowej muzyki. Stał się przebojem i jest na tyle uniwersalny, iż nawet obecnie wiele osób montuje go w swoich elektronicznych instrumentach, a w niektórych przypadkach stał się on częścią składową profesjonalnych syntezatorów.

Biorąc pod uwagę wszystko powyższe, uważam, że powinniśmy spojrzeć bardziej łaskawym okiem na ten kawałek historii, który jak się okazuje ma ogromne przełożenie na współczesność. A pomijając te wywody - cieszymy się wspinałymi dźwiękiem z najlepiej sprzedającego się komputera domowego w historii świata, na dodatek pochodzącego od firmy, bez której Amiga nie miałaby racji bytu. Chyba że nazywałaby się Atari lub jeszcze inaczej, ale to już całkiem oddzielna historia.

```
Terminal - adam@adam-dv6700: ~/Pulpit
Plik Edycja Widok Terminal Karty Pomoc
| Title      : Supremacy
| Author     : Jeroen Tel / Maniacs of Noise
| Released   : 1991 Virgin
+-----+
| Playlist   : 1/3 (tune 1/3[1])
| Song Length : UNKNOWN
+-----+
Playing, press ^C to stop...01:06

adam@adam-dv6700:~/Pulpit$ sidplay2 Defender_of_the_Crown.sid `
> ^C
adam@adam-dv6700:~/Pulpit$ sidplay2 Defender_of_the_Crown.sid
+-----+
| SIDPLAY - Music Player and C64 SID Chip Emulator
| Sidplay V2.0.9, Libsidplay V2.1.1
+-----+
| Title      : Defender of the Crown
| Author     : Richard Joseph
| Released   : 1987 Cinemaware
+-----+
| Playlist   : 1/10 (tune 1/10[1])
| Song Length : UNKNOWN
+-----+
Playing, press ^C to stop...01:03
```



W systemie Amigi bez większego problemu odczytamy i zapisujemy dyskietki w pecetowym formacie. W drugą stronę zawsze było to kłopotliwe, bowiem trzeba zaopatrzyć się w drogi interfejs jak Catweasel, albo robić sztuczki z dwoma stacjami dysków. Karta PCI nie będzie przydatna na laptopach, poza tym jej koszt jest wysoki, a dostępność pozostawia wiele do życzenia. Jakiś czas temu pojawiło się jednak rozwiązanie odwiecznego dylematu nagrywania dyskietek Amigi na pececie. Przynajmniej tak twierdzi autor programu "ADT Win", bo o nim mowa. Sprawdźmy czy tak jest rzeczywiście.

Program jest całkowicie darmowy, ale on sam nie wystarczy, abyśmy mogli obsługiwać dyskietki w formacie "przyjaciółki". Musimy postarać się o nietypowy przewód, bo z jednej strony podłączany do portu równoległego (ang. *Parallel*), a z drugiej - do stacji dyskietek. Raczej nie uda nam się kupić gotowego zestawu, zatem trzeba go wykonać samodzielnie.

Wystarczy kupić wtyk męski typu D-Sub do portu równoległego oraz przewód 34-pinowy od stacji dyskietek. Może być taśma z gniazdem, ale ja wykorzystałem gotowy przewód, który został mi jeszcze ze starych czasów. Uciąłem go z jednej strony i zlutowałem według schematu podanego na stronie:

m1web.de/ADTWin/

Nie jest to trudne i w praktyce potrzebujemy mniej więcej tyle samo wysiłku ile lutowanie najprostszej przelotki RGB-VGA. Wymaga to pewnej biegłości w pracy z lutownicą, dlatego jeśli nigdy nie mieliście jej w ręku - proponuję poprosić kogoś bardziej doświadczonego. Niewłaściwe podłączenie może skutkować uszkodzeniem stacji dyskietek lub komputera, do którego podłączymy nasze dzieło.

Warto dodać, że przewód nie będzie działał na nowych komputerach, które nie mają zintegrowanego portu Parallel, chyba że wyposażymy go w dodatkową kartę typu PCI. Użytkownicy adapterów USB-LPT muszą niestety obejść się smakiem. Program nie jest kompatybilny ze wszystkimi płytami głównymi, nie będzie też działał kompletnie każda stacja dyskietek, choć z moich testów wynika, że obsługiwanych jest zdecydowana większość, przynajmniej tych bardziej popularnych modeli.

Kolejnym wymaganiem jest system operacyjny naszego peceta. Zalecany jest Windows XP, ewentualnie nowsza wersja, ale koniecznie 32-bitowa. Osobiście sprawdziłem oba systemy na płycie głównej Fujitsu Siemens i niestety pod Windows 7 okno "ADT Win" zamrażało się, a program nie zapisywał danych.

Stacja dyskietek jaką będziemy używać musi być zwykła, a nie wyjęta z obudowy USB czy markowego "desktopa". Ma to związek z przewodem i sygnałami, które docierają do napędu. Nic nie stoi również na przeszkodzie, aby użyć

napędu wyjętego z Amigi, bo program posiada odpowiednią opcję na tę okoliczność.

Jak widać, od samego początku jesteśmy narażeni na szereg potencjalnych problemów, a program niekoniecznie będzie działał "tak po prostu". Jednak uważam, że nie ma co się zrażać, trzeba skonfrontować opis z rzeczywistością. Zaopatrzyłem się w ok. 20 różnych stacji dyskietek - nowych, aby wyeliminować ewentualne uszkodzenia, zanieczyszczenia czy efekt "rozregulowanej" głowicy i zacząłem testy.

Archiwum z programem "ADT Win" zajmuje bardzo mało, bo tylko niecałe 90 kilobajtów, a po rozpakowaniu ok. 150 kilobajtów. Po uruchomieniu widać okno z kilkoma prostymi funkcjami służącymi do wybierania rodzaju stacji dysków z jakiej korzystamy, a także dawania i wybierania obrazów dyskietek, które mają być zapisywane. Oczywiście mogą to być pliki w popularnym formacie ADF.

Program posiada przycisk "Test", który powinien wyświetlić informację czy nasza konfiguracja komputera jest odpowiednia do pracy. Nie jest to jednak miarodajne, dlatego proponuję od razu przejść do rzeczy.

Moim pierwszym problemem była wersja systemu Windows. Wydawało mi się, że "ADT Win" będzie działał na każdej wersji "XP", jednak według dokumentacji sprawdzany był na dodatkach "Service Pack 2" oraz "Service Pack 3". I to się sprawdziło, bowiem bez "dwójki" program nie chciał się uruchomić. Dodatki są darmowe, dlatego

Osiągnąć

BARTOSZ KACPRZYK



niemożliwe

po (przydługiej) instalacji zobaczyłem upragnione okno z krótkim napisem "ADTWin". Okno zawiera niewielką ilość przycisków i faktycznie obsługa jest bardzo prosta. Wystarczy tylko parę razy kliknąć.

Przycisk cykliczny "Port" ustawiłem na "LPT1", "Connection Mode" w pozycji "Drive A", dodałem plik ADF za pomocą przycisku "Add...". Na koniec nacisnąłem "Start" i... zadziało! Stacja dyskieta zaczęła pracować i po niecałej minucie mogłem cieszyć się "Super Frogiem" wczytującym się na mojej 500-tce.

Przyznam, że od razu udało mi się znaleźć stację pasującą dokładnie do opisu w dokumentacji, czyli Samsunga o symbolu SDF-321B. Wśród moich 20 napędów, Samsungów była prawie połowa, a więc nie musiałem szukać odpowiedniej stacji. Nie spodziewałem się jednak tak bezproblemowej pracy, bo przecież zapisywanie nośników Amigi to stała bolączka pecetowego sprzętu.

"ADT Win" zadziało równie dobrze na wszystkich poniższych stacjach:

- Samsung SDF-321B
- Sony MPF-920E
- Teac FD-235
- Alps DF354H
- Mitsumi D359

i kilku innych, które mam w takim stanie, że nie jestem w stanie wymienić ich konkretnych modeli. Od razu powiem, że w doborze napędów starałem się trzymać tego, co jest dostępne w dokumentacji "ADT Win". W praktyce

jednak każda typowa stacja, którą da się dostosować do Amigi, powinna działać bez większych problemów. Co innego, gdy zastosujemy stację mniej standardową, którą łatwo rozpoznać spoglądając na płytkę z elektroniką. Jeżeli widzimy brak oznaczeń albo sygnały z układu sterującego poprowadzone są inaczej niż w wymienionych modelach, mogą być problemy.

Tak się stało także u mnie. Po podłączeniu mniej popularnego napędu wystąpiły kłopoty polegające na zatrzymywaniu się operacji zapisu. Program teoretycznie działał prawidłowo, ale stacja mniej więcej w połowie po prostu przestawała dawać znaki życia. Próbowałem uruchamiać program w tak zwanym "trybie zgodności" przy użyciu różnych ustawień, ale rezultat był ten sam. Dziwi mnie to, bo przecież stacje są w zasadzie kompatybilne między sobą, ale jednak dla naszych amigowych zastosowań robi to jakąś różnicę.

Miałem też problemy przy podłączeniu większej ilości urządzeń USB. Jest to dziwne, ale widać, że ich obsługa wpływa na transmisję danych przez port równoległy. Gdy dyskietki nagrywane są bardzo wolno lub z błędami trzeba wyciąć wszystkie kable USB, zresetować komputer i spróbować jeszcze raz uruchomić "ADT Win". U mnie pomogło. Autor programu przestrzega także przed pracą na systemie wielordzeniowym, ale na moim dość leciwym pececie i zwykłym "Windows XP Home Edition" nie wystąpiły dalsze problemy. Nie należy się też ich spodziewać przy użyciu wersji "Professional".

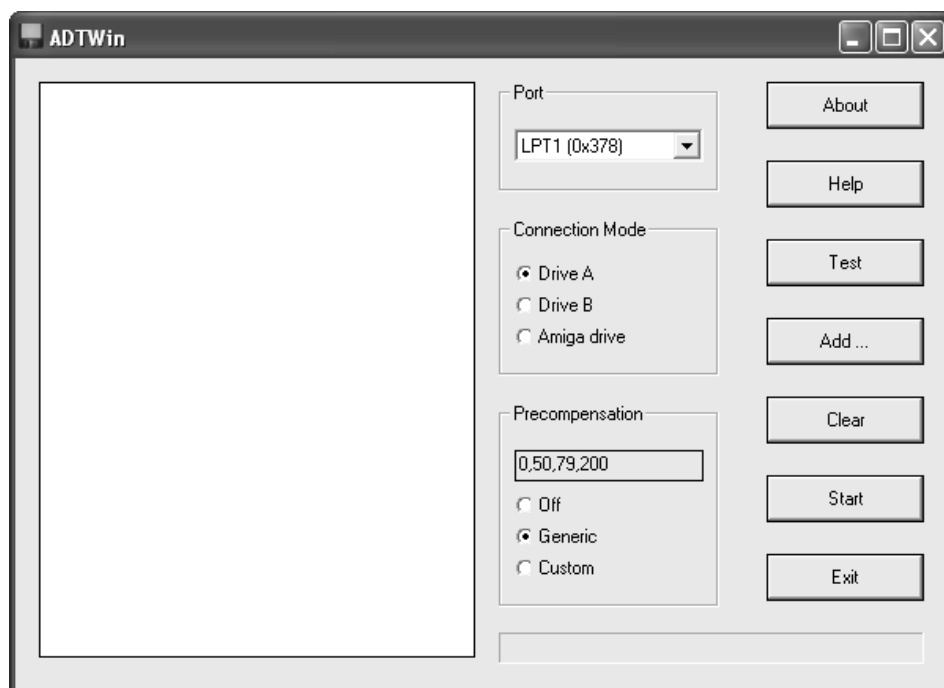
Razem przetestowałem kilkanaście stacji i ok. 30 dyskietek, między innymi z produkcjami takimi jak:

- Super Frog
- Hostages
- F-15 Strike Eagle II
- Asterix
- Duck Tales
- Crazy Cars 2
- Alcatraz
- Lemmings
- Technological Death
- State of the Art
- No limit

a także z dyskietkami systemowymi Workbench 2.0. Tylko w jednym przypadku mam wątpliwości czy zapis przebiegł prawidłowo, mianowicie w demie "Technological Death" nie załadowała się ukryta część (tzw. Hidden Part). Sprawdziłem nośnik za pomocą "X-Copy" i nie wystąpiły błędy, a wszystkie dyskietki były na początku formatowane, dlatego trudno powiedzieć gdzie szukać przyczyny tego nietypowego problemu.

Myślę, że można zaryzykować stwierdzenie, że "ADT Win" sprawdza się w 95% przypadków, bowiem wygląda na to, że niektóre bardziej nietypowo zapisane nośniki mogą jednak sprawiać kłopoty. Większość dyskietek można z powodzeniem zapisać w ten sposób, co jest ważne szczególnie wtedy, gdy nie mamy dyskietek instalacyjnych z Workbenchem lub narzędziami typu "File Master", a chcemy zainstalować system na nowo zakupionej czy odzyskanej po latach Amidze. Do tej pory trzeba było prosić o pomoc zaprzyjaźnionego Amigowca, teraz zrobimy to samodzielnie bez konieczności nagrywania dyskietek na innej "przyjaciółce". Po tylu latach możemy nagrać przysłowiowego "SuperFroga" na pececie. Wreszcie!

Program może się więc przydać najbardziej osobom powracającym do starego hobby, ale z drugiej strony nie każdy będzie potrafił czy chciał kupować części i lutować przewód. Dlatego nie spodziewałbym się, że "ADT Win" uzyska wielką popularność i ma to potwierdzenie w faktach, bowiem strona internetowa programu datowana jest na rok 2014, a informacje na portalach amigowych są bardzo skąpe i pojawiły się całkiem niedawno.



Dodam, że do zapisywania możemy stosować zarówno dyskietki DD, jak i HD, ale tak jak na prawdziwej Amidze, czyli nagramy tylko format 880 kilobajtów. Aby zapisać nośnik typu HD jako DD, należy zakleić jeden z otworów. To jak wiadomo jest konieczne ze względu na budowę stacji dyskietek, która za pomocą "systemu dwóch otworów" rozpoznaje rodzaj nośnika.

Gdy w komputerze mamy więcej niż jeden port równoległy, dobrze jest wyłączyć jeden z nich w ustawieniach BIOSu. Teoretycznie w polu "Port" możemy wskazać odpowiedni numer, ale zauważyłem, że mimo to transmisja nie zawsze przebiega prawidłowo. Wygląda to na błąd programu, być może zostanie wyeliminowany w przyszłych wersjach.

Program "ADT Win" jest darmowy do użycia domowego, a więc licencja komercyjna wymaga zgody autora i zapewne uiszczenia dodatkowej opłaty. Do naszych celów wersja bezpłatna jest całkowicie wystarczająca, a program nie posiada ograniczeń, które nie pozwalałyby korzystać z ważnych funkcji. Dobrze, że autor nie zdecydował się na edycję "Trial" czy "Shareware", bo to poważnie ograniczyłoby zainteresowanie użytkowników.

Osobiście jestem bardzo zadowolony z faktu, że taki program powstał. Jakiś czas temu musiałem czekać na paczkę z dyskietkami od znajomego, jako że poprzednie nośniki zostały "nadwyręzione" przez mojego psa i straciły całkowicie możliwość pomieszczenia się w otworze stacji dyskietek. Dzisiaj

mógłbym wszystko nagrać samodzielnie, choć mam wątpliwości czy dla kilku sztuk "flopków" lutowałbym cały przewód. Zaletą jest fakt, że nie wymaga on żadnych części poza zwykłym połączeniem "przewód do przewodu".

W związku z powyższym uważam, że rozwiązanie to przyda się osobom, które nie tylko nie boją się lutownicy, ale też potrzebują nagrywać większą ilość danych. Jeżeli mamy przynajmniej

Kickstart 2.0, dużo lepiej moim zdaniem przygotować sobie dyskietkę ze sterownikiem "PC0" i przenosić dane bardziej klasycznie. Niezależnie od tych zastrzeżeń myślę, że "ADT Win" powstał, bo może się przydać w najmniej oczekiwanym momencie, a poza tym pokazuje, że są takie rzeczy na świecie, które się "fizjologom" nie śniły. I tym optymistycznym akcentem zapraszam do lektury dalszej części Amigazynu.

Schemat połączenia przewodu transmisyjnego do współpracy z programem "ADT Win"

Gniazdo stacji dyskietek	Port równoległy (Parallel)
1	19
3	18
8	15
10	1
12	2
14	3
16	4
18	5
20	6
22	7
24	8
26	12
28	11
30	10
32	9
34	13

Workbench na tablecie?



CZYTAJ W NASTĘPNYM NUMERZE

ASEMBLER dla zielonych



ROBERT SZACKI

część 5.

Procesor komputera Amiga posiada jeden z najbogatszych repertuarów poleceń i rejestrów wśród istniejących procesorów, przez co pozwala na bardzo dużą swobodę oraz możliwości optymalizacyjne programów. Umiejętne wykorzystanie i właściwy dobór poleceń asemblera użytych w programie jest kluczowy dla efektywności danego algorytmu. To jest jedna z przewag asemblera nad językami wyższego poziomu.

W poprzednim odcinku rozpocząłem opisywać dokładniej podstawowe pojęcia asemblera: MOVE oraz LEA. W tym odcinku zapoznasz się z kolejnymi poleceniami asemblera - arytmetycznymi w tym dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia oraz logicznymi (na bitach).

Będzie zatem dużo wiedzy teoretycznej. Uważam, że opanowanie umiejętności liczenia w zapisie bitowym jest bardzo ważne przy programowaniu w asemblerze, dlatego też podaję dokładny sposób na wyznaczanie wyników operacji bitowych. Bardziej praktyczne przykłady wykorzystania asemblera zamieszczę dopiero wtedy, gdy zostaną już opisane najważniejsze polecenia.

Operacje arytmetyczne

Odcinek rozpocznę od opisanie operatora dodawania ADD.

Polecenie ADD dodaje pierwszy operand do drugiego (docelowego) operan-

du. Wynik umieszczany jest w operandzie docelowym. Co najmniej jeden z operandów musi być rejestrem procesora. Przykłady do tego i wszystkich pozostałych poleceń zamieszczam w tabeli nr 1.

Polecenie ADD zmienia stan znaczników kodu warunkowego w zależności od wyniku operacji (więcej o tym zagadnieniu napiszę w którymś z kolejnych odcinków).

Polecenie ADD posiada trzy dodatkowe, wyspecjalizowane odmiany: ADDQ, ADDI oraz ADDA.

- Polecenie ADDQ (Add Quick) dodaje niewielką daną natychmiastową (czyli stałą liczbę podaną przy poleceniu) do operandu docelowego. Ta komenda ma węższe zastosowanie, ale szybko się wykonuje.

- Polecenie ADDI (Add Immediate) dodaje daną natychmiastową do operandu docelowego.

- Polecenie ADDA (Add Address) zwiększa adres. Operandem docelowym dla ADDA jest zawsze rejestr adresowy.

Przykład: Wyznaczanie sumy ciągu arytmetycznego.

A teraz trochę obszerniejszy przykład, którego kod zamieszczam w tabeli nr 2.

Chcemy policzyć sumę ciągu arytmetycznego o stałej liczbie elementów.

Ciąg arytmetyczny to taki, w którym różnica między sąsiednimi elementami jest stała.

Na początek ustalmy rolę rejestrów:

- Przeznaczmy rejestr D0 na przechowywanie wartości bieżącego elementu ciągu. Przypiszmy temu rejestrowi wartość pierwszego elementu ciągu.

- Następnie do rejestru D1 zapiszemy różnicę w ciągu arytmetycznym.

- Zaś w D2 będziemy zapisywać do tychczas wyliczoną sumę.

Zauważ, że użyliśmy dwóch operacji dodawania by wyznaczyć taką sumę:

- Raz przy wyznaczaniu kolejnego elementu ciągu arytmetycznego (dodajemy po prostu różnicę do aktualnego elementu).

- I raz przy wyznaczaniu sumy takiego ciągu (dodajemy aktualny element do aktualnej sumy).

Jeśli elementów ciągu jest wiele, warto zastosować pętlę. Jak stosować pętlę będzie opisane przy okazji opisywania skoków warunkowych.

Teraz opiszę pozostałe polecenia arytmetyczne.

Odejmowanie SUB jest analogiczne do dodawania. Od drugiego (docelowego) operandu odejmowany jest operand pierwszy. Wynik zapisywany jest w operandzie docelowym.

Polecenie SUB, analogicznie do polecenia ADD, zawiera 3 pochodne:

- SUBQ do odejmowania niewielkiej danej natychmiastowej,

- SUBI do odejmowania dowolnej danej natychmiastowej oraz

- SUBA do odejmowania od adresu.

Należy pamiętać, że ograniczenie na typ danej dotyczy odjemnika, czyli argumentu źródłowego (pierwszego).

Polecenie NEG zamienia liczbę na przeciwną, tzn. jak jest dodatnia - na ujemną o tej samej wartości bezwzględnej, a jak jest ujemna - na dodatnią.

Polecenie NEG przyjmuje tylko jeden argument. Na przykład NEG od 3 daje w rezultacie -3, NEG od -200 daje 200 itp.

Mnożenie

Polecenia MULS (Multiply Signed) i MULU (Multiply Unsigned) służą do mnożenia liczb całkowitych (MULS) lub całkowitych nieujemnych (MULU). Argumentem są zawsze dwie liczby mieszczące się w 15 bitach (ze znakiem) lub 16 bitach. Wynik umieszczaony jest w pełnych 32 bitach.

Dzielenie

Polecenia DIV (Divide Signed) i DIVU (Divide Unsigned) służą do dzielenia liczb całkowitych lub całkowitych nieujemnych. Argumentem pierwszym jest 16-bitowy dzielnik, zaś argumentem drugim (docelowym) - dzielna mieszcząca się w 31 bitach (ze znakiem) lub 32 bitach. W wyniku otrzymujemy iloraz oraz resztę. Iloraz umieszczony jest w młodszym 16-bitowym słowie operandu docelowego, zaś reszta - w starszym słowie.

Operacje logiczne (bitowe)

Teraz omówię szereg poleceń na bitach. Jak wiemy liczby w komputerze przechowywane są w formie dwójkowej - jako ciągi zer i jedynek zwanych bitami. Na bitach można przeprowadzać szereg operacji logicznych, jak negacja, koniunkcja, alternatywa czy różnica symetryczna.

Negacja bitowa NOT operuje na jednym argumentie i zamienia wszystkie bity w zapisie dwójkowym liczby na wartość przeciwną (czyli jedynki na zera, a zera na jedynki).

Jeśli liczba w D0 miała zapis bitowy %1011000011110010 to po zanegowaniu wszystkich bitów otrzymamy %1011000011110010. W tabeli nr 3 przedstawiam jak działają operatory bitowe.

Koniunkcja bitowa AND wykonuje na dwóch argumentach operację koniunkcji, wynik umieszcza w operandzie docelowym. Koniunkcja przyjmuje 1 tylko wtedy gdy oba argumenty są równe 1, w przeciwnym przypadku przyjmuje wartość 0.

Wyróżniamy odmianę operacji AND, która za pierwszy argument przyjmuje daną natychmiastową: ANDI.

Analogicznie mamy operację alternatywy OR, która przyjmuje 0 tylko wtedy, gdy oba argumenty są zerami, w przeciwnym przypadku przyjmuje wartość 1. Ta komenda posiada wersję ORI.

Jest jeszcze różnica symetryczna EOR (Exclusive Or), która tym różni się od alternatywy, że przyjmuje 0 gdy oba argumenty są jedynkami. Ta komenda również posiada swoją odmianę stosowaną, gdy pierwszy argument jest daną natychmiastową: EORI.

Wszystkie opisywane polecenia są szalenie przydatne przy programowaniu w assemblerze. Jest to jedna z największych zalet assemblera - duży repertuar poleceń oraz rejestrów, które umożliwiają szereg działań optymalizujących kod. Assembler umożliwia optymalne wykorzystanie zasobów komputera.

To by było na tyle w tym odcinku kursu. Mam nadzieję, że assembler będzie dla Ciebie wyzwaniem, ale również grą i zabawą! Tak jest w moim przypadku. Zachęcam do ćwiczeń, dlatego proponuję uruchomić Asm-One i wpisywać przykłady oraz samemu eksperymentować. Jeszcze na koniec: w ramce zamieszczam małą erratę odnośnie pierwszego odcinka kursu (zamieszczonego w Amigazynie 1). W kod przykładowego programu wkradł się niewielki błąd w numeracji rejestru. Chciałbym serdecznie podziękować osobie, która zgłosiła ten błąd.

Do następnego odcinka!

TABELA NR 2:
Funkcja licząca sumę ciągu arytmetycznego

WARTOSC	EQU	20	; Przepisanie wartości do stałej.
ROZNICA	EQU	4	
	MOVE.W	#WARTOSC,D0	; D0 będzie zawierało bieżący element ; ciągu.
	MOVE.W	#ROZNICA,D1	; D1 zawiera różnicę.
	MOVE.W	#0,D2	; D2 będzie zawierało bieżącą sumę.

Tutaj wersja bez użycia pętli. Dodajemy do siebie 3 elementy ciągu:

Dodaj1:

ADD.W	D0,D2	; Dodajemy pierwszy element ciągu do sumy.
ADD.W	D1,D0	; Wyznaczamy wartość następnego elementu ciągu ; poprzez dodanie różnicy do bieżącego elementu.
ADD.W	D0,D2	; Powtarzamy dla drugiego elementu...
ADD.W	D1,D0	

ADD.W	D0,D2	; ...i dla trzeciego.
ADD.W	D1,D0	

RTS

W D2 mamy wartość sumy trzech elementów ciągu arytmetycznego. W naszym przykładzie: 20 + 24 + 28 = 72.

TABELA NR 1: **Przykłady poleceń arytmetycznych i bitowych**

Dodawanie

ADD:

ADD.L D0,D1 ; Dodaje rejestr D0 do D1.
ADD.W D0,(A0) ; Dodaje rejestr D0 do słowa pod adresem A0.

Dodawanie szybkie

ADDQ:

ADDQ.L #1,D0 ; Dodaje wartość 1 do rejestru D0.
ADDQ.B #3,(A1)+ ; Dodaje wartość 3 do bajtu pod adresem A1, po czym zwiększa A1 o 1.

Dodawanie danej natychmiastowej

ADDI.L #2015,D2 ; Dodaje wartość 2015 do rejestru D2.
ADDI.W #ROK,(A0,D1.W) ; Dodaje stałą ROK do miejsca wyznaczonego przez rejestr A0 i indeks D1.

Dodawanie do rejestru adresowego

ADDA.L #40,A2 ; Dodaje 40 do rejestru A2.
ADDA.L D3,A1 ; Dodaje rejestr D3 do rejestru A1.

Odejmowanie

SUB:

SUB.W (A0),D0 ; Odejmuje słowo pod adresem A0 od rejestru D0.
SUB.L D0,D2 ; Odejmuje rejestr D0 od D2.

Negowanie arytmetyczne

NEG:

NEG.W D3 ; Neguje liczbę zapisaną w słowie rejestru D3.
NEG.W (A0)+ ; Neguje słowo pod adresem A0 i zwiększa A0 o 2.

Mnożenie

MULS/MULU:

MULS #-3,D0 ; Mnoży D0 przez -3 (uwzględniając bit znaku liczby).
MULU D0,D2 ; Mnoży D2 przez D0 (nie uwzględniając bitu znaku).

Dzielenie

DIVS/DIVU:

DIVS #20,4(A0) ; Dzieli słowo mieszczące się 4 bajty za adresem A0 przez liczbę 20 (uwzględniając znak).
DIVU D0,D1 ; Dzieli D1 przez D0 (nie uwzględniając znaku).

Negowanie bitowe

NOT:

NOT.W (A0) ; Neguje zapis bitowy słowa pod A0.
NOT.L D1 ; Neguje zapis bitowy całego rejestru D1.

Koniunkcja bitowa

AND:

ANDI.W #%11111100,D0 ; Ta operacja wykonuje koniunkcję bitową, w rezultacie czyszcząc dwa najmłodsze bity rejestru D0.



ADAM ZALEPA

NIE TYLKO *dla* ORŁÓW

część 2.

Jeżeli zastanawialiście się kiedyś jak używać standardu Unicode na Amidze z systemem operacyjnym w wersji 3.1, pewnie wiecie, że nie jest to łatwa sprawa. Podstawą stało się kodowanie AmigaPL, które w latach '90-tych bardzo dobrze wypromował ceniony "Magazyn Amiga". Wraz z biegiem czasu powstało bardzo wiele innych sposobów zapisywania polskich znaków, a nasza "przyjaciółka", chcąc nie chcąc, musiała nauczyć się je obsługiwać choćby w szcztątkowej formie. Na szczęście w przypadku standardu zwanego w skrócie "UTF" nie jest tak źle i możemy z niego korzystać całkiem sprawnie, choć nie obędzie się bez pewnych ograniczeń. Wynikają one jednak bardziej z funkcji oprogramowania niż budowy systemu operacyjnego.

Powiedzmy najpierw czym charakteryzuje się Unicode. W ramach tego standardu funkcjonuje wiele różnych sposobów zapisu znaków, co tworzy pewien bałagan informacyjny. Nie będziemy wchodzić w temat zbyt głęboko, ale trzeba wiedzieć, że w programach możemy mieć do wyboru przynajmniej kilka możliwości, wśród których najbardziej znane to:

- UTF-8
- UTF-16
- UTF-32.

Czym się różnią? W zasadzie jedynie sposobem zapisywania tego samego kodowania. Dzieje się tak ze względu na fakt, że standard o nazwie "Unicode" przypisuje wszystkim używanym znakom wartości liczbowe, sam schemat nie jest to więc niczym nowym w stosunku do ASCII. Jednak właśnie w tym miejscu zaczyna się robić bardziej interesująco, bowiem wspomniane wyżej symbole rozpoczynające się od "UTF" określają sposób kodowania. Można więc powiedzieć, że są to trzy różne możliwości zapisania tych samych wartości liczbowych przypisanych znakom w postaci binarnej. Warto znać przynajmniej niektóre szczegółowe informacje, bo jeżeli będziemy przesyłać dane pomiędzy różnymi komputerami i systemami operacyjnymi, możemy sobie skrócić pracę podczas konwersji tekstu. Natomiast robiąc wszystko "na oko", tylko zwiększamy ilość czynności do wykonania.

W przypadku UTF-8 znaki nie są zapisywane za pomocą tej samej ilości bajtów, a więc mają różną długość. Pierwszy zakres jest zgodny z kodem ASCII, ale następnie znaki zaczynają być kodowane większą ilością bajtów - od 2 do 6. Gdy mówimy o standardach UTF-16 i UTF-32, w grę wchodzi dodatkowe cechy określające sposób zapisywania. Nazywamy je:

- Little-Endian
- Big-Endian.

W skrócie można powiedzieć, że dzieli je kolejność bajtów. W przypadku "długiego", bajt przedstawiający największą wartość liczbową znajduje się na miejscu po stronie lewej. Taki właśnie sposób jest przypisany do procesorów serii Motorola 680x0 w Amidze, natomiast

pecety charakteryzują się kodowaniem typu "Little-Endian". W nawiązaniu do kodowania znaków, "UTF-16" zapisuje znaki długością 2 lub 4 bajtów, natomiast ostatni standard - "UTF-32" - posiada stałą długość 4 bajtów, co jest zaletą, ale sprawia jednocześnie, że nie jest to najbardziej optymalny sposób pracy. Dlatego też najczęściej stosowane sposoby kodowania to UTF-8 i UTF-16.

Jak to teraz przełożyć do Amigi? Przede wszystkim mamy możliwość pracy kodując znaki jako UTF-8 i to w bardzo prosty sposób. Za pomocą programu nazywanego się tak samo jak standard, możemy "przełączyć" Workbencha na nowy sposób zapisywania znaków. Dzieje się to poprzez konwersję liter wprowadzanych z klawiatury, a więc na bieżąco w trakcie używania programów. Jest to bardzo wygodne na przykład, gdy korzystamy z przeglądarki internetowej.

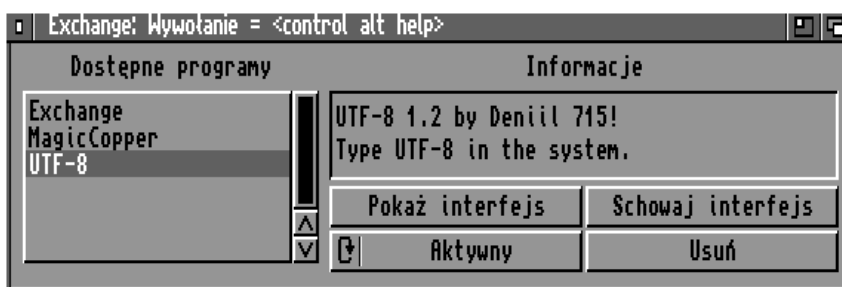
Gdzie szukać tego małego "cuda"? Nigdzie indziej, jak oczywiście na Aminecie. Archiwum o wdzięcznej nazwie "UTF-8.lha" znajdziemy w katalogu "util/misc". Jak pisze autor, program był testowany głównie na AmigaOS 4, ale radzi sobie bardzo dobrze także na komputerach wyposażonych w procesory serii 680x0. Wystarczy go uruchomić i nasza mapa klawiatury zostanie zmodyfikowana, ale tylko do czasu wyłączenia programu. Nie wyświetla on żadnych komunikatów, ale jest narzędziem typu "commodity", dlatego wystarczy uruchomić systemowy "Exchange", aby zobaczyć nową pozycję na liście. Wybranie przycisku "Pokaż interfejs" powoduje wyświetlenie okna z opcją "Quit", która kończy naszą pracę ze standardem "UTF-8".

Jak wyglądają zapisane przykładowe znaki przedstawiam na ilustracji poniżej, jednak trzeba wziąć pod uwagę, że samo wprowadzenie liter z klawiatury nie wystarczy, aby plik został prawidłowo zapisany na dysku. System operacyjny w wersji 3.1 nie jest przystosowany do nowego standardu, więc tak prosty edytor tekstu jak "Ed" nie będzie w stanie zinterpretować poprawnie znaków diakrytycznych. Jednak wystarczy to, aby wygodnie korzystać z polskich znaków w przeglądarce internetowej. Nie spowoduje to oczywiście, że stara przeglądarka pokroju "IBrowse" czy "AWeb" zacznie nagle lepiej wyświetlać strony, ale jeżeli będziemy wprowadzać i wysyłać swój tekst na przykład w formularzu HTML, inni użytkownicy Internetu zobaczą polskie znaki zamiast naszego amigowego kodowania, które dla nich widoczne byłyby jako nieciekawe "krzaczk".

Nie jest to idealne rozwiązanie, ale przybliży nieco starą wersję systemu do nowoczesnych zastosowań. Nie jest to także jedyna możliwość wprowadzenia kodowania typu Unicode do oprogramowania "przyjaciółki". Drugim sposobem jest konwersja plików tekstowych do standardu ANSI, a jako źródło możemy podawać właśnie UTF-8. Funkcją taką udostępnia program "UniDecode", który znajdziemy na Aminiecie w katalogu "util/conv". Niestety nie działa on najlepiej, bo część "ogonków" zapisywana jest niepoprawnie, niemniej, gdy edycja pliku tekstowego zakończy się informacją o tym, że plik zawiera dane binarne:

File contains binary

rozkodowanie go przy użyciu "UniDecode" pozwala wczytać go do każdego edytora tekstu. W innym przypadku musielibyśmy zapisywać plik na innym komputerze i dopiero potem poprawiać go na Amidze. Program jest co prawda na etapie wersji testowej "beta", ale już



teraz jest całkiem przydatny, choćby do przeprowadzenia wstępnej konwersji plików.

Tak wygląda obsługa kodowania UTF w systemie działającym na procesorach 680x0. W przypadku AmigaOS 4 sytuacja zmienia się radykalnie, bowiem - tak jak mówiliśmy o tym w pierwszej części - jest on przystosowany do standardu Unicode. Biblioteka pozwalająca na jego zintegrowanie jest dostępna także dla poprzednich wydań - teoretycznie począwszy od 2.0, ale nikt nie wprowadził jej na razie domyślnie, natomiast czwarta generacja ma to zaimplementowane.

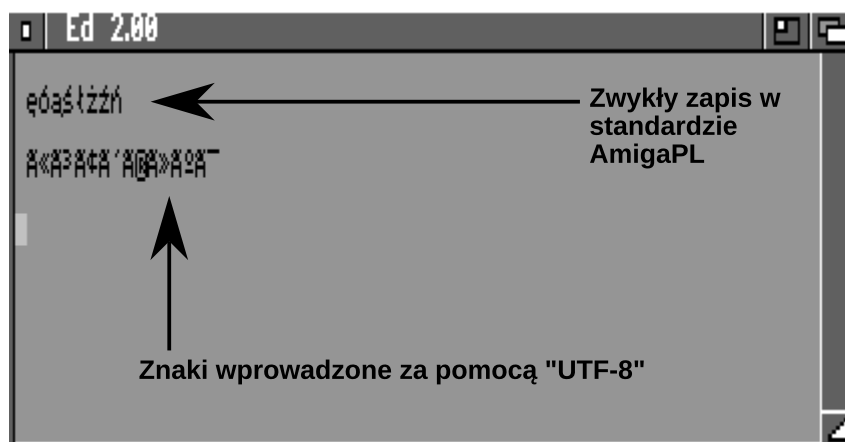
Odpowiedni fragment znajduje się w specyfikacji formatu IFF i jest to rozwiązane tak, aby nie powodować problemów z kompatybilnością w dół. Wprowadzono mianowicie nowy blok, którego zadaniem jest poinformowanie o możliwości odczytywania danych zakodowanych jako UTF-8. Starsze oprogramowanie nie rozpoznaje nowego bloku i jednocześnie ignoruje dodatkowe informacje, które z jego punktu widzenia są nieprzydatne. Trzeba przyznać, że daje to również swobodę programistom.

Wszystkie wymienione elementy nie stanowią oczywiście kompleksowego rozwiązania w zakresie Unicode w systemie 3.1. Nie możemy się też tego spodziewać, bo obecnie rozwijana jest wersja AmigaOS tylko dla procesorów PowerPC i oprogramowanie dla star-

szych procesorów będzie już raczej tylko łatane. Niezależnie od tego, mamy namiastkę obsługi nowego kodowania - za pomocą konwersji lub prostego wprowadzania znaków i w ten sposób możemy uzyskać "wyjście" w odpowiednim formacie.

Po co więc zajmujemy się sprawą? Z kilku powodów. Po pierwsze tworząc własne lokalizacje programów powinniśmy wiedzieć trochę więcej o sposobach zapisywania i kodowania znaków. Po drugie, weźmy pod uwagę, że nasz plik może być używany na różnych systemach - począwszy od AmigaOS 2.0 i 3.0-3.1 do 4.0-4.1, a także "niebieskim" MorphOSie.

Dlatego starajmy się postępować tak, aby użytkownik każdego z tych środowisk mógł wygodnie korzystać z efektów naszej pracy. Najlepiej zapisujemy różne wersje plików językowych lub dołączamy pliki źródłowe wraz z chociaż minimalnym opisem postępowania. Jeżeli będziemy współpracować z innymi osobami albo pobierać materiały z Internetu, może zdarzyć się, że otrzymamy pliki zapisane automatycznie w różny sposób, nad czym nie będziemy mieli kontroli. Siłą rzeczy będziemy musieli więc wykonać ich konwersję ręcznie. Nie ma sensu męczyć się z nieznanymi typami kodowania, musimy więc posiadać choć szczytkową wiedzę w tym zakresie, a gdy nabędziemy więcej doświadczenia, w typowych przypadkach będziemy w stanie ocenić zawartość pliku jednym "rzutem oka".



Pozostaje pytanie jak wykorzystać to wszystko w praktyce? Najlepiej będzie zobaczyć cały proces - od pobrania plików, poprzez ich dostosowanie do naszych potrzeb, tłumaczenie, aż do zapisania gotowej do użycia lokalizacji. Nie zawsze będziemy mieli tyle szczęścia, że dostaniemy pliki źródłowe od autora, czasem będzie trzeba się o nie postarać i stworzyć samodzielnie. Wymaga to większej pracy, ale jest możliwe w większości przypadków. Trzeba tylko użyć odpowiedniego oprogramowania i wbrew pozorom nie jest to bardzo trudne. Na tym skupimy się w następnym odcinku.

WARSZTAT GRAFICZNY

SUPER VIEW NG ...

W tej części kontynuujemy temat programu "Super View". Później zajmiemy się dalszą pracą w "XI-Paincie" i innych programach graficznych. Ze względu na moje zobowiązania poza amigowe, cykl przechodzi w ręce kolejnego autora, który jak miemam poradzi sobie z tematem równie dobrze lub lepiej ode mnie. Żegnając się z czytelnikami Amigazynu, mówię tylko na chwilę "do widzenia".

IFF-ILBM

Zacznijmy od szczegółowych informacji na temat formatu IFF-ILBM. Jest to standardowy format grafiki dla Amigi, opracowany w połowie lat '80-tych przez firmę Electronic Arts. Istnieją jego dwie wersje:

- IFF-ILBM - rozpakowany
- IFF-ILBM - skompresowany (CmpByteRun)

Różnica między nimi polega na tym, że drugi zawiera dane poddane kompresji za pomocą metody zwanej CmpByteRun. Dane te muszą być przed wyświetleniem oczywiście rozpakowane i ten fakt może być powodem braku obsługi przez niektóre starsze przeglądarki graficzne. W "SuperView" zostały przewidziane obie wersje, co nie oznacza, że powinniśmy zawsze korzystać z opcji pakowania. Czasami korzystniej jest umieścić dane w formacie IFF-ILBM nie

spakowanym, a potem ewentualnie kompresować plik innym programem zamiast wspomnianej metody CmpByteRun. Wszystko zależy od zawartości pliku i uzyskanego w konsekwencji zysku objętości.

IFF-ILBM może zawierać specyficzne dla Amigi informacje o kolorach (CRNG) oraz o trybie wyświetlania (CAMG), na przykład fakt wykorzystania trybu HAM (Hold-And-Modify) lub EHB (Extra-Halfbrite).

IFF-ACBM

Jest to standardowy format grafiki używany przez język programowania AmigaBASIC, który przypomnijmy - został opracowany przez firmę Microsoft. Obecnie istnieje tylko jedna odmiana tego formatu - w formie nie przewidującej kompresji. Jest to podyktowane trudnościami w obsłudze danych spakowanych w tym języku. Przypominam, że mówimy o dialekcie dołączanym do Workbench 1.3 opracowanym przez firmę Microsoft, który niestety jest również bardzo wolny. Format IFF-ACBM jest specjalnie przystosowany dla AmigaBASIC pod kątem szybkości odczytywania informacji.

Jeśli używasz systemu plikowego, który przewiduje automatyczne pakowanie danych, format ten może być użyteczny, choć takie postępowanie nie spowoduje automatycznego wzrostu szybkości odczytu plików przez AmigaBASIC. Jeśli używasz metody kompresji "w locie" możesz w ten sposób zaoszczędzić miejsce na twardym dys-

ku. Należy jednak pamiętać, że konwersja z IFF-ILBM (spakowanego) na IFF-ACBM trochę go zabiera. Z drugiej strony jednak ilość zajętego wtedy miejsca jest porównywalna z sytuacją, w której korzystasz z IFF-ILBM, ale uzyskujemy większą szybkość.

INNE FORMATY

Program rozpoznaje wiele formatów danych graficznych za pomocą biblioteki "SuperView-Library". Pliki w obsługiwanych formatach mogą być zazwyczaj zarówno odczytywane, jak i zapisywane. Niektóre jednak mogą być tylko odczytywane lub tylko zapisywane, co może dziwić, szczególnie jeśli mamy możliwość zapisania pliku na dysku w formacie, którego potem nie da się odczytać.

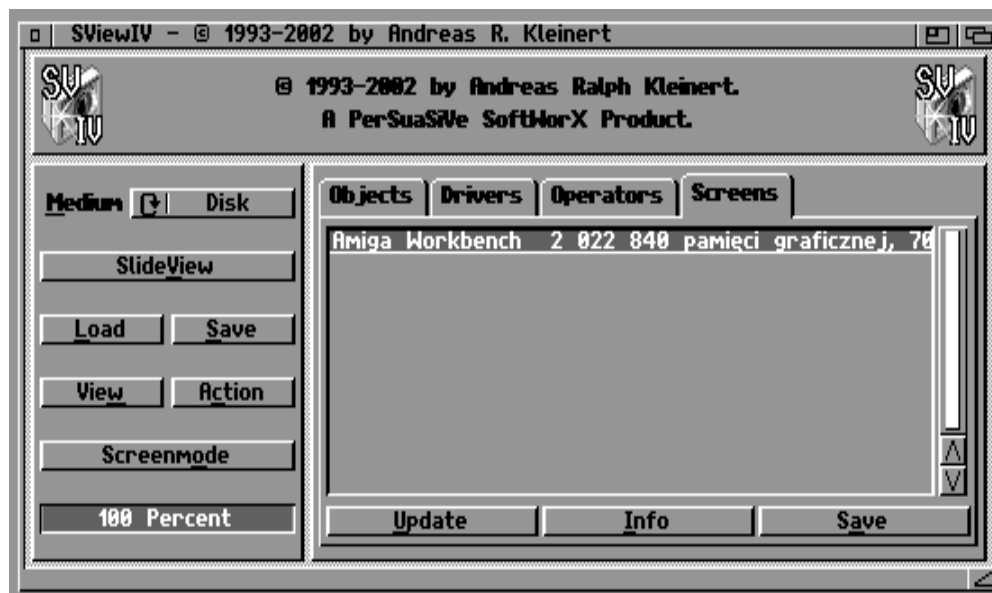
SuperView korzysta w pełni z datypów oraz systemu operacyjnego 3.0 i 3.1, a więc możliwe jest uzupełnianie funkcji poza dostępnymi fabrycznie. Obsługiwane są również pliki poddane kompresji programami takimi jak "XPack" czy "Power Packer". Oczywiście nie ma problemu z wykonywaniem operacji na plikach używających 24-bitowych datypów.

SKŁADNIKI ARCHIWUM

Na początek uwaga dla dociekliwych. Na dysku kolekcji "AmigaLib" oznaczonym numerem 367 znajduje się program o identycznej nazwie "Super View". Nie ma on jednak nic wspólnego z naszym omawianym pakietem, oba łączy tylko podobne zastosowanie.

Nasz "Super View", a w zasadzie "SViewII", można znaleźć na Aminecie w katalogu "gfx/misc", gdzie został zapisany jako kilka plików LHA. Nie są to części jednego podzielonego archiwum, lecz każdy z nich można rozpakować osobno. W związku z tym zawartość została podzielona w określony sposób. Niekoniecznie trzeba korzystać ze wszystkich plików, zależy to od naszych potrzeb.

I tak, kolejne pliki oznaczają:



- SvII-1.lha program główny, narzędzia biblioteka "SuperView-Library"
- SvII-2.lha dokumentacja
- SvII-3.lha sterowniki
- SvII-3a.lha obiekty
- SvII-3b.lha obiekty
- SvII-4.lha operatory
- SvII-5.lha operatory
- SvII-6.lha obiekty
- SvII-7.lha moduły zoptymalizowane dla procesora Motorola 68030
- SvII-8.lha dodatkowe wersje językowe
- SvII-Key.lha darmowy plik "klucz" (key-file)
- SvII-UX.lha dodatkowe obiekty.

W starszych wersjach nie były dostępne wszystkie archiwa LHA, dlatego proponuję zawsze korzystać z plików pobieranych na bieżąco z Aminetu, chyba że chcesz koniecznie sprawdzić jak działają poprzednie wydania "SuperView". Dla wszystkich osób, które zakupiły kiedyś program, dobrą informacją jest fakt, że pliki-klucze (ang. *key file*) odblokowujące płatne funkcje działają nadal w "SViewII". Co prawda aktualny darmowy "klucz" jest zawarty

szczególnie osobom niezaznajomionym z systemem operacyjnym Amigi. Należy o tym pamiętać, gdy natrafimy na nieznaną opcję lub komunikat.

I tak, podstawowe funkcje pozwalają wyświetlić informacje na temat aktualnie wczytanej grafiki, a w szczególności wysokości, szerokości oraz ilości kolorów ("Informacje o pliku"). Podczas wykonywania bardziej pracochłonnych czynności bardzo wygodna jest możli-

wość ukrycia okna programu ("Schowaj"). "Super View" może pracować w systemie jako commodity, a więc jego praca nie zostanie przerwana, mimo iż efekty działania nie będą widoczne. Aby wyświetlić okno na nowo należy skorzystać z programu "Exchange", który należy do standardowego wyposażenia Workbench'a.

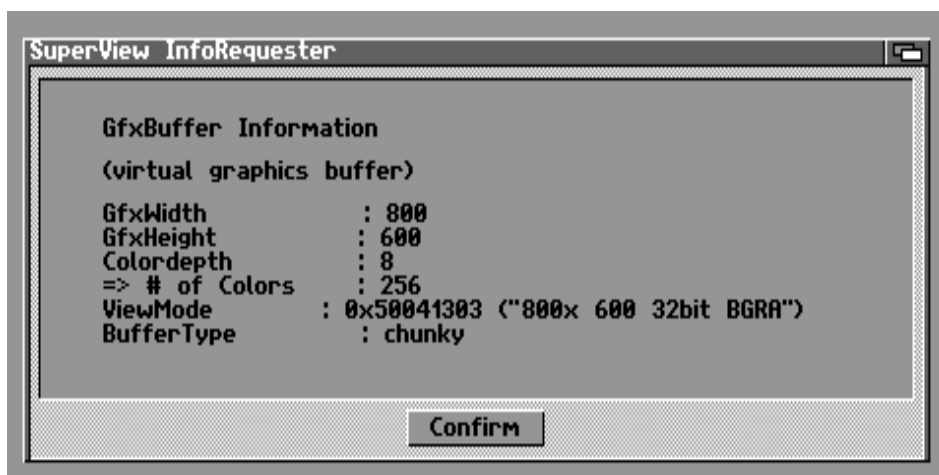
OPCJE

Warto zwrócić uwagę, że część opcji "Super View" nie jest szczegółowo opisana w programie, a ich niewłaściwe użycie może powodować sporo problemów,

co jest opisane w pliku "SvII-Key", ale jeśli ktoś posiada plik zarejestrowany na swoje nazwisko, może go również wykorzystać.

Kolejna opcja o nazwie "Wyświetl" lub "Wyświetl slajdy" wywołuje okno wyboru, w którym wskazujemy plik, który zostanie pokazany. Mamy również do dyspozycji funkcje "Wczytaj" i "Zapisz", które powodują umieszczenie grafiki w buforze pamięci lub zapisanie jego treści w jednym z wybranych formatów. Aby uzyskać więcej informacji na temat dostępnych formatów wybieramy przycisk "SVInfo". Może się zdarzyć, iż program nie będzie mógł z jakichś powodów użyć wewnętrznego bufora. W takim wypadku grafika zostanie automatycznie wyświetlona na oddzielnym ekranie systemowym. Taka sytuacja występuje na przykład wtedy, gdy dane ładowane są za pomocą datatypów i w związku z tym jego obsługa różni się od formatów wbudowanych w "Super View". Aby przerwać wyświetlanie grafiki naciskamy prawy klawisz myszki, należy jednak pamiętać, że dane wciąż pozostają w buforze, a więc zajmują pamięć i możemy je później wykorzystać bez ponownego wczytywania.

Wybór trybu wyświetlania odbywa się w zwykły sposób, tak jak w każdym innym programie korzystającym z systemowych sterowników ekranowych. Pamiętaj jednak, że "Super View"



posiada własne grupy sterowników i w oparciu o nie wywołuje określony tryb. Niezależnie od operacji, jaką chcemy wykonać na danych znajdujących się w buforze, wykonujemy ją za pomocą przycisku o nazwie "Akcja". Możemy wcześniej wskazać "operator", a więc funkcję do zrealizowania na grafice.

Przycisk oznaczony jako "Obiekty" przełącza pomiędzy trzema możliwymi stanami:

- Obiekty
- Sterowniki
- Operatory.

W pierwszej pozycji lista zawiera wykaz modułów, które oznaczają rozpoznawane formaty danych podczas operacji odczytywania lub zapisywania. Druga opcja to sterowniki urządzeń, które mogą być wykorzystane w programie. Wybieramy je za pomocą funkcji "Źródło", przy czym urządzenia źródłowe i docelowe nie muszą być takie same. Innymi słowy można odczytywać dane z jednego, a zapisać na inne urządzenie, na przykład: "Dysk", "Clipboard" lub zewnętrzne "Urządzenie" działające dzięki sterownikom systemowym. Powoduje to, że mamy całkowitą swobodę obsługi, a jest to szczególnie istotne, gdy chcemy automatyzować często wykonywane operacje.

Zwróć uwagę, że Schowek wykorzystywany jest w wąskim zakresie, to znaczy program używa tylko jego podstawowej wersji - tak jak na fabrycznym Workbenchu. Jeżeli zainstalujemy rozszerzenia Clipboardu, nie spowoduje to zmiany działania "Super View". Jeżeli w oknie zobaczymy przycisk "Dodaj", oznacza to, że mamy możliwość wstawienia nowego obiektu, sterownika lub operatora. Robimy to za pomocą zwykłego okna wyboru, lecz należy korzystać wyłącznie z plików posiadających poniższe rozszerzenia:

- .svobject
- .svdriver
- .svoperator

Gdybyśmy wskazali inne pliki, działanie programu może być nieprawidłowe, może także nastąpić awaria całego systemu. Możliwe jest wykonanie przeciwnej operacji, a więc usunięcia obiektu, sterownika lub operatora. Służy do tego przycisk o oczywistej nazwie "Usuń", jego działanie będzie jednak skuteczne tylko wtedy, gdy z biblioteki "SuperView-Library" korzysta w danej chwili tylko jeden działający "Super View". Program można bowiem uruchomić wielokrotnie na raz, a biblioteka może być wykorzystywana także przez inne zadania. W takiej sytuacji zmiany nie będą zastosowane, aby nie spowodować problemów z funkcjonowaniem

pozostałych programów. Opcja o mało jasnej nazwie "Lista Ekranu do ściągnięcia" pozwala wybierać nazwy ekranów systemowych, których zawartość będzie mogła być poddana tym samym operacjom co wczytywana grafika. Gdy otwarty zostanie nowy ekran lub zamknięty stary, lista nie zostanie automatycznie odświeżona i musisz to zrobić ręcznie za pomocą przycisku "Uaktualnij". Za pomocą funkcji "Informacje" wyświetlamy informacje na temat ekranu wybranego na liście.

Jeżeli natomiast zdecydujemy się na zapisanie zawartości ekranu, wskazujemy opcję "Zapisz". Wciąż będziemy mieli możliwość wybrania formatu docelowego, pamiętaj jednak, że zapisywanie "zrzutu" ekranu nie powinno odbywać się w formacie mocno skompresowanym, bo przełoży się na to niską jakość widocznych elementów interfejsu graficznego.

BŁĘDY

"Super View" jak każdy program nie jest pozbawiony błędów. Niektóre zostały stwierdzone przez samego autora, o niektórych ograniczeniach można przekonać się dopiero podczas dłuższego użytkowania. Trzeba przyznać, że niektóre opcje działają nietypowo, co może być traktowane jako niedociągnięcie, a często jest zamierzonym działaniem.

Jeśli próbujemy skorzystać z opcji "Wyświetl slajdy", będzie trzeba koniecznie zdecydować, jak długo ma być wyświetlany każdy obrazek. Nazwa opcji może sugerować, że pozwala stworzyć "katalog" grafik, w rzeczywistości wyświetlanie na raz wielu obrazków jest możliwe tylko wtedy, gdy uruchomimy kilka "SView" jednocześnie. Do następnego obrazka można przejść przez naciśnięcie dowolnego przyciska myszki, a więc nie musimy czekać na upłynięcie deklarowanego czasu.

Do stworzenia funkcji "wyświetlania slajdów" lepiej jest użyć programu "Super Slide", który znajduje się w katalogu o nazwie "Tools". Niestety powoduje on awarie systemu pod Picasso96, szczególnie przy używaniu karty graficznej "Picasso II". Wcześniej podobne problemy występowały także w przypadku całej biblioteki "SuperView-Library" oraz karty "Picasso IV". Zostały one wyeliminowane wraz z pojawieniem się uaktualnienia Picasso96, co prawdopodobnie jest związane z poprawą emulacji niektórych funkcji realizowanych za pomocą pakietu "CyberGraphX".





napędy

ADAM ZALEPA

Gdy pracujemy na różnych komputerach jednocześnie, pewnym problemem stają się formaty różnych plików. Szczególnym przypadkiem są obrazy nośników danych, bowiem tak najłatwiej zapisać i przenieść dane w ramach nietypowych systemów plikowych. Moim udziałem stał się kłopot polegający tym, że na płytach nagrywanych wiele lat temu umieściłem pliki, których nie był w stanie bezpośrednio odczytać ani Linuks, ani Windows m.in. ze względu na ich nazwy. Spodziewałem się, że emulator Amigi poradzi sobie z odzyskaniem danych bez większego problemu, ale musiałem najpierw jakoś przenieść całą zawartość na peceta. Na dodatek posiadałem już wiele obrazów typu ISO zapisywanych - jak mi się zdawało - na amigowym "MakeCD", ale nijak nie mogłem ich "zamontować". Dlatego postanowiłem zgłębić naturę moich obrazów płyt, a przy okazji także innych nośników. Wyniki są interesujące także z punktu widzenia rozwoju systemu operacyjnego.

Wbrew pozorom dla Amigi powstało bardzo wiele oprogramowania pozwalającego przekształcać w różny sposób pliki zawierające strukturę czy to płyty CD, czy też archiwów, które tylko dla wygody zostały skompresowane do podobnej formy. Większość można znaleźć na Aminecie, ale ich odnalezienie nie jest takie proste. Nie mają zbieżnych nazw, a pliki rozrzucone są na różne katalogi. Na początek proponuję zajrzeć do dwóch ciekawych miejsc, mianowicie:

`disk/misc`
`util/conv`

W gruncie rzeczy to tam znajdziemy większość pakietów obsługujących obrazy nośników i to zarówno dla Amigi wyposażonej w procesor 68k, PowerPC, jak i AmigaOS 4 czy MorphOSa. Można powiedzieć, że jest to miejsce łączące wszystkie frakcje fanów i użytkowników "przyjaciółki", niezależnie od wybranej wersji. I bardzo dobrze - nigdy nie byłem zwolennikiem zbyt wielkich podziałów, co więcej - uważam, iż sztywne trzymanie się swoich "okopów" w sytuacji, gdy stare oprogramowanie działa na każdym systemie "next genowym" jest po prostu nieracjonalne. Zostawmy jednak te rozważania, bo to temat na całkiem inną okazję.

Powstaje pytanie: jakich rodzajów obrazów płyt możemy używać w praktyce? Mam na myśli skuteczny odczyt lub konwersję do formatu możliwego do ekstrakcji plików i katalogów. Zrobiłem małą listę i według niej będziemy kierować dalszymi działaniami.

Najważniejsze formaty to:

- C2D (WinOnCD)
- CCD (CloneCD)
- B5I (BlindWrite)
- BIN/CUE
- MDS/MDF (Alcohol)
- CDI (Disk Juggler)
- CSO (Compressed ISO)
- DAA
- DAX
- DMG (Apple)
- IMG/SUB
- ISO
- NRG (Nero)
- UIF (Magic ISO)
- PDI
- RAW

Jak widać lista jest całkiem imponująca, szczególnie jak na platformę, która podobno od dawna jest na wymarcu. Możemy operować na praktycznie każdym popularnym formacie, wliczając w to wszystkie systemy operacyjne - od Windows, przez różne odmiany Linuksa, aż do MacOSa, którego osobiście nie spodziewałem się spotkać w tym zestawieniu. Nie wszystkie wymienione pozycje są bardzo często spotykane, ale warto wiedzieć z czym mamy do czynienia. Pomijając wyjaśnienia w nawiasach, wiele z tych plików można stworzyć w różnych programach, ale niestety niekoniecznie działających na Amidze.

Starsze programy obsługują praktycznie tylko standard ISO oraz "czysty" format, czyli RAW. Najlepiej byłoby więc wykonać konwersję pozostałych formatów do ISO, co zagwarantuje możliwość prawidłowego odczytania

```

AmigaShell
Nowy proces Shell nr 4
4.Ram Disk:> rx c:isomount Worek:ISO/Extras.adf
ISOMOUNT: mounting 'Worek:ISO/Extras.adf' as SDF0: ...
----
SDF0:
Unit          = "Worek:ISO/Extras.adf"
Surfaces      = 2
BlocksPerTrack = 11
Lowcyl        = 0
Highcyl       = 79
BufMemType    = 1
Interleave    = 0
Blocksize     = 512
Device        = filedisk.device
Flags         = 0
Mask          = 0xFFFFFFFF
Maxtransfer   = 0x00FFFFFF
Reserved      = 2
Stacksize     = 2000
Priority       = 0
Bootpri       = -20
Globvec       = -1
Buffers       = 20
Mount         = 1
#
----
4.Ram Disk:>

```

możliwych przypadków. Mówiąc praktycznie, należy skopiować plik z rozszerzeniem ".device" do systemowego katalogu "Devs", a potem użyć polecenia "isomount" w oknie "Shell". Dalej sposób użycia jest bardzo prosty, mianowicie wystarczy zastosować systemowe polecenie RX, za pomocą którego uruchamiany skrypty ARexxa. Wpisujemy nazwę skryptu, a po nim ścieżkę dostępu i nazwę pliku "obrazu" płyty lub dyskietki. Na przykład:

```

rx C:isomount Worek:ISO/Extras.adf

lub

rx C:isomount Worek:ISO/ext.iso

```

danych. I tak jest w rzeczywistości, jednak nie istnieje jeden program rozpoznający każdy rodzaj obrazu płyty. Tak też jest na innych systemach, więc nie można tego traktować jako zarzut, ale chciałoby się mieć rozwiązane kompleksowe. Niestety tak łatwo nie będzie.

Dlatego zacznijmy od formatów najbardziej znanych, czyli NRG, BIN/CUE oraz MDS/MDF. W zasadzie możemy je wszystkie obsługiwać za pomocą jednego programu o nazwie "ISO-o-Matic", ale wymaga on procesora PowerPC i systemu AmigaOS 3.5 lub nowszego. Jeżeli dysponujemy Amigą z Motorolą i systemem 3.0 lub 3.1, najlepiej zainteresować się pozycjami "nrg2iso", "bin2iso" oraz "mdf2iso". Wszystkie przygotowane zostały przez naszego rodzimego programistę, Marcina Czajkowskiego, w związku z tym można z nich korzystać w bliźniaczy sposób.

Każde archiwum zawiera dwie podstawowe wersje - dla procesorów Motorola 68020 i 68040. Pozwala to uruchomić programy na praktycznie każdym sprzęcie, może poza najprostszymi konfiguracjami z modelem 68000, ale przyznajmy, że na nich raczej nie będziemy używać obrazów płyt. Programy posiadają nazwy takie same jak archiwum, jedynie uzupełnione o rozszerzenie z symbolem procesora. Jeśli chcemy ich używać na stałe, najlepiej skopiować do katalogu systemowego "C" usuwając końcówkę.

Na przykład zamiast:

nrg2iso.040

wpisać po prostu:

nrg2iso

Każde archiwum zawiera też kod źródłowy, a więc we wprawnych rękach programy te mogą służyć również do innych celów. Sama konwersja obrazu polega na wpisaniu nazwy pliku źródłowego i docelowego - we wszystkich trzech przypadkach. Trzeba tylko uważać, aby zachować właściwą kolejność i ścieżki dostępu, aby nie uszkodzić plików zapisanych na dysku. Dla przykładu, jeśli mamy obraz BIN/CUE, przyjmujemy poniższy schemat:

```

polecenie <plik_BIN> <plik_ISO>

```

Przetestowałem ten sposób na kilku przykładowych plikach i bez problemu uzyskałem dostęp do danych, na przykład z obrazu płyty gry dla Playstation. Za pomocą programu służącego do "montowania" wirtualnych nośników jest to bardzo dobry sposób sprawdzania, czy obraz został zapisany prawidłowo i jak będzie się zachowywał po nagraniu na fizyczną płytę CD. Całkiem dobrym rozwiązaniem jest tutaj wykorzystanie ARexxa, a konkretnie archiwum "isomount124", które znajdziemy także na Aminecie. Całość wymaga jedynie systemu operacyjnego w wersji 2.0 i działa nawet na procesorze 68000. Jednocześnie pozwala tworzyć wirtualne nośniki z dowolnego obrazu płyty, jak również dyskietek:

- ADF (Amiga - OFS lub FFS)
- IMG (MS-DOS - FAT12)
- ST (Atari ST - FAT12)
- GS (Macintosh - MFM)

Wręcz z archiwum dołączony jest sterownik "FileDisk", z którego korzysta funkcja "montowania", a więc mamy komplet sprawdzający się w większości

W moim przypadku skrypt skopiowałem do katalogu "C", ale może być to dowolne miejsce. Program po uruchomieniu automatycznie podaje szczegółowe informacje na temat symbolu urządzenia, do którego przypisany jest obraz nośnika - rozpoczynające się od "S", aby nie dublować nazw z innymi napędami dostępnymi w systemie. Obie sytuacje przedstawiam na ilustracjach. Potem możemy korzystać z tych urządzeń tak samo, jak byłyby to fizyczne nośniki włożone do napędów. Aby "wylączyć" wirtualny dysk trzeba wykorzystać zwykle polecenie ASSIGN według następującego schematu:

assign <napęd> DISMOUNT

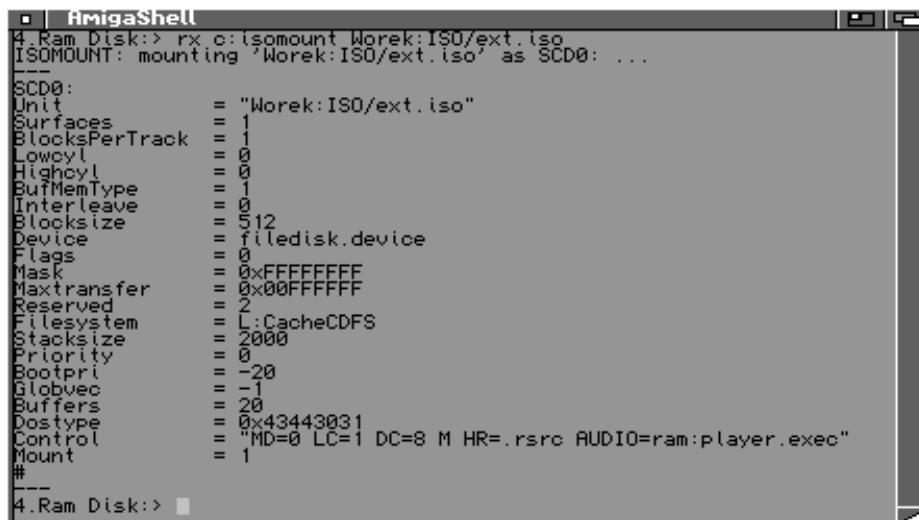
Nie jest to żadna anomalia, wszystko robimy dokładnie tak samo jak w przypadku innych urządzeń systemowych. Czy sprawdza się to w przypadku każdego typowego "obrazu"? Teoretycznie tak, ale program przyjmuje też domyślne wartości takie jak użyty system plikowy, co może być czasem problematyczne. Zwróćmy jednak uwagę, że bardzo łatwo to zmienić. Wystarczy skopiować informacje z okna "Shell", widoczne w klamrze pomiędzy znakami "---" i zapisać je jako tak zwaną "mount-listę" (w katalogu "Devs"), by potem bez problemu montować urządzenie poprzez systemowe polecenie ASSIGN.

Różnica jest taka, że zawartość oddzielnego pliku możemy zmieniać według naszych wymagań, a co za tym idzie skorzystamy z każdego "obrazu" nośnika, o ile tylko znajdziemy system plikowy, który go obsługuje. Przy okazji

później nie będzie już trzeba wywoływać skryptu "isomount", a więc upraszamy pracę i wykończymy mniejszą ilość pamięci. Nie mówiąc o tym, że taki wirtualny nośnik może być aktywny od razu po wczytaniu Workbencha lub na przykład "Directory Opusa".

Dosyć nietypową kwestią jest tylko to, że w pozycji "Unit" mamy wymienioną ścieżkę dostępu i nazwę pliku "obrazu" dyskietki lub płyty. Normalnie wpisalibyśmy tu liczbę oznaczającą jednostkę. Nie jest to błąd, bo inaczej system nie będzie wiedział skąd załadować potrzebne informacje. Należy się tego trzymać, a najlepiej zmieniać tylko ścieżkę i nazwę pliku umieszczoną w cudzysłowie. Program "isomount" nie jest odkrywczy, ale znakomicie ułatwia korzystanie z wirtualnych nośników i aż dziw bierze, że nikt wcześniej nie pomyślał o tak prostym w obsłudze rozwiązaniu. Większość pakietów wymaga uruchamiania programu instalacyjnego, podawania wielu parametrów, a tu po prostu wpisujemy nazwę pliku. Jest to przykład, jak różne może być podejście do skomplikowanych operacji dyskowych w systemie Amigi.

Warto dodać, że opcja tworzenia wirtualnych nośników jest wbudowana w system MorphOS, który pozwala praktycznie automatycznie - za pomocą zwykłego "dwukliku" na nazwie obrazu - uzyskać dostęp do jego zawartości. Za obsługę obrazów dyskietek odpowiada natomiast program "FileImageCtrl", który znajduje się na standardowym wyposażeniu w katalogu "Tools". W podobny sposób można "montować" jako



napędy nawet archiwa, szczególnie na systemie AmigaOS 4, który posiada świeżą wersję pakietu "XAD" wyposażonego w odpowiedni system plikowy i polecenia tworzące urządzenie o nazwie:

XADO :

lub podobne (z inną cyfrą). Będzie ono zawierać treść archiwum obsługiwane przez pakiet, czyli wchodzi w grę przynajmniej kilkadziesiąt popularnych formatów z różnych platform. Jest to temat na osobny artykuł, ale warto wiedzieć, że możliwości systemu Amigi są bardzo szerokie w tym zakresie.

Czy warto korzystać z wirtualnych napędów? Myślę, że jest to pytanie retoryczne. Jeśli tylko mamy taką możliwość, jest to o wiele wygodniejsze niż używanie fizycznych nośników. Operacje wykonywane są dużo szybciej, nie napotkamy na błędy związane z uszkodzeniami dyskietek czy płyt,

a na dodatek możemy aktywować wiele różnych "obrazów" jednocześnie. Natomiast konwersja pomiędzy wieloma formatami zapisu powoduje, iż nie jesteśmy ograniczeni możliwościami starszych programów, które przy okazji uzyskują funkcje wczytania bardziej nietypowych - z ich punktu widzenia - projektów. W prasie amigowej mówiło się kiedyś więcej o tym, że z pomocą bardzo elastycznego systemu Amigi oraz języka skryptowego ARexx można dodawać nowe opcje do programów, które nie były przewidziane przez ich autorów, a nawet do Workbencha czy okien AmigaDOS. I nie ma w tym przesady. Omawiane oprogramowanie jest tego żywym dowodem, choć skupionym wokół jednego tematu - nośników danych. Takich przykładów możemy znaleźć więcej, co świadczy o sile składników systemowych Amigi i produktów z niej się wywodzących. Poruszyliśmy dopiero czubek góry lodowej, a już ukazało się naszym oczom wiele interesujących funkcji.

Zestawienie ważniejszych programów użytych w artykule, dostępnych w serwisie Aminet.net

Nazwa archiwum	Katalog	Wymagania	Krótki opis
iso-o-matic-os3.lha	util/conv	AmigaOS 3.5	Konwerter wielu różnych formatów danych
iso-o-matic.lha	util/conv	AmigaOS 4.0	Jak wyżej, lecz dla systemów z PowerPC
bin2iso.lha	disk/misc	AmigaOS 3.0	Konwerter formatu BIN do ISO-9660
bin2iso_aos4.lha	disk/misc	AmigaOS 4.0	Wersja dla procesorów PowerPC
mdf2iso.lha	disk/misc	AmigaOS 3.0	Konwerter formatu "Alcohol" do ISO-9660
mdf2iso_aos4.lha	disk/misc	AmigaOS 4.0	Wersja dla procesorów PowerPC
nrg2iso.lha	disk/misc	AmigaOS 3.0	Konwerter formatu "Nero" do ISO-9660
nrg2iso_aos4.lha	disk/misc	AmigaOS 4.0	Wersja dla systemu AmigaOS 4
nrg2iso_0.4.lha	util/misc	MorphOS	Wersja dla systemu MorphOS
isomount124.lha	util/rexx	AmigaOS 2.0	Pozwala tworzyć wirtualne napędy

UWAGI:

Programy należy rozpakować za pomocą archiwizera LHA, a następnie postępować według załączonej dokumentacji. Typowe sposoby użycia zostały zasugerowane w treści artykułu. Należy pamiętać, że korzystanie z tego typu oprogramowania potencjalnie może wiązać się z uszkodzeniem zawartości plików, dlatego wszystkie operacje najlepiej wykonywać na ich kopiach.

KARTOTEKI

ADAM ZALEPA

i RELACJE



Temat baz danych jest ostatnimi czasy mocno zapomniany. Moim zdaniem bardzo niesłusznie, bowiem za ich pomocą możemy tworzyć bardzo przydatne zbiory i niekoniecznie potrzebujemy od razu dużego pakietu typu "Office". W warunkach systemu Amigi zastosowanie odpowiedniego oprogramowania oraz języka ARexx może dać szczególnie ciekawe rezultaty. Jednym z bardziej rozbudowanych programów tego typu jest "Fiasco". Na jego przykładzie pokażę co można osiągnąć na polu zarządzania danymi.

Na pewno zauważyliście, że większość ludzi dzisiaj korzysta z arkusza kalkulacyjnego, gdy tylko jest potrzeba zgromadzenia w jednym miejscu większej ilości wpisów. Mnie to jednak nie przekonuje, bo dużo bardziej wygodnym rozwiązaniem jest umieszczenie danych w formularzu, który możemy samodzielnie zaprojektować, a potem wykonywać na nim różne operacje. Oczywiście arkusz też daje takie możliwości, ale mała baza danych nie zajmuje tyle miejsca w pamięci i wymaga dużo mniej rozbudowanego komputera. Na dodatek okazuje się, że te same pliki źródłowe możemy wczytywać również do arkusza, a praca w programie bazowym nie pójdzie na marne, bo rezultaty możemy zapisać w formie zrozumiałym dla "Turbo Calca" czy też pecetowego "Excela". Mamy więc całkiem wygodną możliwość przeniesienia danych.

"Fiasco" jest jednym z wielu podobnych programów jakie powstały dla Amigi. Pozornie utworzenie bazy danych za jego pomocą jest skomplikowane, lecz w rzeczywistości można to zrobić nie tylko łatwo, ale i bardzo szybko. Zaczniemy jednak od nakreślenia szerszej charakterystyki programu. Należy on do relacyjnych baz danych, co oznacza, że dane zapisywane są w polach zwanych "rekordami", które razem tworzą tytułowe "relacje". Rekordy są między sobą powiązane, a cała struktura zależy oczywiście od użytkownika. Nasza baza danych potrafi wykorzystać język skryptowy ARexx, a więc możemy ją kontrolować z pomocą innych programów albo odwrotnie - łączyć różne pola ze skryptami ARexxa, względnie AmigaDOS.

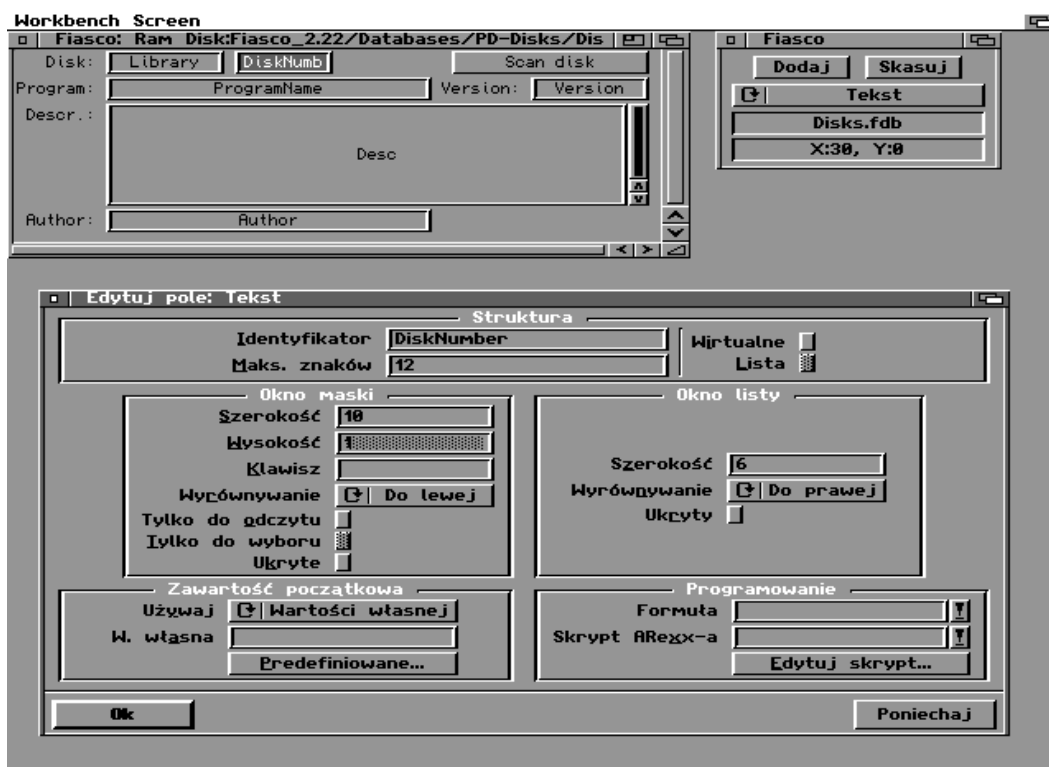
Ważną rzeczą jest fakt, iż "Fiasco" nie wymaga, aby cały zbiór danych został wczytany od razu do pamięci. Dzięki temu możemy korzystać z dużych plików nawet wtedy, gdy nasza Amiga stanowi skromną konfigurację sprzętową. Informacje odczytywane są na bieżąco, w miarę potrzeb, a użytkownik może ustawiać sposób i rozmiar pamięci, z jakiej ma korzystać program. Oczywiście lepiej od razu załadować wszystkie niezbędne dane, choćby ze względu na większą szybkość przeszukiwania bazy.

Co potrzebujemy do rozpoczęcia pracy? W zasadzie tylko systemu w wersji 2.0 i 1 megabajta pamięci, czyli na przykład standardową Amigę 600. Niektóre funkcje mogą zachowywać się nieprawidłowo na AmigaOS w wersji 3.0 lub 3.1, ale dotyczy to sytuacji bez aktywnej funkcji "SetPatch", a tego akurat powinniśmy unikać.

Polecenie to jest standardowym wyposażeniem Workbench'a, dlatego jeśli tylko mamy poprawnie zainstalowany system, wszystko będzie działać dobrze. Osobiście nie zaobserwowałem problemów, ale obecnie modne jest aktualizowanie składników systemu do wersji opracowywanych przez osoby trzecie, dlatego uznałem za zasadne zwrócić na to uwagę. Działań takich nie polecam, choć wiem, że w pewnych przypadkach mogą one oddać nieoczekiwane zasługi. Może to jednak odbić się na utracie kompatybilności, ponosimy także ryzyko wystąpienia bardziej nietypowych problemów.

"Fiasco" posiada własny program instalacyjny, ale można też po prostu skopiować cały katalog do dowolnego miejsca na dysku. Nasza baza będzie działać również na komputerach z procesorami PowerPC, dodatkowo wymagana jest biblioteka "gtaglayout", ale jest dołączona do archiwum i nie ma potrzeby osobnego kopiowania czy pobierania plików. Po tym wstępie możemy uruchomić program. Klikamy na ikonę "Fiasco" i uzyskujemy dostęp do okna głównego, obok którego widać drugie małe okno nazwane przez autora "serwisowym", choć w polskiej wersji zastosowano bardziej odpowiednią nazwę "panelu sterowania". Służy ono do dodawania i kasowania rekordów, a także poruszania się pomiędzy poszczególnymi wpisami. Można z niego korzystać przy tworzeniu każdego projektu, choć te same funkcje są dostępne także w menu górnym o nazwie "Rekord".

Na początek proponuję zobaczyć jak wygląda wprowadzanie danych. W tym celu wczytujemy jeden z przykładów umieszczonych w katalogu "Databa-



ses". Wybieramy opcję "Wczytaj..." z menu górnego projekt, potem wskazujemy dowolny plik z rozszerzeniem ".fdb" i klikamy "Ok". W oknie pojawi się formularz z polami charakterystycznymi dla interfejsu graficznego Amigi. Mogą być to pola tekstowe, przyciski lub inne elementy. Gdy teraz w panelu sterowania wybierzemy opcję "Dodaj" lub "Skasuj", dane zostaną wyczyszczone. Nie oznacza to, że tracimy jakiegokolwiek wpisy, a jedynie nasza baza uzyskuje nowy "rekord". Dzięki temu mamy jakby dostępną kolejną pustą "stronę" formularza. Gdy chcemy wrócić do poprzedniego wpisu wystarczy, że klikniemy strzałkę w lewo lub prawo w małym oknie sterowania.

Pole widoczne na dole wyświetla liczbę oznaczającą rekord, który aktualnie przeglądamy oraz całkowitą ilość rekordów. Jeśli więc widzimy tu:

2/3

oznacza to, że przeszliśmy do drugiego rekordu z trzech ogólnie dostępnych. Powyżej widoczna jest nazwa pliku bazy danych, a więc zawsze wiadomo jaki projekt poddawany jest edycji. Zwróćmy też uwagę na menu górne o nazwie "Sterowanie". Domyślnie włączona i zakreślona będzie opcja "Tryb pracy", czyli przeglądanie wpisów i edycja rekordów. Jeżeli przełączymy ją na "Tryb edycji", możliwa stanie się zmiana wyglądu i funkcji samego formularza. Należy pamiętać, że w innej sytuacji wybieranie części opcji nie spowoduje żadnego efektu lub będą zaciemnione,

a zatem nieaktywne. Gdy podczas edycji na dowolnym elemencie wykonamy pojedyncze kliknięcie, zostanie on podświetlony, a oknie panelu sterowania zamiast ilości rekordów pojawią się współrzędne wybranego elementu w poniższej formie:

X:21, Y:0

Wartości te obliczane są względem lewego górnego rogu okna formularza i podawane w znakach. Nie jest to może najszczęśliwszy sposób oznaczania odległości w oknie, ale wraz z wykorzystaniem nieproporcjonalnych czcionek powoduje, że nasz formularz bardzo łatwo możemy "wyrównać" tak, aby wyglądał jak najbardziej czytelnie. Jeżeli na tych samych elementach wykonamy "dwuklik", zobaczymy okno edycji o nazwie "Edytuj", które będzie nieco inne dla każdego rodzaju pola czy przycisku. Omówienie wszystkich rodzajów zajmie wiele miejsca, dlatego na razie przyjrzymy się tylko najważniejszym sprawom.

Każde pole musi posiadać swoją nazwę lub identyfikator. Gdy w oknie "Edytuj pole" pierwszą opcją jest "Tekst", znaczy to, iż podany ciąg znakowy będzie wyświetlony w formularzu. Opcja jest przypisana między innymi do pola "Opis", co można sprawdzić czytając nazwę widoczną na liście okna. Poniżej mamy grupę "Styl" umożliwiającą zmianę kroju czcionki widocznego napisu. W tym przypadku edytujemy jedynie oznaczenie w formularzu, ale nie jest to element pozwalający na wpro-

wadzenie danych do rekordu. Wśród najczęściej wykorzystywanych pól, za pomocą których możemy tworzyć swoje wpisy są "Pole tekstowe" lub "Liczby całkowite". Wyglądają tak samo, jako zwykłe ramki jak choćby na Workbenchu po wybraniu opcji "Wykonaj polecenie", ale służą do wpisywania konkretnego rodzaju danych.

Dlaczego jest to takie istotne? Bowiem, gdy będziemy później tworzyć związki pomiędzy różnymi polami, a także wykonywać na nich różne operacje, nieprawidłowy rodzaj lub źle przeprowadzony wpis wywoła błąd lub nie pozwoli wykonać jakiejś czynności. Dlatego trzeba na to bardzo uważać niezależnie od tego, jak dużą bazę danych planujemy zbudować.

Ilość wpisów ani nie ułatwia, ani nie ogranicza dostępnych funkcji, ale muszą być one utworzone według określonych reguł. Dlatego też okno edycji pól zawiera większą ilość parametrów, od wymiarów począwszy, poprzez możliwości przypisania początkowej wartości, aż do funkcji tworzenia formuł - podobnie jak w arkuszu kalkulacyjnym - i wywoływania skryptów ARexxa, co ciekawe, również z możliwością automatycznej zmiany samej treści skryptu. Okno edycji formuł posiada natomiast przyciski, które "podpowiadają" format funkcji, a więc formularza nie tworzymy całkowicie na sucho.

Najłatwiejszym sposobem nauki jak powinny wyglądać prawidłowo zbudowane formularze jest obserwacja gotowych plików. Dlatego też proponuję, abyście wczytali kilka przykładów i po wywołaniu trybu edycji przeanalizowali ustawienia okna "Edytuj pole". Wszystkie funkcje opisane są po polsku, a wciśnięcie klawisza HELP wywoła dokumentację, która także została spolszczona. Niestety nie jest napisana zbyt przystępnym językiem i wymaga raczej dłuższej lektury, ale za to bardzo szczegółowo omawia wszystkie opcje "Fiasco".

Gdy już zorientujemy się z grubsza jak wygląda obsługa gotowych pól, musimy sobie uświadomić, że to co widać na przykładowym formularzu to tylko część elementów dostępnych w programie. Ich podstawowa lista znajduje się w menu górnym "Pole", w pozycji "Typ pola", a także na przycisku cy-

klicznym w oknie panelu sterowania - zaraz poniżej funkcji "Dodaj" i "Skasuj". Służą one oczywiście do wstawiania i usuwania pól z formularza, ale na razie proponuję ich nie używać. Samo dodanie nowa pola jest proste, natomiast kasowanie wymaga znajomości powiązań pomiędzy elementami formularza. Program wyświetla podpowiedzi, ale na etapie analizy przykładów proponuję się tym nie zajmować, bo zaciemnimy cały obraz sytuacji. Zanim zajmiemy się zarządzaniem polami i skomplikowanymi relacjami, które możemy zbudować, poznajmy najpierw najważniejsze rodzaje pól, z jakich możemy korzystać:

POLE TEKSTOWE

Zgodnie z nazwą pozwala podawać ciągi znakowe przy określeniu ich maksymalnej długości. Możliwe jest przeszukiwanie zawartości za pomocą znaków specjalnych:

#? lub ?

Pierwszy jest zgodny z charakterystyką AmigaDOS, czyli zastępuje dowolny fragment tekstu, natomiast znak zapytania wprowadzony samodzielnie pozwala wyszukać tylko jeden znak ciągu.

LICZBY CAŁKOWITE lub RZECZYWISTE

Pozwalają przechowywać liczby, a także stosować dla nich sposób wyszukiwania za pomocą operatorów matematycznych jak "większy niż" (>), "mniejszy niż" (<) lub podobnych. Możliwe jest podanie maksymalnej długości liczby, a także ilości cyfr pokazywanych w formularzu i w związku z tym także sposobu zaokrąglenia.

BOOLEAN

Pole o tej nazwie może zawierać wartość PRAWDA (true) lub FALSE (fałsz), reprezentowane także przez liczby 1 i 0. Formularz wyświetla je w formie kwadratu, który można "zakreślić", a więc takie pole znajdziemy w praktycznie każdym większym programie. Jeśli wprowadzimy tutaj inne wartości, wszystkie liczby inne niż "zero" zostaną poddane konwersji do stanu PRAWDA (czyli wartości 1).

CYKLICZNY

Za pomocą kolejnego pola możemy ustalić kilka możliwości do wyboru, a więc odpowiada to zwykłemu przyciskowi cyklicznemu, jaki widać na przykład w oknie panelu sterowania. Podczas przeszukiwania możemy określać numer "opcji", który zawsze liczony jest od zera. Obsługa tego elementu jest trochę bardziej skomplikowana, bowiem gdy podamy w tym miejscu wartości, zostaną potraktowane jako nazwy pozycji na przycisku, chyba że będą zgodne z numerami ustalonych "opcji".

SUWAK

To pole pozwala wyświetlać wartości liczbowe w sposób graficzny, tak jak na przykład w programach preferencyjnych Workbench. Możemy dla niego ustalić minimalną i maksymalną wartość, a także sposób wyświetlania za pomocą kilku dodatkowych znaków specjalnych. Liczby możemy wyszukiwać podobnie jak w polu typu "Liczby całkowite" oraz "Liczby rzeczywiste". Należy uważać podczas wprowadzania danych, bowiem wszystkie ewentualne litery zostaną potraktowane jako wartości nieprawidłowe i zamienione na cyfrę "zero".

TEKST

Następny element służy do wprowadzania tekstu widocznego jako opis w formularzu. Litery możemy pogrubiać, pochylać lub podkreślać, a także ustalać znak, za pomocą którego użytkownik będzie mógł aktywować pole za pomocą klawiatury. Zawartości tego pola nie można przeszukiwać, jako że z zasady nie przechowuje żadnych danych, poza zdefiniowanym ciągiem znakowym.

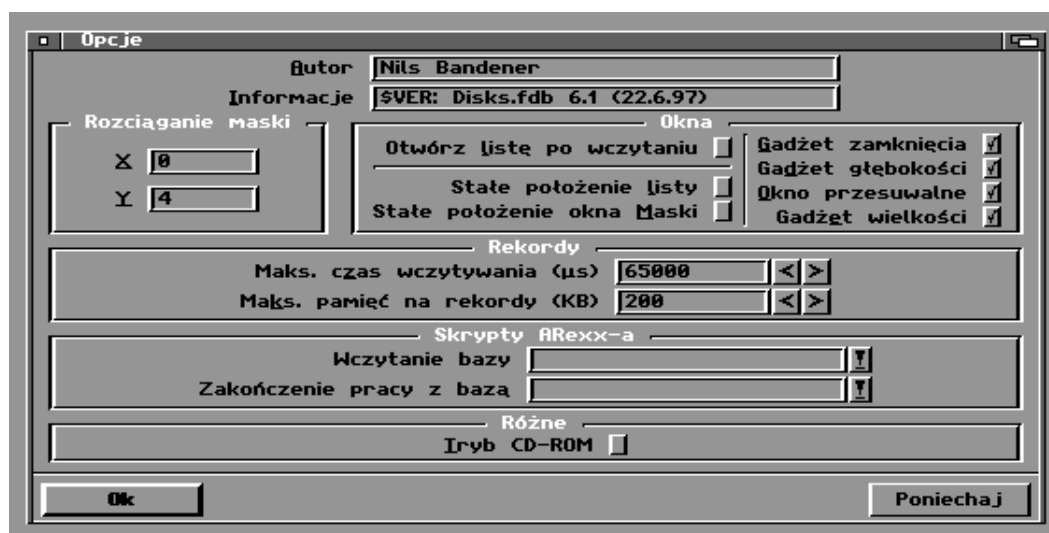
PRZYCISK

Pozwala dodawać do formularza przyciski wywołujące program AmigaDOS lub skrypt ARexxa. W razie potrzeby możemy wyświetlać okno komunikacyjne, a także określać ilość pamięci przypisanej dla uruchamianego programu. "Fiasco" pozwala w ten sposób uruchamiać dowolny program lub polecenie, które normalnie dostępne jest w oknie "Shell".

SEPARATOR

Umożliwia ustalać odstępy pomiędzy pozostałymi polami. Wybieramy jego szerokość i wysokość, a także pozycję - poziomą lub pionową. Gdy końce separatorów będą się stykać, zostaną automatycznie połączone. Pozwala to tworzyć prostokąty rozdzielające inne opcje, analogicznie do grup widocznych na przykład w oknach "Magic User Interface".

Powyższe elementy nie wyczerpują wszystkich możliwości programu, a już widać jego naprawdę duże możliwości. Ze względu na ograniczoną ilość miejsca, bardziej skomplikowanymi polami zajmę się innym razem. Zwróćmy uwagę, że każde z pól może być użyte na wiele sposobów, a cały formularz może wiązać ze sobą poszczególne elementy bazy danych, składników systemu operacyjnego oraz praktycznie dowolnego programu zapisanego na dysku. Musi on tylko operować takim samym rodzajem danych, a więc po prostu plikami tekstowymi. I tutaj kryje się prawdziwa moc "Fiasco" oraz podobnych programów, których przynajmniej kilka znajdziemy na Aminecie. Jak wykorzystać to w praktyce i do czego to wszystko może być przydatne na co dzień opowiem w następnym numerze Amigazynu.





ZOSTAŃ AUTOREM

Zapraszamy do współpracy przy tworzeniu wydawnictw związanych z Amigą, a także innymi platformami retro. Twój tekst może ukazać się na papierze szybciej niż myślisz! Dołącz do zespołu, który łączy pasję do komputerów. Napisz do nas na adres: a2@amiga.net.pl

 **AMIGA.net.pl**

Przejdź na naszą stronę



AMINET

Dzisiaj powiemy sobie więcej o edytorach czcionek bitmapowych. Może nie jest to temat bardzo popularny, ale jego znajomość może bardzo pomóc w sytuacji, gdy chcemy napisać nową grę lub program wykorzystujący proste elementy graficzne. Nasze nowe czcionki mogą być nie tylko jednolite, lecz także kolorowe lub nawet animowane. Wszystko za sprawą małych, wydawałoby się, programów. Gdy jednak przyjrzymy im się bliżej, okazuje się, że mamy znacznie szersze możliwości niż myśleliśmy.

CALLIGRAPHER

Pierwszy program to produkt stary "jak świat" (albo jak "przyjaciółka" - przyp. Red.), jeden z pierwszych jakie zobaczyłem na swojej Amidze 500. Jest o tyle nietypowy, że uruchamia się w niskiej rozdzielczości (320 x 200 punktów), ale podgląd czcionek możemy uzyskać w trybie Hires (640 x 200) lub nawet z przeplotem (Interlace - 640 x 400). Nawet wtedy główne okno nie skaluje się i wciąż pracuje w trybie Lowres, co zaczyna wyglądać dość dziwnie.

Nie jest to jednak specjalnie niewygodne, ale taki pomysł autora programu może wydawać się skrajnie nieergonomiczny. Nie jest to z pewnością podyktowane wygodą, a raczej wykorzystaniem skromnej pamięci i proporcjonalnym wyglądem edytowanych czcionek. Rzecz gustu, ja wolałbym

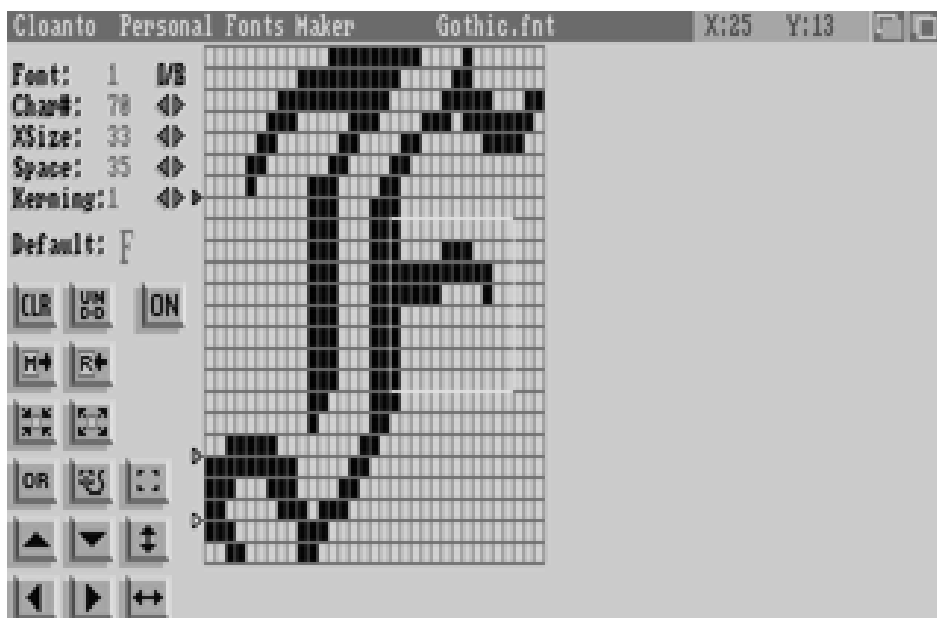
ekran w rozdzielczości takiej jak oryginalny Workbench, a okno edycji powinno skalować odpowiednio podgląd tak, aby każda czcionka była czytelna i wyświetlana we właściwych proporcjach.

Ogólnie rzecz biorąc możliwości "Calligraphera" są całkiem spore. Możemy narysować własne czcionki od podstaw, a także wywoływać dodatkowe "filtry", jak między innymi nakładanie kolorów i wzorów. Bez problemu zmienimy odstępy pomiędzy poszczególnymi znakami, jak i całymi liniami tekstu. Nietypową funkcją jest określanie stopnia pochylenia kursywy, a także sposobu podkreślenia (lub przekreślenia) znaków, bo możliwości te zwykle zależą od programów, w których nasza czcionka ma być używana. Obsługa wszystkich opcji różni się od tego, do czego przyzwyczajają nas nowocześniejsze edytory, ale nie zmienia to faktu, że funkcjonalność pozostaje na wysokim poziomie.

Program uruchamia się na osobnym ekranie i niestety domyślnie zamyka Workbench. Przyda się to użytkownikom standardowej Amigi 500, bo i na takiej konfiguracji działa "Calligrapher" - wystarczy nawet Kickstart 1.3. Posiadacze lepszego sprzętu mogą skorzystać z opcji pracy wraz z Workbenchem i przenosić czcionki bezpośrednio do katalogu systemowego.

Reasumując, jest to bardzo przydatny program, choć widać, że był pisany w czasach, gdy popularne były zwykłe "pięćsetki", a nie Amigi 1200 z kartami turbo. Niezależnie od tego, warto podkreślić, że wszystko działa na bardziej rozbudowanym sprzęcie bez problemów, choć szata graficzna na Kickstartcie 3.0 czy 3.1 nie należy do najbardziej estetycznej. Po prostu program był pisany dawno temu, ale poza warstwą wizualną nie wynikają z tego żadne problemy. Jest to więc produkt solidny i sprawdzony. Dla mnie najbardziej liczy się funkcjonalność, a więc nie sposób nie docenić "Calligraphera".





Tym bardziej, że pamiętam jak używałem go w latach '90-tych i jak wiele razy przydał mi się właśnie ze względu na małe wymagania.

PERSONAL FONTS MAKER

Dla osób posiadających lepsze Amigi mam inną propozycję. Jest nią produkt znanej z "Personal Painta" firmy Cloanto, która obecnie sprzedaje jeden z najbardziej znanych pakietów emulacji "Amiga Forever". Program o nazwie "Personal Fonts Maker" ma wygląd i obsługę charakterystyczną dla wszystkich produktów firmy, a więc wykorzystuje nietypowe elementy interfejsu graficznego, niemniej wszystko działa w pełni systemowo.

I tym razem mamy możliwość wczytania czcionki bitmapowej lub rysowanie jej od podstaw. Obszar edycji jest niezbyt duży, ale program pozwala na jego modyfikację. Podczas ładowania czcionek możemy przystosować edycję do nowych wymiarów lub przeprowadzić skalowanie do aktualnego rozmiaru okna, a właściwie wyznaczonego obszaru na ekranie. Jest to bardzo wygodne, bo jeśli chcemy ujednoczyć rozmiary znaków, wystarczy praktycznie tylko jedno kliknięcie. Nie zawsze obędzie się bez poprawek, ale nie wymaga to wiele pracy, a w końcu od tego mamy takie edytory.

Program pozwala nie tylko na zwykłą modyfikację znaków, ale także posiada szereg dodatkowych funkcji. Zamiast rysować wszystko od podstaw, możemy wczytywać tak zwane "wycinki" (ang. *brush*), a także przeprowadzać na nich proste operacje jak:

- obracanie
- odbijanie pionowo
- odbijanie poziomo
- skalowanie.

Możliwa jest edycja wielu atrybutów, od podstawowych cech jak pogrubienie czy pochylenie, do takich ekstrawagancji jak pismo od prawej do lewej. Oczywiście piszę to z punktu widzenia początku lat '90-tych, kiedy "Personal Fonts Maker" stał się popularny, choć pamiętajmy, że nie ze wszystkimi nietypowymi cechami czcionek systemy "next genowe" poradziły sobie do dziś. Przypomnijmy sobie o tym, gdy ochocho zaczniemy krytykować "stare" programy. Ciekawą funkcją jest także automatyczne tworzenie skryptów. Zwykle dotyczy to raczej edytorów tekstu lub programów graficznych, ale i w przypadku czcionek przyda się opcja zapisywania "makra". Wystarczy wejść do menu górnego, wskazać jedną opcję, a potem obsługujemy program normalnie. Na podstawie wykonanych czynności tworzony jest skrypt, który możemy zapisać, następnie wczytać albo podstawić pod jeden z klawiszy funkcyjnych. Podobnie działa to w "CEDzie" i stanowi jedną z bardzo ważnych zalet programu.

"Personal Fonts Maker" ma moim zdaniem bardzo przemyślany interfejs, a wszystkie funkcje ułożone są logicznie i dostępne w każdej chwili. Pod tym względem "Calligrapher" wypada dużo gorzej. Obsługa tego ostatniego jest trudniejsza i czasem musimy zastanowić się "co autor miał na myśli". Widać tu doświadczenie Cloanto, która wypracowała własny styl programów i to procentuje. Przy okazji wszystkie produkty firmy wyglądają podobnie, a gdy używamy ich na stałe, wszystkie można

obsługiwać prawie "na pamięć" - poczynając od najbardziej znanego "Personal Painta". Tworzenie czcionek bitmapowych to czynność dzisiaj uznana za mało sensowną, a jeśli dołożymy możliwość konwersji krojów dostępnych w Internecie, może się wydawać, że rysowanie własnych kształtów całkiem nie ma sensu. Jeśli jednak chcemy uatrakcyjnić pracę na naszej Amidze, oba programy okażą się bardzo przydatne. W sieci raczej nie znajdziemy wielu nietypowych czcionek, które będą mogły "z palca" pracować w systemie Amigi. Ponadto, nawet jeśli przekształcimy czcionki wektorowe na format Amigi, często będziemy musieli wykonać poprawki albo zmienić ułożenie znaków w zestawie. Tak samo widziałem wiele prostych gier, pisanych przez pojedyncze osoby, które uparcie używały standardowej czcionki "Topaz". A przecież możemy to bardzo łatwo zmienić.

Pomyślmy co zrobić, jeśli nasza wybrana czcionka nie posiada polskich znaków? Poza tym animowane litery mogą znakomicie poprawić wygląd gry, nad którą pracujemy w ramach hobby i nie będą wymagać mocnej konfiguracji komputera. Zastosowań jest cała masa. Za pomocą edytora możemy zmodyfikować to, co nam przeszkadza lub dodać to, co potrzebujemy w danej chwili. Nawet jeśli nie narysujemy własnych czcionek, możemy skorzystać z gotowych i lekko je przerobić. Wiele z nich znajdziemy na płycie "1308 Fonts" lub "Kara Fonts". Oba produkty są nieco zapomniane, a zawierają prawdziwą kopalnię czcionek. Szczególnie polecam płytę wydaną przez firmę Eureka, bowiem zawiera kilkaset krojów zawierających polskie znaki.

I tym optymistycznym akcentem żegnamy się do następnego wydania Amigazy. Życzę owocnego poznawania możliwości obu programów i ciekawych efektów pracy. Pamiętajmy, że są to tylko dwa wybrane edytory, a dla Amigi powstało ich dużo więcej. Aby je znaleźć wystarczy zanurzyć się w jedną z wielu kolekcji oprogramowania Public Domain, jak dyskietki Freda Fisha, które dziś są dostępne w sieci tak łatwo jak nigdy wcześniej. Dzięki temu można znaleźć prawdziwe "perełki". Gdy przyjrzymy się im bliżej znajdziemy na przykład "Cyber Font Editor", który pozwala na edycję i konwersję czcionek pomiędzy formatami Amigi i Commodore 64. Ciekawe? To dopiero początek.



NA CELO- WNIKU

Kontynuujemy temat aplikacji sieciowych. Bardzo wiele mówi się o potrzebie rozwoju przeglądarki dla systemów amigowych. Zgadza się, że bez dalszej pracy będziemy coraz bardziej "do tyłu" w stosunku do tak zwanych oficjalnie eksploatowanych technologii. Jednak obecna wersja "Odyssey Web Browser" jest całkiem funkcjonalna i bardzo dobrze radzi sobie nawet z rozbudowanymi serwisami, choć niekoniecznie działają tak szybko jakbyśmy tego chcieli. Sprawdźmy jak to wygląda na polu obróbki grafiki, dźwięku i wideo.

Przytaczane poniżej serwisy nie są specjalnie wybierane, pochodzą z pierwszych stron pozycjonowania wyszukiwarki Google, a więc należą ogólnie do bardziej popularnych stron. Tym bardziej warto przyjrzeć im się bliżej.

LUNA PIC

Pierwszy program dostępny jest pod adresem:

www180.lunapic.com/editor/

Jest to dość prosty edytor grafiki bitmapowej, ale posiada też szereg funkcji malarskich. Mamy do dyspozycji rysowanie, wypełnianie kolorem, gradientem, wymazywanie fragmentów, nakładanie tekstu, rysowanie linii, figur geometrycznych i wiele innych opcji. W sumie składa się to na całkiem rozbudowany produkt i choć wszystkie funkcje praktycznie mieszczą się na

jednym pasku narzędziowym to ich użycie wywołuje dodatkowe ustawienia. Dzięki nim "Luna Pic" staje bardzo funkcjonalnym programem, trochę jak stare edytory graficzne dla Amigi. Szybkość pracy jest przyzwoita, powiedziałbym, że większość funkcji działa prawie bez opóźnień. Nawet rysowanie "z ręki", które potrafi sprawiać problemy, tutaj zostało zrealizowane naprawdę solidnie. Przy okazji, program wymaga potwierdzenia wykonywania wybieranych funkcji, co czyni go podobnym w obsłudze do "Photogenicsa" znanego z lat '90-tych.

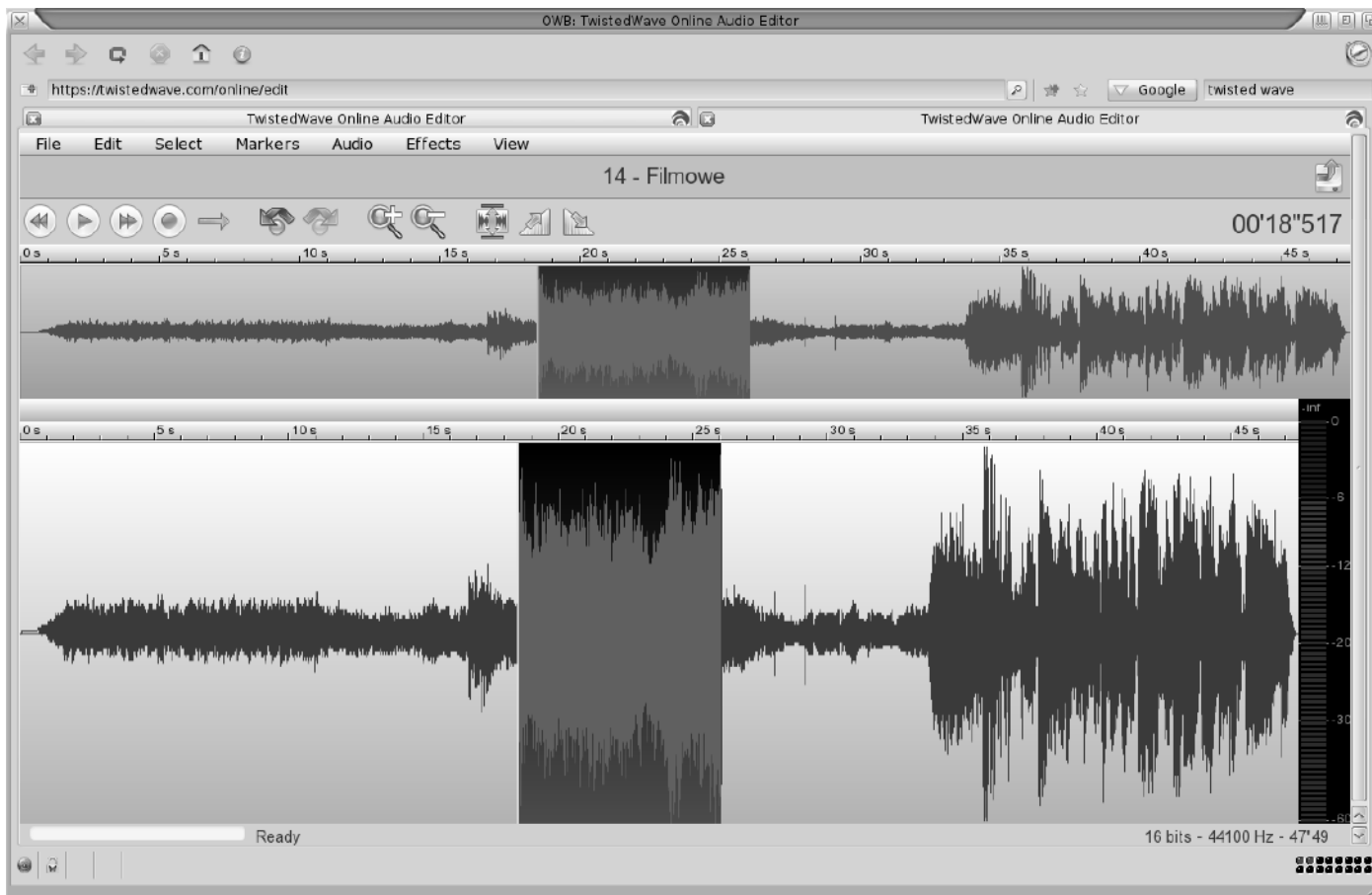
Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak dopiero wtedy, gdy zajrzemy do rozwijanego menu górnego. Mamy w nim całą masę efektów i filtrów pozwalających na naprawdę szeroką obróbkę grafiki. "Luna Paint" umożliwia nawet tworzenie animacji, co nie jest tak oczywiste

w tego typu programie, szczególnie działającym "online". Możemy korzystać ze schowka systemowego, wczytywać pliki z Internetu lub wysyłać własną grafikę. Moduł zapisu to kolejna mocna strona programu, bowiem możemy nie tylko korzystać z formatów takich jak GIF, PNG, BMP czy JPG, ale również zapisywać nasz projekt jako:

- PDF
- ASCII
- ikona systemu Windows
- film MPEG lub AVI

oraz - i tu prawdziwa ciekawostka - Flash (format SWF). Gdy potrzebujemy zmieścić się w określonej objętości pliku, możemy ją wpisać, a "Luna Paint" sam zadba o dobranie najbardziej odpowiedniego formatu wyjściowego i przypisze mu automatycznie wszystkie parametry.





Program nie ma ograniczeń w wersji darmowej, działa sprawnie i szybko. Nie zauważyłem kłopotów podczas korzystania za pomocą OWB. Jest to jeden z tych produktów, które można z czystym sumieniem polecić, mimo że edycje sieciowe nie zawsze są odpowiednio zoptymalizowane i przetestowane na różnych przeglądarkach. Tego typu wady nie dotyczą "Luna Pic". Z powodzeniem może być on być zamiennikiem lub stosowany jako dodatek w stosunku do naszych wysłużonych edytorów sprzed lat.

TWISTED WAVE

Kolejnym programem wartym odnotowania jest edytor audio o nazwie "Twisted Wave". Według komunikatów ze strony:

twistedwave.com

był głównie testowany na produktach firmy Apple, ale działa bardzo dobrze również na naszych "next genowych" Amigach. Rozpoczynamy pracę wybierając czy chcemy utworzyć nowy plik, czy wczytać nasz własny z dysku i już po chwili mamy do dyspozycji pełnoprawny edytor próbek dźwiękowych. Musimy jeszcze tylko potwierdzić chęć otwarcia nowego okna, jako że OWB blokuje automatycznie tę możliwość. Wygląd programu przywołuje po części styl MacOS X, a po części programy rodem z Linuksa.

Nie o wygląd tu jednak chodzi, dlatego zwróćmy uwagę na funkcjonalność. Program posiada standardowe opcje typu konwersja do trybu Mono i Stereo, zwiększanie głośności, wyciszanie, normalizacja czy zmiana częstotliwości, szybkości i wysokości dźwięku. Można powiedzieć, że nic specjalnie wyjątkowego.

Oddzielne menu dotyczy efektów wtyczek "VST" i tu już robi się bardziej ciekawie. Na wstępie mamy kilkadziesiąt opcji, których nazwy może niewiele mówią, ale za to można je bardzo łatwo uruchomić, włączyć tryb "podglądu" i przekonać się jak działają. Wiele z nich ma swoje indywidualne okna ustawień, a więc nie są to tylko bardzo proste funkcje. Szybkość pracy nie odbiega w tym miejscu od innych funkcji programu.

Nie zauważyłem niestety, aby było można dodawać nowe wtyczki, a szkoda, bo to stawiałoby "Twisted Wave" w naprawdę dobrym świetle. W każdym razie nawet bez tych udogodnień program może się przydać, do tego działa szybko i bez większych problemów. Kłopotliwe jest tylko lekkie opóźnienie podczas odtwarzania, ale objawia się ono maksymalnie kilkusekundowym czasem oczekiwania przed rozpoczęciem "playbacku". Dużo gorzej mogłoby to wyglądać, gdyby dźwięk był odtwarzany w sposób przerywany, a więc nie wydaje mi się to wielką wadą.

Oczywiście działają funkcje takie jak zaznaczanie fragmentów obszaru roboczego i operowanie na nich poszczególnymi, różnymi efektami. Możemy też dodawać tak zwane "markery" i posługiwać się nimi przy odtwarzaniu, a więc program pod tym względem przypomina amigowego "Audiomastera", rzecz jasna w wersji mocno unowocześnionej. Gotowy projekt możemy zapisać w wielu formatach, między innymi:

- MPEG Audio (MP2 i MP3), również z opcją zmiennego bitrate
- Wave
- Flac
- Ogg
- AIFF
- Windows Media Audio (WMA)

oraz mniej popularnym w naszych szeregach Apple Core Audio Format (CAF). Mamy więc możliwość konwersji dźwięku praktycznie na każdą okazję, także dla mniej rozbudowanych komputerów. "Twisted Wave" jest niezłą propozycją dla wszystkich, którzy nie chcą bawić się w wielką obróbkę audio, a potrzebują jednocześnie co jakiś czas lekko poprawić pliki w różnych formatach. Program jest elastyczny i prosty w obsłudze, nie wymaga też wielkiej mocy obliczeniowej komputera, na którym ma działać. Podczas obsługi pojawiają się opóźnienia, ale nie dotyczą na szczęście zrywania płynności odtwarzania, jest to więc całkowicie do przyjęcia.

MAGISTO

Ostatnią propozycją jest edytor wideo o nazwie "Magisto". Według opisu pozwala na automatyczne tworzenie filmów, także na smartfonach. Przyznam, że uruchamiając go spodziewałem się sporego zawodu, który... nie nadszedł. "OWB" uruchomiło serwis nie gorzej niż poprzednie, chociaż widać, że musi napociec się dużo bardziej.

Program dostępny jest na stronie:

www.magisto.com

i jego użycie znowu nie stanowi wielkiego wyzwania dla naszej przeglądarki. Na początek należy się zalogować poprzez Facebooka, Google+ lub utworzyć nowe konto. Mailem wysyłane są odnośniki do gotowych klipów, stąd trzeba koniecznie dokonać rejestracji. W przeciwieństwie do niektórych stron sprawiających kłopoty na tym etapie, Magisto działa bez zająknięcia. Tandem "Odyssey" i "YAM" poradził sobie bez żadnego "ale" i po chwili mogłem zobaczyć główne okno edycji.

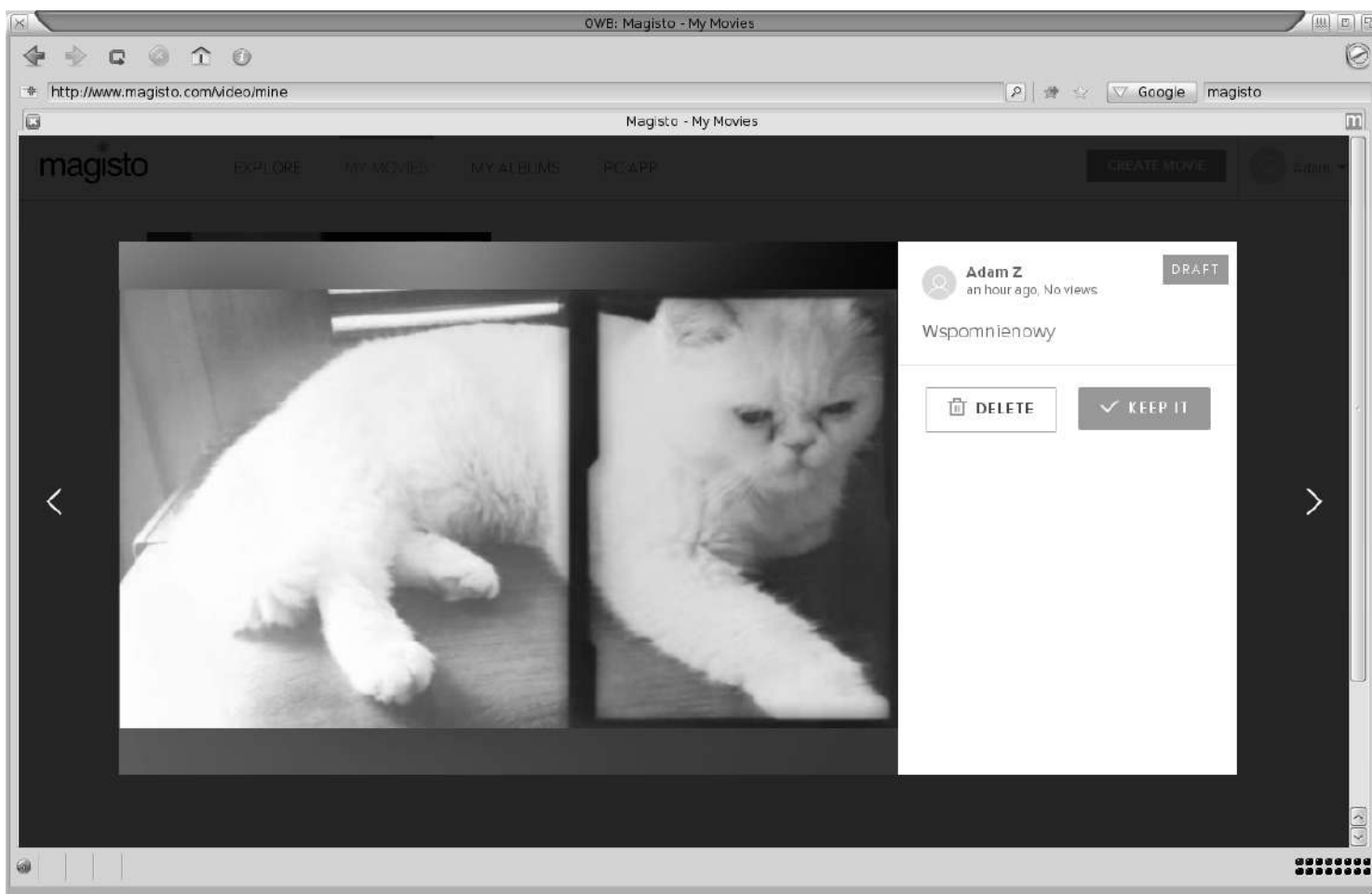
Interfejs jest prosty i takie też są możliwości programu. Wczytujemy zdjęcia lub klip filmowy, który zostanie odpowiednio przefiltrowany. Nałożone efekty nie są może najwyższych lotów, ale uatrakcyjniają nudny "slideshow", a do

całości możemy dołączyć ścieżkę dźwiękową - również z demonstracyjnej kolekcji dostępnej w samym programie. Wczytywanie zdjęć, jak również odtwarzanie filmu do zakodowaniu nie sprawia żadnych problemów. Można mieć zastrzeżenia jedynie do płynności odtwarzania, bowiem nie działa tryb pełnoekranowy, co jak wiemy wiąże się z wolniejszym odświeżaniem grafiki. Jest to typową bolączką braku możliwości użycia trybu Overlay, niezależną od "Magisto".

Gotowy film możemy pobrać na dysk albo zapisać w kolekcji w sieci i udostępnić na portalach społecznościowych. Wyraźnie widać, że program jest tworzony z myślą o takich zastosowaniach, a nie bardziej wyszukanych możliwościach edycyjnych. Niektóre opcje są trudne do zastosowania w "OWB", bo ich uruchamianie trwa długo, kilku funkcji związanych ze szczegółowy wyborem stylu gotowego "klipu" nie widać, ale wszystkie podstawowe możliwości są zachowane. Pliki możemy grupować w albumy lub też w każdej chwili skasować, co nie zawsze jest takie proste w aplikacjach "webowych". Ciekawe tylko gdzie są przechowywane kopie materiałów i jak długo, ale to już zagadnienie dla dociekliwych. W każdym razie po usunięciu filmu, znika on z naszego albumu i o to przecież chodzi.

Reasumując, "Magisto" pozwala utworzyć film w bardzo łatwy i szybki sposób, a potem zapisać go na dysku w popularnym formacie. Nie możemy wpływać bardzo dokładnie na wygląd gotowego klipu, ale obecnie nie ma chyba lepszego sposobu na prostą edycję wideo na amigowych systemach. Stare programy niekoniecznie chcą działać sprawnie, a nowych jak wiemy brakuje. Przydałoby się, aby niektóre algorytmy mogły znaleźć zastosowanie w bardziej "natywny" sposób, wtedy na pewno całość pracowałaby szybciej niż w przeglądarce internetowej.

Omówione programy to tylko przykłady pokazujące, że nasze "next genowe" maszyny mogą czerpać garściami z obecnej mody na tworzenie aplikacji sieciowych, niezależnych od systemu operacyjnego. Przeglądarka "Odyssey", przy wszystkich swoich niedomoganiach, bardzo dobrze sprawdza się nie tylko podczas wyświetlania prostych stron i uruchamiania nieskomplikowanych programów. W praktyce mamy do dyspozycji wiele udogodnień, które nie były przecież pisane z myślą o nas, a świecie PC, Linuksa lub nadgryzionego jabłka, gdzie mało kto przejmuje się brakami wydajności. Te możliwości to bardzo konkretny argument dla osób zainteresowanym wejściem w nasze amigowe środowisko.





Ten rok, to dla naszego ulubionego komputera trzydziestolecie istnienia. Śmiało można powiedzieć, że ta druga połowa trzydziestki nie należy do najbardziej udanych ani wymarzonych. Pomimo tego (a może poprzez falę powrotów do maszyn naszej młodości) imprezy urodzinowe Amigi pojawiają się jak grzyby po deszczu. Jedną z ważniejszych było Amiga 30 Years w Amsterdamie. Na niej też miałem przyjemność się pojawić.

Wydarzenie odbyło się 27 czerwca, w pięknym Amsterdamie, a dokładnie na obrzeżach miasta, w lokalu zwanym The Lighthouse. Miejsce jest malownicze, położone u brzegu zatoki IJmeer, należąca do jeziora Markermeer. Pogoda dopisała, jak i zresztą zaproszeni goście, czy nawet bardziej trafnie - Amigowi celebryci.

Cała impreza zaczęła się o godzinie 9 rano i trwała do późnego popołudnia. Poza częścią, nazwijmy to oficjalną, był też przewidziany obiad z VIPami, który odbył się na łódce płynącej po wodnych kanałach Amsterdamu. Powyższa atrakcja dostępna była dla uczestników, którzy zakupili droższy bilet. Jak już wiemy z relacji Stefkosa w podcast AmiWigilia, warto było posilić się w tak zacnym gronie. Jako uczestnik tylko wersji budżetowej mogę was zapewnić, że główny duch i smak imprezy spokojnie odczuwało się podczas prelekcji gości oraz luźnych rozmów z nimi samymi. Samo w sobie, obcowanie z takimi legendami w jednym miejscu było niesamowitym przeżyciem. Wymienimy choćby:

- Dave Haynie - główny inżynier Commodore, twórca najlepszej Amigi - A3000, jak do niedawna najbardziej znany lub ceniony i czczony celebryta wśród amigowego środowiska,

- Robert "RJ" Mical - twórca Intuition, współtwórca Amigi. Jako wynalazca

stworzył również ciekawe projekty, takie jak Atari Lynx, obecnie pracuje dla Google. Podczas imprezy w Amsterdamie, można śmiało stwierdzić, że zdetronizował Dave i został wręcz "gwiazdą rock'a" w amigowym wydaniu,

- Carl Sassenrath - twórca jądra systemu AmigaOS oraz języka programowania REBOL. Na wystąpieniach uzupełniał się świetnie z wyżej wymienioną parą inżynierów,

- David Pleasance - generalny menadżer Commodore UK, który owego czasu niestety nie miał najlepszej prasy w naszym środowisku,

- Petro Tyschtschenko - wieloletni frontman Amigi. Od kilku lat działa aktywnie w środowisku, dzieli się anegdotami lub prezentuje kolekcje swoich komputerów. Tym razem był jednak bardziej na uboczu, co nie wprowadziło go w zachwyt,

- Trevor Dickinson - niestety nie jest bratem wokalisty zespołu Iron Maiden,

KRZYSZTOF "RADZIK" RADZIKOWSKI

TRZY DEKADY, A NAWET WIĘCEJ 30 lat minęło... i co dalej?



jednak obecnie jest to jedna z najważniejszych osób w skromnym świecie Amigi. Twórca A-EON, wskrzesił Amigę(One) i jak na razie wygląda, że ma ochotę na więcej.

Oczywiście to nie wszystkie znakomitości. Można ująć, że w „drugim rządzie” wystąpiły takie nazwiska jak:

- Jens Schönfeld - twórca amigowego sprzętu dla linii 68k, podczas swojego wystąpienia "zrobił dzień" wielu osobom zapowiadając rzecz, która sniła się wielu pod postacią NATAMI,

- Jon „Jobs” Hare - współtwórca Sensible Software, czyli tych od małych ludzików biegających albo za piłką albo z karabinem w ręku,

- Frank Geisler - regionalny menadżer sprzedaży Commodore Niemcy, w sumie do niedawna bliżej społeczności nie znany,

- Andrew Barnabas - muzyk, tworzył wiele motywów do gier, obecnie tworzy dla telewizji czy branży reklamowej. Na imprezie dał niezły koncert wraz ze wspomnianym wyżej Jobs'em,

- Chris Huelsbeck - kolejny muzyk, twórca oprawy audio w Turrifican oraz The Great Giana Sisters.

Mimo tylu nazwisk, dale lista zaproszonych gości jest niepełna, lecz nie mamy aż tyle miejsca by każdego wymienić z imienia i nazwiska. Dodając do tego liczbę odwiedzających, szacowaną na około 400 do 500 osób, a daje to obraz, że jak na amigowe warunki impreza była wielkim sukcesem, połączonym ze sporym przeżyciem dla fanów.

Całość, nazwijmy to bardziej z duchem amigowej sceny - party place była podzielona na dwie główne części: pomieszczenie lokalu The Lighthouse, w którym to odbywały się prelekcje oraz mieściły stanowiska głównych wystawców; oraz namiot, będący miejsce dla uczestników ze swoimi komputerami oraz min. dla Petro czy Hyperion. Dla mnie oznaczało to krążenie od jednego miejsca o drugiego, gdzie po drodze można było spotkać znajomych oraz ogromne kolejki do np. RJ.

Legends, twórcy i ludzie związani z Amigą byli rozchwytywani i trudni do "upolowania". Każdy chciał zrobić sobie zdjęcie, zebrać podpis na swojej Amidze, lub chociaż zamienić dwa słowa.

Całe to zamieszanie, w pozytywnym sensie, tworzyło niepowtarzalny klimat zarówno, dla nas, zwykłych uczestników jak i dla gości, którzy po tylu latach mogli ogrzać się w promieniach swoje sławy. Wspomniany już wcześniej RJ sam nie spodziewał się takiego obrotu sprawy, był bardzo zaskoczony. Nie zmienia to faktu, że jako bardzo sympatyczna i otwarta osoba szybko odnalazł się w nowej roli, oczywiście ku uciesze tłumów. Drugie miejsce bezapelacyjnie należy się Dave'owi, który wydaje się być już oswojony ze swoim statusem w społeczności, choć dla pewności, nieprzerwanie "zmiękczał" się ciągle pełnym kuflem piwa.

Dzień wypełniały opowiadki, anegdoty i wspomnienia na temat Amigi, Commodore oraz starych dobrych czasów. Zainteresowanie było ogromnie. Pomieszczenia klubu było wypełnione

bardzo szczelnie, a każde wolne miejsce pieczołowicie zostało zajmowane. Mimo to życie poza oficjalną częścią, czyli w okolicach namiotu, przy stolikach lub leżakach kwitło. Ledwie kto kończył oficjalne wystąpienie, na "wolnym wybiegu" goniła go gromada fanów.

Amiga 30 Years w Amsterdamie była pierwszą z całej serii trzydziestki Amigi, które miały miejsce w USA czy Wielkiej Brytanii. Takie wydarzenia zawsze przynoszą ze sobą wiele nowości, choć może nie jest to tak zorganizowane jak robi to obecnie główny nurt IT. Trzeba jednak przyznać, iż wszelakie wystąpienia przebiegały dość sprawnie, choć z małymi przesunięciami czasowym. Niestety najgorzej zorganizowane było losowanie nagród, gdyż nie wszyscy uczestnicy wiedzieli o tym fakcie i nie znajdowali się w zasięgu głośników lub części prelekcyjnej.

Na otarcie łez każdy z biletów jednocześnie był licencją na AmigaForever 2014. Dotychczas, kto nie posiadał tego świetnego pakietu emulującego Amigę, będzie miał okazję do zapoznania się przed zakupem nowej wersji. Warto, gdyż następne wydanie ma być mocno ulepszone. Można się spodziewać wsparcia dla emulacji procesorów PowerPC, zniesienia ograniczenia pamięci Fast czy obsługi/implementacji lepszej karty graficznej. Widać jak na dłoni, że kierunek jest jeden - wsparcie AmigaOS 4.1. Co z tego wyjdzie zobaczymy, choć jeśli się uda może to być pierwszy zwiastun wygodnej i dostępnej emulacji systemu stworzonego przez Hyperion. Nie można ukryć tego, iż sprzedaż Final Edition dla Amigi linii Classic okazała się wielkim sukcesem, do którego przyczyniła się emulacja kart turbo z procesorem PowerPC w WinUAE.

Kontynuując temat AmigaOS 4.1, Trevor Dickinson zapowiedział, że we wrześniu będzie dostępna AmigaOne X5000. Będzie to wersja X5000/20, następnie pojawi się X5000/40, co pewnie będzie miało miejsce znacznie później niż byśmy sobie tego życzyli. AmigaOne X3500 natomiast nie będzie w sprzedaży, gdyż jej cena okazuje się bardzo zbliżona do modelu debiutującego we wrześniu. Pierwsza seria to oczywiście First Contact, który powinien cechować się atrakcyjniejszą ceną niż normalnie. Wydaje się, że firma A-EON wiąże spor nadzieje ze sprzedażą swojego najnowszego komputera. Trevor stwierdził, że chce budować sprzęt dla każdego amigowego systemu operacyjnego. Jest trochę w tym racji,

a jednocześnie powinno to dać firmie zastrzyk gotówki, potrzebnej na dalsze finansowanie projektów.

Jak się okazało, nasz ekscentryk planuje wprowadzenie na rynek dwóch nowych rozwiązań sprzętowych. Jednak co i kiedy nie zostało ujawnione. Zapewne wielu marzy o laptopie, tak samo jak wielu o czymś bardziej dostępnym finansowo a jednocześnie szybszym od SAM460. Kończąc temat systemów nowej generacji, trzeba powiedzieć, że w cieniu sław z Commodore, Trevor sprawia równie pozytywne wrażenie. Wrażenie człowieka, któremu się chce i który ma swoją wizję. Czy słuszną? To się okaże.

Kolejną nowością, która właściwie przyćmiła wszystko inne z tematu tak zwanych newsów okazała się zapowiedź Jensa. Występują na scenie, krążąc w okół tematu C64 Reloaded, zapowiedział on Amigę Reloaded. Całe to zajęcie zakończyło się oklaskami na stojąco. Czy jednak powodem tym był zachwyt, czy to, że wszyscy i tak stali, przemilczmy.

Sprzęt ma się pojawić w 2016 roku, będzie wyposażony w kości (oryginalne) AGA. Tyle wiedzieliśmy wtedy, podczas imprezy. Teraz wiemy więcej. Będzie to więc płyta główna bez procesora, co ma obecnie jak największy sens, pasująca do obudowy Amigi 1200 (lub A500). Niestety całą resztę będzie trzeba dokupić: od scandoublera do USB... Do tego projekt przewiduje wykorzystanie istniejącej obudowy Amigi, wydaje się to propozycją co najwyżej ciekawą. Plus jest oczywisty, nowy sprzęt, z po-



prawionymi błędami lat dziewięćdziesiątych. Minus też jest nie mniej oczywisty: pozostaje budowa klasycznego amigowego przysmaku czyli "kanapki". Szkoda... skoro tworzymy nową płytę, aż prosi się o umieszczenie slotu PCI, choćby jednego gniazda USB, nie mówiąc o scandoublerze oraz zapakowanie to w zgrabną obudowę Flex lub Micro-ATX.

Poza typowymi amigowymi tematami, na imprezie zaprezentowano FriendOS lub FriendUP. Było to spore odskocze-

nie od tematów typowych dla retro-sportkań. W sumie dobrze, powiewu przyszłości nigdy nie za wiele. Szukuje się nam społecznościowy system operacyjny, choć nie do końca oddaje to co nasz czeka w przyszłości. Dla nas ważne są dwie rzeczy: GUI systemu, które bazuje na Workbench; pod drugie pracując nad zasobożernym projektem, możemy w ramach sieci FriendOS poprosić naszych znajomych o udostępnianie mocy swojego komputera, byśmy nasze zadanie mogli wykonać szybciej lub sprawniej. De facto, FriendUP wydaje się być nie tylko inspirowany AmigaOS, ale czymś co kiedyś w dobie renderingu z wykorzystaniem LightWave i Amigi nazywało się ScreamerNet. Efektem była farma renderująca, co w latach dziewięćdziesiątych znacznie przyspieszało tworzenie animacji. Oczywiście jest to dalekie uproszczenie, lecz ważne jest to aby przekazać zamysł twórców tej nowej technologii. Część z nich wywodzi się z naszego środowiska, więc nikogo nie powinno dziwić wykorzystanie oraz ulepszenie rozwiązań zaczerpniętych z przyjaciółki.

Uczestnicy imprezy mieli też okazję zobaczyć dwudziestominutowy fragment Viva Amiga. Jest to film o naszym ulubionym komputerze, zarówno o jego narodzinach jaki i o dużo gorszych czasach. Warto czekać! Film jest zrealizowany genialnie, oczywiście z udziałem amigowych sław. Dzieło cechują momenty, gdzie u każdego Amigowca po-





AMIGA30

AMSTERDAM 2015

jawi się łezka w oku. Zapowiada się piękna opowieść, która mimo tak ogromnego upadku i rozdrobnienia duszy Amigi trwa dalej... Nasuwa się pytanie: jak jeszcze długo będzie to wszystko trwać? Po tak wspaniałej imprezie przychodzi kilka refleksji...

Mimo upływu trzech dziesięcioleci Amiga budzi wciąż emocje. Niesamowite, nieprawda? Po tak ogromnych perturbacjach, idea Amigi przetrwała. Było to nawet poruszane przez wielką trójkę: Dave'a, Carl'a oraz R.J'a. Byli oni, albo i są zaskoczeni, że środowisko działa dalej. Wspomniane też było, że należą się wielkie podziękowania, dla ludzi, którzy utrzymują ten skraweczek "innego" IT na powierzchni globalnego mainstreamu.

Jednak impreza urodzinowa, obnaża pewną oczywistą oczywistość. Amiga to Amiga od Commodore. Wynikało to z charakteru party, wynika to z naszego środowiska, czyli nostalgia i brak wizji na lepsze jutro. Środowisko przyjaciółki to ludzie wspominający stare dobre czasy, widać to nawet po średniej wieku. Oczywiście była zaznaczona obecność sprzętu tak zwanej nowej generacji. Jednak wystąpienia i prelekcje opierały się na czasach minionych: jak to było super, jak to nie sprawiedliwe, że skończyło się tak, a nie inaczej. Trochę mnie to przeraża. Mając takie znakomitości, aktywnych ludzi w dziedzinie IT, nikt nie zadał pytań jak oni widzą przyszłość platformy Amiga? Co powinno być zrobione, dla komputera, który przeżył tyle wzlotów i upadków? Co zrobić by jego idea przetrwała? Co zrobić by rozwijał się dalej?

Amigowcom pozostaje więc życzyć nie kolejnej trzydziestej rocznicy, a raczej dotrwania do następnego okrągłego jubileuszu - czterdziestego... Oby w lepszym stanie, obyśmy zrozumieli, że jest jeszcze co ratować poza zakurzonymi dyskietkami z przysłowiowym Super Frogiem.





NAJDŁUŻSZY SCENOWY WEEKEND

Raport z Revision 2015

TOMASZ "SLAYER" PACYNA

W roku 325 na Soborze Ni-
cejskim ustalono, że *Niedziela
Wielkanocna wypadać będzie za-
wsze w pierwszą niedzielę po peł-
ni księżycu, po dniu równonocy
wiosennej. Tym samym, można
powiedzieć, że dzięki inicjatywie
Konstantyna Wielkiego, który to
owy sobór zwołał, demoscena ma
w kalendarzu święto, którego da-
ta wyznaczona jest odgórnie.*

Święta wielkanocne spędzać można na różne sposoby. Podczas, gdy jedni podążają wokół kościoła za kapłanem, niosącym monstrancję z hostią, inni, korzystając z różnych środków lokomocji, wybierając się w podróż do - oddalonego dla co niektórych o kilka tysięcy kilometrów - gospodarczego ośrodka Zagłębia Saary - niemieckiego miasta Saarbrücken. W dniach, w których na polskich stołach królują malowane jajka, wędliny, wielkanocne baby i mazurki, w pewnej industrialnej hali, położonej w południowo-zachodnich krańcach Niemiec, stoliki zajmują stare komputery, laptopy, zwoje kabli, kawałki pizzy i puszki z piwem. Zakładam, że słowo Revision większości Czytelników coś mówi, dla tych, którzy go jednak nie kojarzą pozwolę sobie na krótkie przypomnienie. Revision to obecnie najbardziej prestiżowe, największe i najważniejsze demoscenowe party na świecie. Mimo, że impreza pod tą na-

zwą zorganizowana została po raz pierwszy dopiero w 2011 roku, przyjąć można, że odbywa się ona corocznie od roku 1997 (w latach 1997 - 2002 jako Mekka & Symposium w niemieckim mieście Fallingbostel, a w latach 2003 - 2010 jako Breakpoint Party w niemieckim Bingen), Revision to spora impreza, przypominająca swoim rozmachem festiwal muzyczny. W organizacji eventu zaangażowanych jest prawie 70 osób, sponsorzy i władze miasta, a przygotowywanie party rozpoczyna się na długie miesiące naprzód. Moim zdaniem każdy fan retrokomputerów, demosceny czy Amigi powinien choć raz w życiu taką imprezę odwiedzić. Specyficzny klimat i atmosfera panująca w hali E-Werk to coś, co pamięta się na długo i czego nie doświadczymy na żadnej innej imprezie tego typu. Ponadto trzeba sobie zdać sprawę, z faktu, że nikt nie wie, ile okazji, na takie przeżycie, będziemy jeszcze w przyszłości mieć (wszak, nic nie trwa wiecznie).

INTRO

Po absencji członków Ghostown na Revision 2014, w tym roku - już wczesną wiosną zaplanowaliśmy, że jedziemy. Tradycji musiało się jednak stać zadość i ostateczna decyzja (z racji różnych niesprzyjających czynników) dotycząca wyprawy zapadła dość późno. Skutkowało to pewnymi problemami ze znalezieniem sensownych opcji noclegowych. Co prawda baza hotelo-

wa w Saarbrücken jest spora, jednak szukanie hoteli na ostatnią chwilę ma sporo wad, gdyż większość interesujących cenowo obiektów w bezpośrednim sąsiedztwie party place jest już wtedy zajęta.

To właśnie wtedy, podczas szukania kwatery w Saarbrücken na popularnych internetowych portalach, natrafiliśmy z Codim na pewną ciekawą - dość egzotyczną - ofertę, która to od razu bardzo nam się spodobała. Opcja ta zawierała się w trzech magicznych słowach: "Ibis Budget Forbach". Dwa pierwsze wyrazy nie wymagają specjalnych wyjaśnień - Ibis (przebrandowany z nazwy Etap) to znana (i całkiem przez nas lubiana) sieć ekonomicznych europejskich hoteli. Pikanterii dodawało natomiast słowo trzecie, jasno wskazujące na to, że sam obiekt, nie miał być ulokowany w Niemczech, a we... Francji.

Zanim ktoś pomyśli, że - cytując byłego prezydenta - wpadliśmy w "odmęty szaleństwa", spieszę z wyjaśnieniem, że Saarbrücken leży zaraz przy granicy z Francją, a dystans pomiędzy hotelem, a party place wynosił zaledwie 13 km, czyli niecałe 20 minut jazdy autem, a do tego cena była naprawdę atrakcyjna. Jeszcze tylko szybkie potwierdzenie podjętej decyzji przez resztę ekipy (JazzCat: „Je ne parle pas francais!”, Jok: „Nocleg we Francji” - to brzmi nad wyraz „ekskluzywnie” ;) Głupio przepuścić...) i klamka zapadła.

CZWARTEK

Party zaczęło się dla nas już w czwartek, kiedy to z Wrocławia do Wolsztyna przyjechał Cahir. Aby w piątek, w dniu wyjazdu nie tracić już niepotrzebnie czasu na wędrówki po sklepach, od razu zakupiliśmy niezbędne napoje na całe party. Butelki z różnymi płynami zajęły na szczęście tylko dwa kartony, a „kulinarny kącik Magdy Gessler” uzupełnił mały, przenośny grill i niezbędny „asortyment konsumpcyjny – logistyczny”. Po regeneracyjnym posiłku, przygotowanym przez Szanowną Żonę, udaliśmy się do loftowej - bazy Ghostown, czyli strycho - pracowni nad moim mieszkaniem, zabierając się do pracy nad demem, które miało zostać wydane na Revision, ale wymagało jeszcze sporej ilości szlifów. Po paru godzinach dołączył do nas JazzCat, przynosząc posiłki w postaci napojów chmielowych, które to właśnie nam się skończyły. Robota szła dobrze, a tymczasem za oknem zaczął sypać śnieg, tak jakby pomylił jedne święta z drugimi. Dobrze, że kilka dni wcześniej sprawdziłem prognozę pogody, co powstrzymało mnie przed wymianą opon zimowych na letnie. Około północy JazzCat wrócił do siebie, w celu skończenia utworów na konkursy muzyczne, a my z Cahirem kontynuowaliśmy prace nad demem.

PIĄTEK

Przed taką „energetyczną” imprezą jak Revision warto wyspać się trochę „na zapas”, dlatego w piątkowy poranek nie zrywaliśmy się na nogi skoro świt. Nie mniej i tak całkiem wcześnie, czyli około godziny 10 udało nam się w końcu opuścić „miasto parowozów” i skierować do „miasta wikliny”. Właśnie tam, na nowotomyskim dworcu PKP czekał już (nieco zblazowany, ale i zirytowany

zarazem naszym „niewielkim” spóźnieniem) kolega Jok. Faktycznie, Mateusz – z racji nieco skomplikowanych połączeń kolejowych - zarwał pół nocy, aby dotrzeć w umówione miejsce o umówionym czasie, dlatego jako rekompensatę przeżytej traumy – jako pierwszy otrzymał najnowszy numer Amigazynu do poczytania w samochodzie (choć zasnął już po 9 minutach lektury).

Podróż na party przebiegła sprawnie i bez problemów. Niemieckie autostrady tradycyjnie zapewniły wygodną, bezpieczną jazdę, choć przyznać muszę, że ten tysiąc kilometrów za kółkiem, trochę mniej jednak (pod koniec) wymęczył. Na szczęście dobra demoscenowa playlista, sącząca się z głośników oraz krótkie przerwy na dawkę kofeiny i rozprostowanie kości ułatwiały nam drogę. Ciekawe „wewnątrz - samochodowe” dyskusje na tematy życiowo – scenowe, takie jak chociażby przejrzystość finansów Watykanu lub plusy i minusy nowoczesnych trendów w projektowaniu logotypów, były tylko dodatkiem do pracy nad naszym demem, która to trwała nonstop w trakcie jazdy. Aby zapewnić komfortowe warunki do kodowania, zakupiliśmy specjalnie na tę okazję zasilacz samochodowy do laptopa, który – nie dość że nie wybuchł – to jeszcze przez całą długą podróż dzielnie zasiliał Cahirowego Macbook’a, co powoli (ale skutecznie) posuwało nasz projekt do przodu (udało się dzięki temu usunąć kilka irytujących bugów w demie... i przy okazji popęlić kilka kolejnych).

Wczesnym wieczorem minęliśmy Saarbrücken kierując się od razu do Francji, aby dopełnić formalności związanych z zakwaterowaniem w hotelu Ibis. Z tego, co zdążyłem się już trochę wcześniej zorientować, Forbach - czyli nasze docelowe przygraniczne mia-

steczko - nie uchodziło za specjalnie urokliwe miejsce. Jest niesławnym symbolem dezindustrializacji i problemów, które ona przyniosła. Pomnik górników, budynek muzeum górnictwa czy opuszczone kopalnie przypominają, że w tym niewielkim mieście kwitł kiedyś przemysł związany z wydobywaniem węgla. Ostatnia kopalnia zamknięta została w 2004 roku i od tego czasu tysiące byłych górników są na dożywotnim urlopie, otrzymując 80 procent swoich dawnych zarobków i mając zakaz pracy. Czy nie przypomina Wam to czegoś i współczesnych problemów w kraju nad Wisłą? Odchodząc jednak od skomplikowanych kwestii społecznych w Forbach, nam się ten klimat leniwych „francuskich przedmieść” Lotaryngii całkiem spodobał. Nasz niewielki hotel, mimo że ulokowany w rejonie centrum, był nieco trudny do znalezienia. Na domiar złego, pani w recepcji, nie potrafiła powiedzieć nawet jednego słowa w języku Shakespeare’a. Mimo to, udało nam się jakoś dopełnić formalności (wszak od czego jest Google Translator). Gdy dotarliśmy z powrotem do Saarbrücken, czyli do pięknej fabrycznej hali E-Werk, było już ciemno i zaczął kropić deszcz.

Po sfinalizowaniu kolejnych formalności (tym razem związanych z wejściem na party) załapaliśmy się jeszcze na końcówkę ceremonii wręczenia statuetek Meteoriks. Jest to nowa inicjatywa, mająca na celu wypełnienie luki po (nieprzyznawanych już) nagrodach Scene.org Awards. Meteoriks to takie „scenowe Oscary” obejmujące swoim zasięgiem całą scenę, przyznawane corocznie w 15 kategoriach (z podziałem na platformy „highend” i „lowend”). Jedyna statuetka dla amigowej produkcji trafiła do grupy Dekadence za czterokilobajtowe intro „Cubescapes” na Amigę 500. Nominowanych amigowych



revision

APRIL 3RD TO 6TH 2015 - SAARBRÜCKEN, GERMANY

produkcji było jednak aż siedem, żeby wymienić chociażby „Rift” TBL, „Natsu no Gomu” Lemon, czy nasze demo „Sunglasses At Night”. Innym polskim, wartym odnotowania akcentem, było jeszcze świetne demo „Cyberpunk” grupy Lamers dla Atari XL/XE nominowane w kategorii Low End Demo.

Piątek to na Revision luźniejszy dzień „startowy”, pozbawiony bloków konkursowych, dlatego kolejne godziny upływały nam na integracji, rozmowach ze starymi (i nowymi) znajomymi i miłym spędzaniu czasu. Wspomniana już wielka, przemysłowa bryła E-Werk to bez wątpienia samo serce party, ale zgodnie ze starą zasadą, mówiącą, że „the real party is outside” organizatorzy ogrodzili i zaadaptowali dla partyzantów także spory kawałek zielonego terenu

SOBOTA

W sobotę pierwsze konkursy miały się odbyć dopiero po południu, dlatego i ten dzień rozpoczęliśmy bez zbędnego pośpiechu. Mimo, że Ibis Budget to taka bardziej „minimalistyczna” wersja normalnego Ibisa i podawane tam śniadania nie przypominają tych z pięciogwiazdkowych hoteli, francuskie rogaliki z miodem były bezkonkurencyjne. Po regeneracji naszych powłok cielesnych rozważaliśmy nawet odbycie małego spaceru po najbliższej okolicy, ale pomysł szybko został porzucony, jako, że pogoda zdecydowanie nie zachęcała do takiej wędrowki. Cóż, w tak chłodnej i deszczowej aurze nawet Pałac Dioklecjana w Splicie nie skusił by nas, do szwendania się w deszczu.

zagadnieniach, poruszane najczęściej od strony praktycznej, takie jak chociażby „Supraleiter and it's Physically - Based - Rendering Techniques” (prowadzący: BeRo / Farbrausch + urs / mercury), „The Timeless Way of Building Geometry - How To Model Signed Distance Functions” (prowadzący: cupe / Mercury), „Why you should make an emulator?” (prowadzący: doz / CRTC) czy „How to hack together a moon probe” (prowadzący: tjoppen^DSS). Dla pewnego kontrastu do rozpiski wykładów wprowadzono również i tematy nieco mniejszego kalibru. FRaNky / RBBS zorganizował na przykład seminarium zatytułowane „Belgian Beers For Advanced Users”, w którym to zamknięta grupa 30 szczęśliwców za symboliczną opłatą wstępną (7 i pół Euro) mogła posłuchać opowieści o belgijskich piwach, a następnie spróbować najciekawszych z nich. „Wykład” był zamknięty, a chętni „słuchacze” musieli się zapisywać z wyprzedzeniem (oczywiście dla wszystkich miejsc nie wystarczyło). Do wzięcia udziału w „Belgian Beers For Advanced Users” śmiazków nie przestraszyło nawet poważne ostrzeżenie o treści: „Uwaga! W trakcie wykładu nie będzie żadnych przerw toaletowych!”.

W świetnym towarzystwie czas mijał szybko, my jednak – zwyczajowo – nie mogliśmy w pełni oddać się klimatowi imprezy, jako, że nasze demo wciąż nie było gotowe. Wiele grup kończy swoje produkcję na party, w dodatku często robią to w głównej hali, wśród zgłębku i hałasu. Na szczęście nam udało się znaleźć zaciszne miejsce w tak zwanym „tunelu toaletowym”. Starzy bywalcy Revision dobrze to miejsce znają, pozostałym wyjaśnię, że jest to po prostu długi tunel prowadzący z głównej konkursowej hali do „zaplecza sanitarnego”. Po bokach tunelu ustawione są sofy, rozmaite artystyczne instalacje i konsole z gramami. Jest to idealne miejsce, aby na chwilę odpocząć lub kończyć demo, tak jak w naszym wypadku.

Pierwsza typowo amigowa konkurencja wystartowała około godziny 23. W Amiga Intro Compo zaprezentowano prace zarówno na dopalone Amigi 060, jak i na zwykłe, pocziwe „pięćsetki”. Nie obyło się bez niespodzianek. Aż dwa konkursowe intra przygotowała grupa Nah-Kolor, która to w 2015 postanowiła po latach powrócić na amigową scenę. Warto wspomnieć, że w jednej z tych produkcji, („Devolution”) swój udział mieli nasi rodacy. Za programowanie odpowiedzialny jest Phibrizzo, a ścieżkę dźwiękową skomponował Voyager. I nawet jeśli intro, wsparte przez spory



przed halą. Umiejscowiono tam całe zaplecze gastronomiczne Revision, bary z piwem, napojami i drinkami, namioty z ławkami, a nawet specjalne palenisko na ognisko (z dostarczonym obok drewnem), które, przy dość chłodnej aurze, było tego roku bardzo popularne. Na uwagę zasługiwał także specjalny punkt gastronomiczny z daniami wegetariańskimi i wegańskimi, znacznie smaczniejszymi zresztą, niż „tradycyjne dania” podawane w „budkach” obok. Około drugiej po północy, udaliśmy się z powrotem do naszego hotelu we Francji, na zasłużony odpoczynek. Tym razem za kółkiem zmienił mnie Jok, który, złożył już wcześniej uroczystą przysięgę (na wszystkie znane nam bóstwa) wieczystej abstynencji na tegorocznym Revision (i słowa dotrzymał).

Zmagania konkursowe rozpoczęło już o godzinie 13:00 Tracked Music Compo. Po selekcji do compo zakwalifikowano 16 prac, w tym utwory silnej polskiej, amigowej reprezentacji w osobach Acemana i JazzCata. Jak zwykle poszczególne bloki konkursowe oddzielone były przerywnikami w postaci koncertów, muzycznych DJ setów i innymi rozrywkowymi eventami. Tradycyjnie nie zabrakło i tych poważniejszych punktów programu. W osobnej sali – podczas trwania całego party, ale tak, aby nie kolidowało to z compotami - odbywały się wykłady i seminaria na rozmaite tematy, często prowadzone przez najlepszych scenowych ekspertów w danej dziedzinie. Dla głodnych wiedzy scenowców czekały więc prelekcje o różnych branżowych i skomplikowanych



graficzny oddział grupy (Forcer, Critikill, Pal, Deesis) i pokierowane przez niezastąpionego Magica jest raczej przeciętne, warto pochwalić kolegę Phibrizzo, za to, że cały czas rozwija swoje umiejętności i bez kompleksów wypuścił produkcję na tak prestiżowej imprezie jak Revision. Zawsze będę miał większy szacunek dla ludzi i grup, które tworzą i wydają produkcje (nawet jeśli nie są one idealne) niż do tych, które latami „dopieszczają” swoje dzieła, tylko po to, aby finalnie stracić motywację / zapal / chęci i nigdy ich nie ukończyć.

Bardzo ładnie w konkursie zaprezentowała się grupa Tulou prezentując eleganckie, estetyczne i przyjemnie dla oka zdizajnowane 64k intro na dopalone Amigi o wdzięcznym tytule „Stop Worrying and Love the Bomb”. Zupełnie inne było „Eighteen”, sygnowane przez Dekadence. Tym razem Britelite zakodował w 64 kilobajtach... wieloczęściowe megademo na Amigi OCS/ECS. Ten doskonały, bardzo oryginalny i świetnie podany pomysł, ujął publiczność wywołując ogromny aplauz. Jednak najjaśniejszym punktem compo był powrót pewnej polskiej grupy. Jak mówią plotki, Kiero, który ma obecnie bezpłatny urlop w grupie Elude, został przekupiony przez Madbarta tuzinem puszek z paprykarzem szczecińskim i na powrót (po raz pierwszy od roku 2000) stanął za koderskimi sterami grupy Appendix. I nawet, jeśli ktoś zarzuci, że „Reborn” zawiera tylko rozwinięcia efektów znanych z wcześniejszych produkcji Elude, to ja takie „rozwinięcia” chcę oglądać w każdym intrze. Bez dwóch zdań, kolejny koderski majstersztyk, pokazujący, że na dopalonej Amidze wciąż można tworzyć rzeczy wizjonerskie. Szkoda tylko, że od tych świetnych efektów odstaje trochę grafi-

ka, a oldscoolowa AHX'owa muzyka (za którą odpowiada Aceman, będący nowym „nabytkiem” Appendix), mimo że jest niezła, to nie pasują do końca do tych nowoczesnych cudów, które oglądamy na ekranie. Tak czy owak „Reborn”, to jedno z najlepszych intr na dopalone Amigi, jakie pojawiło się od ładnych paru lat.

Głównym punktem sobotniego programu było Oldskool Demo Compo. Jest to konkurs, w którym zaprezentować można demo na (prawie) każdy komputer 8 lub 16 bitowy. Oczywiście przed każdą produkcją wyświetlona zostaje plansza informacyjna ze specyfikacją platformy, co daje widzom punkt odniesienia przy późniejszym głosowaniu. Konkurencja ta ciekawa jest więc także i dla amisceny, ponieważ można zaprezentować w niej produkcję na Amigi 500/600. Grupy tworzące amigowe dema na małe Amigi mogą zatem dokonać wyboru, czy swoje dzieła chcą pokazać w Oldskool Demo Compo, czy

też w osobnym, dedykowanym tylko Amidze, konkursie Amiga Demo Compo (wraz z demami na "duże" Amigi). Rozwiązanie to ma wielu przeciwników, a po tegorocznej edycji Revision sprawa ta stała się jeszcze bardziej problematyczna, ale wróć do tego później.

Oldskool Demo Compo przyniosło aż 15 produkcji, z czego przynajmniej połowa prezentowała się nieźle. „Amigowy desant” w konkursie, rozpoczęła jedna z dwóch naszych produkcji, którą (i to w stanie ukończonym!) przywieźliśmy na party. „The Lost Pixellers vol. 2”, bo o nim mowa, to slideshow, zawierający oprócz rysunków również krótkie intro z paroma efektami. Poprzednia część (na maszyny z chipsetem AGA) ukazała się na Riverwash 2011 w Łodzi. Aktualna, druga odsłona dedykowana jest Amidze 500. Idea, która stoi za „The Lost Pixellers” to chęć przypomnienia solidnej, prawdziwej grafiki pixelowanej, która to w ostatnich latach zaczęła nieco zanikać.

Na szczęście od pewnego czasu widać jej powolny powrót i cieszy mnie to, że mogliśmy dorzucić do tego powrotu kilka swoich cegiełek. Slideshow zawiera prócz moich, prace takich grafików jak Darklight, Jok, Magic (zbieżność xwz z organizatorem Nah-Kolor jest przypadkowa), Prowler i Vital. Muzykę napisał JazzCat, a za kod odpowiedzialny jest kolejny polski koder, który zadebiutował na tegorocznym Revision swoją pierwszą amigową produkcją. Tygrys, bo o nim mowa, mimo że z Amigą związany był niemal „od zawsze”, działał wcześniej tylko na scenie ZX Spectrum (ze sporymi sukcesami zresztą). Mam nadzieję, że jego pierwsza amigowa produkcja będzie początkiem do kolejnych. Korzystając z okazji nadmienię jeszcze, że niebawem będziecie mogli poczytać tekst Krystiana, w któ-



rym zdradzi kilka tajników dotyczących swojego programistycznego warsztatu i środowiska. „The Lost Pixellers vol. 2”, ma też i swój smutny wydźwięk. Krzysztof „Vital” Silski, którego zaprosiłem do współpracy przy „The Lost Pixellers vol. 1”, był bardzo zdolnym i obiecującym grafikiem „młodego pokolenia”. Niestety Krzysztofa nie ma już pośród nas. Zostawił jednak po sobie świetne grafiki, które wykorzystaliśmy. Na większości zgromadzonych bardzo dobre wrażenie zrobiło demo „It Came from Planet Zilog” grupy Phantasy na konsolę Gameboy Color. Mocno to amigowa produkcja w klimacie, ale nie mogło być inaczej, skoro za kodem stoi Dalton - jeden z koderskich napędów amigowej grupy Tulou. Szybkie, niezłe efekty (jedne z lepszych twisterów jakie widziałem w tej sprzętowej „kategorii wagowej”) oprawiono w bardzo ładnie ręcznie pikselowane grafiki (za które odpowiedzialny jest Exocet), a amigowy feeling podkreśla dobry flow i dopracowany design.

Dużym zaskoczeniem była produkcja formacji Oxyron „Planet Rocklobster”. Oxyroni, mimo, że niemal „od zawsze” związani byli ze sceną C64, zaliczyli w połowie lat 90-tych mały amigowy „skok w bok”. Swoje ostatnie ami - demo wydali pod koniec roku 1998 (mowa o „XIII” na Amigi z procesorem 030, które zajęło drugie miejsce na legendarnym The Party), a później już na dobre wrócili do C-64, „betonując” swoją pozycję jednej z najważniejszych i najlepszych demogrup na tej scenie. Nic dziwnego, że informacja o tym, że Axis - jeden z najlepszych koderów komodorowskiej sceny - pracuje nad demem na Amigę 500 była jedną z najważniejszych „kularowych” plotek tegorocznej edycji Revision. „Planet Rocklobster” to, przede wszystkim, kawał doskonałego kodu i szybkich efektów. Oprawa audiowizualna dema nie nadąza jednak, moim zdaniem, za programistycznym kunsztem koderów, ale – jak wspominał mi Axis – dwa tygodnie przed Revision, na skutek pewnych nieporozumień wewnątrz grupy, kilka osób wycofało swój graficzny i muzyczny wkład do dema, co zmusiło go do szukania naprędce zastępstwa. Warto nadmienić, że „Planet Rocklobster” to trackmo (demo, w którym kolejne części doczytują się bezpośrednio ze ścieżek dyskiety), co dzisiaj jest wyjątkową rzadkością na amigowej scenie. Ponadto, cały kod dema oraz różne pomocnicze narzędzia został po party w całości upublicznione do ściągnięcia - pod adresem:

<https://github.com/AxisOxy/Planet-Rocklobster>

Bez wątplenia jest to postawa godna pochwały. Mocnych amigowych akcentów było w konkursie więcej. Za jednym z nich stała, nieco mniej znana na scenie grupa Unique. Ostatnie swoje amigowe demo - „Cathode” wydali w roku 2009 na party Breakpoint zajmując trzecie miejsce i pokazując, że drzemie w nich spory potencjał. Nic dziwnego, że tegoroczne „Interparallactic”, okazało się jednym z najlepszych dem konkursu. Ta produkcja dedykowana poczciwej „pięćsetce” wygląda niemal jak demo na AGE i gołą Amigę 1200. Zawiera świetne, nowoczesne efekty (część wykorzystująca chunky, tryby HAM, czy podwyższoną rozdzielczość), współczesną klubową ścieżkę muzyczną autorstwa Duo (+ niezłe synchro), a wszystko ubrane jest w dobry design i kolorystykę. No i ten twister! Mistrz ceremonii Dodke (odpowiedzialny za programowanie i grafikę) po raz kolejny pokazał, że jest naprawdę wybornym koderem.

chorwacka grupka specjalizująca się w małych, zabawnych produkcjach. Składają w nich życzenia scenowcom, których urodziny przypadają akurat podczas trwania wszelakich imprez. Tym razem padło na sympatycznego D.Foksa – głównego organizatora Revision. Na wzmiankę zasługują jeszcze przynajmniej dwie ciekawe produkcje na C64: demo „\$777” znanej niegdyś z Amigi grupy Razor 1911 oraz „GoatLight” ekip Fairlight, Notice i Offence. Tym razem to jednak nie sprzęt z logiem firmy Commodore zdominował Oldskool Demo Compo. Największym aplauzem nagrodzone zostało demo pokazane w konkursie jako ostatnie. „8088 MPH” to produkcja połączonych sił grup Hornet, CRTC i Desire na archaiczne pecety, z procesorem Intel 8088, kartą graficzną CGA i systemem MS-DOS. Mimo, że większość Amigowców nie przepada za starymi pecetami, naprawdę warto „8088 MPH” obejrzeć. 14 miesięcy prac 8 osobowe-



Szkoda, że nie udało nam się namówić ani Axisa, ani Dodke do tego, aby swoje dema wystawili jednak w głównym amigowym konkursie, czyli Amiga Demo Compo. Jak się okazało, obaj żalowali później tych decyzji.

Z dziennikarskiego obowiązku wymienić muszę jeszcze amigowe demko „Today” wydane przez Amiga Birthday Committee. ABC to stosunkowo nowa

go zespołu przyniosło niesamowite efekty, o których z pewnością nie śniło się konstruktorom tego sprzętu.

Po konkursach postanowiliśmy udać się na hotelowy odpoczynek. Niestety, w tym momencie beztróskie party właśnie się dla nas zakończyło. Okazało się, że naszymi plecakami i kurtkami, które pozostawiliśmy we wspomnianym już „tunelu” przy sofie, przy której koń-

czyliśmy demo, ktoś się w międzyczasie (podczas trwania Oldskool Demo Compo) dosyć mocno „zainteresował”. Mówiąc krótko, zostaliśmy z JazzCa-tem okradzeni.

Początkowo zakładaliśmy, że to jakiś głupi żart kolegów z „konkurencyjnych” grup, wszak na demoscenowych imprezach takie incydenty się po prostu nie zdarzają. Na Revision od zawsze pano-owało duże zaufanie i przyjacielska atmosfera. Scenowcy często zostawiają bez opieki w głównej hali komputery, laptopy i cenny sprzęt na całą noc i nic nie znika. Niestety tym razem fakty mówiły same za siebie. Portfele, pieniądze, telefon, dokumenty, karty bankomatowe, pendrive'y, karty pamięci z elementami dema, a nawet wysłuzona amigowa przelotka PCMCIA-CF zniknęły.

Złodziej nie był jednak aż tak zupełnie pozbawiony empatii, gdyż butelkę whisky, która miałem w plecaku, pozostawił w stanie nienaruszonym. Sprawa skomplikowała się jednak na dobre, gdy dotarło do nas, że oprócz przedmiotów, które wymienilem, skradziono mi również kluczyki do samochodu (i naszych mieszkań przy okazji). Natychmiast wybiegliśmy na parking, by sprawdzić czy auto jeszcze w ogóle tam stoi (skoro nie było kluczyków, to mogło i nie być auta), ale na szczęście pojazd stał, nie miał też żadnych śladów włamania. Dobrze, że od razu zastrzeżliśmy nasze karty bankomatowe, bo już po kilkudziesięciu minutach otrzymałem pierwsze SMS'owe raporty o próbach użycia tychże. Szczęśliwy „znalazca” naszych kart musiał się cał-

kiem nieźle orientować w topografii Saarbrücken, bo w krótkim czasie objechał nie tylko wszystkie bankomaty w mieście, ale i kilka stacji paliw. Z racji szybkiej blokady z naszych kont nie zniknęły żadne środki, a złodziej w każdym kolejnym podejściu „schodził” z kwotą w dół, próbując na samym końcu – z pewnością w akcie sporej desperacji - pobrać mi marne 5 euro (pewnie na kebaba).

Poinformowani przez nas organizatorzy Revision przejęli się incydem. Poinstruowali ochroniarzy, aby mieli oko na nasz samochód (bo wciąż istniało podejrzenie, że złodziej po niego wróci), wyrazili gotowość dalszej pomocy i poratowali nas pieniędzmi na taksówkę, dzięki czemu o drugiej w nocy mogliśmy całą czwórką szczęśliwie wrócić do hotelu. Dowcipny taksówkarz, który odwoził nas do Forbach i z którym ucięliśmy sobie krótką pogawędkę, nie mógł się nadziwić, że spotkał nas taki paradoks, w którym to „Polaków okradli w Niemczech”, skoro – według wszelkich reguł - powinno być dokładnie na odwrót, bo to przecież „my kradniemy Niemcom auta” :)

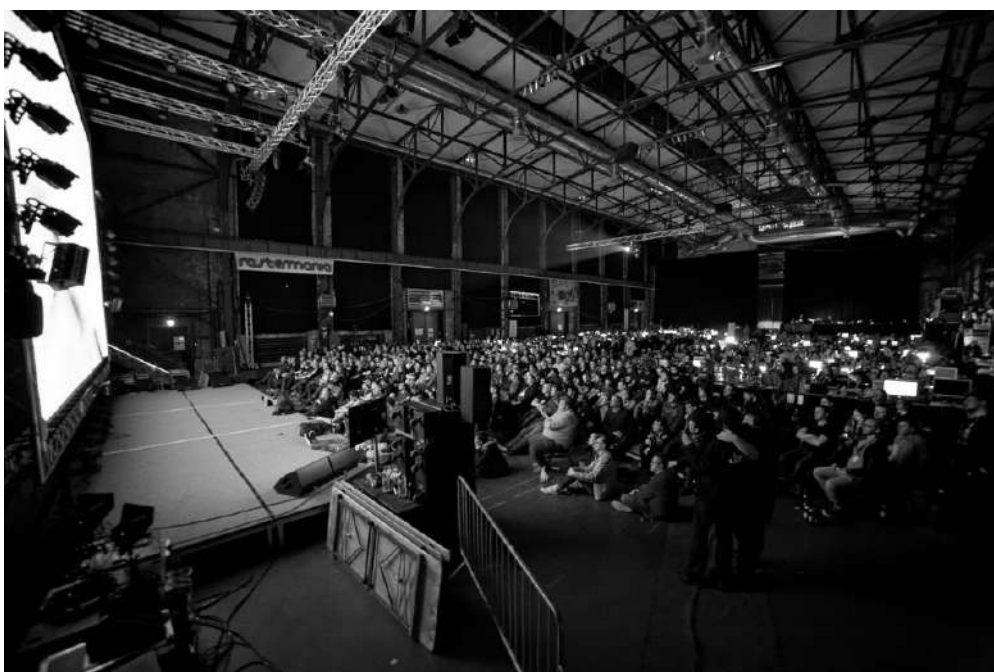
NIEDZIELA

Niedzielny poranek – z racji sobotnich wydarzeń - nie należał do najprzyjemniejszych. Po powrocie taksówką na party place, poszliśmy się upewnić, czy nasze auto „przetrwowało noc” i nadal stoi na parkingu – na szczęście stało, a ochrona wciąż je monitorowała (i to na tyle dobrze, że wylegitymowali nawet nas, gdy zbliżyliśmy się do samochodu :). Tymczasem organizatorzy

oddelegowali jednego ze swoich kolegów, aby poszedł z nami na najbliższy posterunek policji, w celu zgłoszenia kradzieży. Jeśli ktoś myśli, że problemy z językami obcymi są domeną wyłącznie polskich policjantów, to jest w błędzie. Nieco zblazowany, niemiecki stróż prawa zupełnie nie potrafił porozumieć się z nami po angielsku, na szczęście MadenMann przez prawie cztery godziny składania zeznań, dzielnie robił za tłumacza. Niemiecka policja wygenerowała nam tony papierów, świstków i zaświadczeń, po czym obiecała, że „jak tylko czegoś się dowie, to się odezwie”.

Wróciliśmy na party, gdzie Cahir i Codi wciąż dzielnie walczyli z naszą produkcją na wieczorny konkurs. Materiały do dema, znajdujące się na skradzionych nośnikach pamięci, udało się odzyskać z sieciowych backupów i prace szły pełną parą. W międzyczasie zaskakująca informacja o wczorajszej kradzieży zaczęła rozchodzić się pocztą pantoflową pośród partyzantów. Scenowcy nie ukrywali swojego oburzenia, podchodzili do nas ze słowami otuchy, gestami solidarności i pytali czy mogą jakoś pomóc. Zapraszali nas na piwo, drinki i proponowali coś do przekąszenia. Nikt nie chciał uwierzyć, że kradzieży dokonał mógł ktoś z demoscenowców, podejrzenia padały na jakąś osobę z zewnątrz, która podczas trwania kompotów musiała ukradkiem wejść na do hali (niestety, pomimo ochrony i bransoletek na rękach, w godzinach nocnych taka sytuacja była prawdopodobna).

Pogoda w Saarbrücken w końcu zaczęła się poprawiać, wyszło nawet słońce, a my postanowiliśmy, że, mimo wszystko, wydarzenia z poprzedniego dnia, nie zepsują nam całej imprezy. Należało jeszcze „tylko” rozwiązać kwestię powrotu do domu. Niestety w Polsce nie miałem zapasowych kluczy do auta, opcja ich przesłania kurierem nie wchodziła więc w grę. Jak się okazało dorobienie kluczyków w najbliższym autoryzowanym serwisie Peugeotota we Francji - w rozsądnym terminie - również nie było możliwe, tym bardziej, że mieliśmy akurat niedzielę, a kolejny dzień był również wolny. Jedyną sensowną opcją okazało się więc zamówienie z Polski lawety, która zabierze nas z Saarbrücken wraz z moim autem. Po kilku telefonach do kraju i przedstawieniu sytuacji, naszemu niezawodnemu ojcu udało się pomimo świąt, znaleźć w kraju firmę, która była skłonna przyjechać 1000 km do Saarbrücken. Pewnym problemem była jedynie dość wysoka kwota, którą należało za tą usługę zapłacić. W tym



miejscu organizatorzy party, z którymi cały czas byliśmy w stałym kontakcie, po raz kolejny pokazali co to jest prawdziwy „scenowy friendship”. Na bigscreenie wyświetlono duży komunikat o naszych kłopotach z informacją, że potrzebne są pieniądze na lawetę, a w przy wejściu na party ustawiono specjalną puszkę do zbiórki. Ku naszemu wielkiemu zaskoczeniu, do puszki ustawiła się bardzo długa kolejka znanych i nieznanym nam scenowców i po dwóch godzinach cała potrzebna kwota do opłacenia lawety została skompletowana.

Sprawne rozwiązanie kwestii lawety i powrotu do domu, pozwoliło nam na spokojne uczestnictwo w kolejnych punktach programu party. Pierwszy niedzielny blok konkursowy zawierał dwa kompoty: Executable Music i Modern Graphics, oba stojące na niezłym poziomie. Humory dopisywały, a o niefortunnych wydarzeniach udało się na chwilę zapomnieć, a nawet z nich żartować (Azzaro: „No to wasze auto już po raz drugi przyjedzie do Polski na lawecie.”). Po przedostatnim niedzielnym bloku konkursów, który zawierał głównie konkurencję graficzną (w tym Oldskool Graphics Compo z silną obsadą polskich amigowców), nareszcie udało nam się ukończyć i oddać do konkursu nasze demo. Mogliśmy w końcu nieco odetchnąć, wykorzystując fakt, że Revision jest świetnym miejscem na „wymianę dóbr konsumpcyjnych” i poznania trunków i potraw, które nie są dostępne w naszym kraju. Tradycyjnie więc Britelite wręczył nam po butelce czarnej jak smoła fińskiej wódki Salmiakki (w zamian otrzymał Żubrówkę, która to wśród bywalców niemieckiego party jest bardzo ceniona), a Bonefish dostarczył mi, prosto z Dalmacji butelczynę jednego z moich ulubionych chorwackich win Prošek, Wesola bałkańska ekipa chętnie częstowała rakiją miodową oraz lokalnymi piwami z niewielkich chorwackich browarów. Wszystkich przebił jednak JazzCat, który pozyskał od kolegi z Brainstorm dziwną lemoniadę z żywicy, którą nawet dało się pić.

Jako drugie w ostatnim bloku konkursów na Revision odbyło się Oldskool 4K Intro. Zasady są tutaj takie same jak w Oldskool Demo, z tym, że produkcja zajmować może maksymalnie cztery kilobajty. Amigową niespodziankę w compo sprawił Blueberry. „Painter's Euphoria” to kolejny popis koderskich umiejętności Duńczyka. Nie dość, że zaprojektował on specjalny graficzny język skryptowy Rose dla Amigi 500 – w którym napisał intro, to jeszcze stworzył Cinter, czyli dedykowane narzędzie



do tworzenia muzyki dla małych amigowych produkcji (4k synth), w którym jego kolega Hoffman napisał niezły soundtrack.

W najbardziej wyczekiwanym przez nas Amiga Demo Compo pokazano 8 prac. Poziom produkcji nie był w tym roku specjalnie wysoki, tym bardziej szkoda, że demo Oxyron i Unique poszły w Oldskool Demo dzień wcześniej, bo regularne Amiga Demo Compo zyskało by na dramaturgii. Na uwagę zasługiwało na pewno demo "Quintessence", będące zdecydowanie najlepszą i najbardziej dojrzałą produkcją jaka wyszła spod skrzydeł niemieckiej grupy Moods Plateau na Amigę 500. Mamy w niej wysmakowany, zadumany klimat, okraszony niezłą, tajemniczą muzyką Novela i wysokiej jakości, kolorową grafiką, którą wykonał nowy artysta w grupie - xeNusion. Efekty, idące w dość nowoczesnym kierunku, również stoją na dobrym poziomie. Bez wątplenia koder demo - dODgE – z roku na rok jest coraz lepszy.

Wspomnieć muszę również o „RetroKomp + LOAD ERROR 2015 - Party Invitation”, które odpala się na każdej Amidze wyposażonej w układy AGA. To kodowane zaproszenie na tegoroczną październikową imprezę, stanowiło kolejny polski akcent na Revision 2015.

W poprzednim numerze Amigazynu przeczytać mogliście mój obszerny wywiad z organizatorami tego - nadchodzącego - eventu. Zgodnie z klimatem wydarzenia na jakie zaprasza, invitka - sygnowana przez grupy Lamers i Wanted Team - utrzymana jest w nostalgicznym, nieco oldskoolowym klimacie. Jok wraz Simem zadbał o stronę graficzną, Mccnex opisał ją fajną ścieżką dźwiękową, a całość zakodował Sachy.

Świetne kodowane demo - zaproszenie (na RESETkání 2015), z rewelacyjną muzyką, wystawiły w Amiga Demo Compo również czeskie grupy Artway i D.T.A. Software Studio.

W końcu przyszedł czas na nasze demo. Poprzedziliśmy je krótką planszą informacyjną, w której serdecznie „podziękowaliśmy” złodziejowi za próbę zepsucia nam party. Publiczność gromkimi brawami zareagowała na zdanie „We don't have anything now, but the demo :)” i podziękowania za zbiórkę pieniędzy na nasz powrót do domu. O produkcji własnej grupy ciężko coś obiektywnie napisać, pozwolę więc sobie na kilka zdań informacyjnych. „Sushi Boyz” to produkcja na Amigę 500 utrzymana w klimatach orientalnych. Dominuje tu atmosfera gier z japońskich automatów, wojownicy ninja, smoki i gejsze. W demie bardzo dużą wagę przywiązaliśmy do detali, synchronizacji efektów z muzyką (Cahir udoskonalił jeszcze bardziej swoje narzędzia do tego celu) i designu. Graficznie wsparł mnie Darklight i Codi, muzykę skomponował JazzCat, a za kod, rzecz jasna, odpowiedzialny był Cahir.

Po przykrych wydarzeniach, niesłychanie entuzjastyczne przyjęcie naszej produkcji przez publikę było najlepszą nagrodą za ogromny wysiłek, jaki w nią włożyliśmy. Dla takich niezapomnianych chwil naprawdę warto przejechać 2000 kilometrów w obie strony (choćby i na lawecie). Jako ostatnia w konkursie poleciała, kolejna produkcja Nah-Kolor. Tym razem było to demo, na dopalone Amigi z procesorem 060. Losy "mOmentum" ważyły się do ostatnich chwil przez całe Revision. Sam widziałem jak ciężko koderzy tej ekipy - prak-

tycznie przez całe party - pracowali nad tą produkcją i trzymałem za nich kciuki. Mimo, że "mOmentum" nie jest - co wiadać - demem w pełni ukończonym, to ma spory potencjał. Organizatorowi Nah-Kolor udało się na nowo przekonać do amigowego kodowania dwóch świetnych niegdys koderów - Hedgehog'a, Metal Designer'a. Magnar skomponował znaną muzykę, a niemały graficzny oddział grupy w składzie Deesis, Forcer, Rork zajął się stroną wizualną. W demie jest całkiem sporo dobrej grafiki, ciekawy efekt płonącej kuli i epicki rozmach. Z uwagą będę czekał na finalną wersję "mOmentum". Ostatnim kompotem na Revision było PC Demo Compo. Nie chcę wyjść na „pecetowego ignoranta”, ale spore zmęczenie, bardzo późna nocna godzina i prawie 20 dem w konkursie (z czego wielu nie dało się oglądać) nie pozwoliły mi obejrzeć wszystkiego. Na uwagę zasługują na pewno co najmniej dwie produkcje pokazane jako ostatnie: wizjonerskie „Ziphead” grup Fairlight & CNC D oraz – kto wie czy nie jeszcze lepsze - „We Stand Divided” ekipy Ccocon, w którym graficzny udział miał nasz rodak z – a jakże by inaczej – amigowymi korzeniami – Rork.

PONIEDZIAŁEK

Ostatnim, poniedziałkowym, wydarzeniem party było ogłoszenie wyników i wręczenie nagród. Ceremonia, poprowadzona przez Okkiego z pompą godną wręczenia statuetek w Cannes - była dla polskiej amisceny nad wyraz

korzystna. Po podliczeniu głosów najlepszym amigowym intrem tegorocznej edycji Revision zostało „Reborn” Appendix, a najlepszym amigowym demem „Sushi Boyz” Ghostown. W konkurencji Oldskool Graphics całe podium należało do polskich amigowych grafików, a mi udało się wygrać jeszcze drugi graficzny konkurs - Modern Graphics Compo i zająć miejsce drugie w Anim GIF Compo. Aceman zdobył srebro w Oldskool Music, JazzCat wywalczył drugą pozycję w Tracked Music i trzecią w Executable Music. Nagrodami były – tradycyjnie – stylowe statuetki, nagrody rzeczowe oraz nagrody pieniężne. Co by nie mówić, siedem statuetek zdobytych przez członków Ghostown ciężko było nam unieść :)

W poprzednich latach, po ogłoszeniu wyników zazwyczaj kierowaliśmy się do domu, tym jednak razem mieliśmy w Saarbrücken jeszcze „trochę” pozostać, jako, że nasza laweta wyruszyła dopiero z Polski. Cahir i Jok szczęśliwie zabrali się do kraju z innymi ekipami, które miały w autach wolne miejsca, a ja i JazzCatem pozostaliśmy na posterunku. Wiele osób robiło sobie jeszcze pamiątkowe zdjęcia przy specjalnie postawionej „ściance dla celebrytów”, przy której każdy scenowiec mógł się przez chwilę poczuć jak prawdziwa gwiazda festiwalu w Opolu. Ostatnie gratulacje, uściski dłoni, pożegnania ze znajomymi i z godziny na godzinę sala E-Werk stawała się coraz bardziej opustoszała i cicha. W końcu w środku po-

zostało już tylko kilkadziesiąt osób, które sprawnie zabrały się za „zwijanie” imprezy. Nigdy nie przypuszczałem, że jest to aż tak skomplikowany i czasochłonny proces (który miał zresztą potrwać aż do wtorkowego popołudnia). Jako, że nie mieliśmy z JazzCatem nic ciekawszego do roboty, pomogliśmy organizatorom w pracach porządkowych. Gdy do hali wjechały ekipy zewnętrzne, wózki widłowe i nasza pomoc okazała się zbędna, postanowiliśmy przejść się do miasta w poszukiwaniu czegoś „na ząb”, tym bardziej, że pogoda dopisywała, a całe zaplecze gastronomiczne z Revision już dawno zniknęło. Niestety poniedziałek jest w Niemczech dniem wolnym od pracy i wszystkie potencjalne bary i sklepy z jakimkolwiek pożywieniem były zamknięte. Sytuacji nie ułatwiała lokalizacja hali E-Werk, która położona jest raczej z dala od centrum miasta. Gdy zrezygnowani chcieliśmy już zawrócić, do naszych nozdrzy doleciał delikatny, miły zapach. „To kebab!” - bez wahania zakrzyknął JazzCat i niczym postacie z kreskówek podążające za dymkami w bajkach, również i my zaczęliśmy biec za – coraz silniejszym – zapachem.

Po chwili, naszym oczom ukazały się dziwne białe namioty, położone na niewielkim wzniesieniu. Zaintrygowani podeszliśmy bliżej, znajdując się po chwili – ku naszemu sporemu zaskoczeniu - w samym środku muzeum mańskiego festynu! Sympatyczni wyznawcy Allaha, za drobną opłatą, poczęstowali nas pysznymi kebabami i czymś do uga-



szenia pragnienia. I jak tu, Drodzy Czytelnicy, być – w takim wypadku – przeciwnikiem postępującej zewsząd wielokulturowości? Poniedziałkowy wieczór spędziliśmy w hali E-Werk wraz z organizatorami, którzy nie dość, że zapewnili nam wygodne miejsca do spania to zaprosili jeszcze na zamknięte after party (ze specjalnie zamówionym na tę okazję pysznym cateringiem). Impreza ta – jak się dowiedzieliśmy – jest czymś w rodzaju podsumowania party i podziękowania dla wszystkich osób zaangażowanych w organizację Revision.

Był to naprawdę miły gest ze strony D.Foksa i Styksa, tym bardziej, że z organizacją party nie mieliśmy przecież nic wspólnego. Koledzy obiecali w przyszłym roku zapewnić lepszą ochronę (okazało się, że w „tunelu” skradziono również innej osobie, w tym samym czasie co nam, iphone'a).. Z jednej strony to dobrze, bo unikniemy powtórki wiadomych zdarzeń, z drugiej może to trochę popsuć specyficzny klimat, panujący na partyplacie.

OUTRO

We wtorkowy poranek w hali E-Werk została już tylko garstka organizatorów czuwających nad ostatecznym zamknięciem imprezy. Od rana przez party przewijały się zewnętrzne ekipy, pakując najcięższy sprzęt do ciężarówek. Około południa na parking przez halę podjechała laweta, na która panowie bardzo sprawnie załadowali auto. Pożegnaliśmy się z kolegami z Revi-



sion Team, podziękowaliśmy im za wszystko i udaliśmy się w stronę Polski. Jako, że – z przyczyn oczywistych – obciążona laweta nie mogła poruszać się zbyt szybko, do Wolsztyna dotarliśmy w środę nad ranem. Tym samym było to zdecydowanie najdłuższe party, jakie mieliśmy okazję kiedykolwiek odwiedzić. Pomimo masy – nie zawsze miłych - przygód Revision 2015 uważam za fantastyczne party. Wypadki losowe zdarzają się wszędzie, ale społeczność demoscenowa i organizatorzy party pokazali prawdziwą solidarność i wsparcie, jednoznacznie potępiając takie incydenty. Pod względem towarzyskim, artystycznym, produkcyjnym, a także imprezowo – integracyjnym był to naprawdę wspa-

nie spędzony czas. Warto powtórzyć, że z dobrej strony pokazała się na party polska scena amigowa. Aż pięciu polskich koderów wystawiło w amigowych kompotach swoje kodowane produkcje (Cahir, Kiero, Phibrizzo, Sachy i Tygrys). Pozdrawiam serdecznie wszystkich starych i nowych znajomych, których w Saarbrücken miałem okazję spotkać i... do zobaczenia za rok!

PS. Autorem oficjalnych zdjęć z party jest Thomas Findeisen (Viscid/Neoplasia), pochodzą one ze strony:

<http://tf.weimar-netz.de/revision2015>



Wyniki z Revision 2015

(trzy pierwsze miejsca w wybranych konkurencjach)

Amiga Demo

- | | |
|------------------------------------|-------------|
| 01. „Sushi Boyz” - Ghostown | (1305 pkt.) |
| 02. „mOmentum” - Nah-Kolor | (995 pkt.) |
| 03. „Quintessence” - Moods Plateau | (853 pkt.) |

Amiga Intro

- | | |
|---|-------------|
| 01. „Reborn” - Appendix | (1208 pkt.) |
| 02. „Eighteen” - Dekadence | (1191 pkt.) |
| 03. „Stop Worrying and Love the Bomb” - Tulou | (1007 pkt.) |

Oldskool Demo

- | | |
|---|-------------|
| 01. „8088 MPH” - Hornet & CRTC & Desire | (1133 pkt.) |
| 02. „It Came from Planet Zilog” - Phantasy | (1045 pkt.) |
| 03. „GoatLight” - Fairlight & Noice & Offence | (1021 pkt.) |

Oldskool 4k Compo

- | | |
|---|------------|
| 01. „Painter's Euphoria” - Loonies & Unstable Label | (879 pkt.) |
| 02. „Coke Zero” - JTZ & Skyrunner | (630 pkt.) |
| 03. „Aura” - FairLight | (575 pkt.) |

Oldskool Graphics

- | | |
|--|-------------|
| 01. „The Brightest Light Comes From The Darkest Place” - Slayer/Ghostown | (1040 pkt.) |
| 02. „Sushi Girl - Geisha Assassin” - Darklight/Ghostown | (910 pkt.) |
| 03. „Mindgames” - Jok/Dreamweb | (880 pkt.) |

Modern Graphics

- | | |
|---|-------------|
| 01. „The Cigarette Break” - Slayer/Ghostown | (1169 pkt.) |
| 02. „Robota UXO” - Made/Bomb | (1101 pkt.) |
| 03. „Equality” - Ragnarok/AttentionWhore | (1057 pkt.) |

Animated GIF

- | | |
|---|-------------|
| 01. „Thumbtro” - Gaspode | (1016 pkt.) |
| 02. „Revision 2035” - Slayer/Ghostown | (902 pkt.) |
| 03. „Feed the Masses” - Fashion/Vacuum^Farbrausch | (843 pkt.) |

Oldskool Music

- | | |
|--|------------|
| 01. „Generator” - Hoffman / FD ^ ELD ^ UNS | (695 pkt.) |
| 02. „Mutant Chestnut Attack” - AceMan/Appendix | (678 pkt.) |
| 03. „Space Panda Disco” - Triace/Desire | (554 pkt.) |

Tracked Music

- | | |
|--|------------|
| 01. „Massaker” - Esau/Traktor | (487 pkt.) |
| 02. „Sushi Boyz” - JazzCat/Ghostown | (484 pkt.) |
| 03. „The Fall of the Bass of Escher” - Subi/Desire | (473 pkt.) |

Executable Music

- | | |
|--|------------|
| 01. „Physical Symphony” - Virgill / Alcatraz | (477 pkt.) |
| 02. „The last sequencer” - pOWL!/Alcatraz | (434 pkt.) |
| 03. „A Little Cyberfunk” - Jazzcat/Ghostown | (369 pkt.) |

Streaming Music

- | | |
|--|------------|
| 01. „My Amiga broke so I got a PDP 1” - Bacter + JCO vs. LASERGEEK | (463 pkt.) |
| 02. „36 Flying Fists” - Bod/AttentionWhore | (456 pkt.) |
| 03. „Raw Data” - Puryx/TBC^DUB^Straf | (442 pkt.) |

Materiały video z party:

(konkursy, seminaria, wywiady i wiele innych):

<https://www.youtube.com/user/RevisionParty>

Produkcje z party w serwisie pouet.net:

<http://www.pouet.net/party.php?which=1550&when=2015>

Produkcje z party w serwisie demozoo.org:

<http://demozoo.org/parties/2444/>



W NASTĘPNYM NUMERZE **AMIGAZYNU**

między innymi:

- AROS na Amidze 4000
- emulator Atari ST na Amidze 500
- test klawiatury Razer Black Widow
- nowe wersje przeglądarek internetowych
- mało znane systemy inspirowane Amigą

...więcej już w grudniu!

TRUDNE KONCEPCJE

Środowisko podstawowe (część 4.)

W naszych rozważaniach doszliśmy do momentu, w którym zaczynamy tworzyć okno programu wraz ze wszystkimi niezbędnymi funkcjami. Interfejs graficzny nie powinien być projektowany w dowolny sposób, lecz według zbioru zasad określonych dawno temu jeszcze przez firmę Commodore. Niestety wiele osób nie bierze pod uwagę tych zaleceń, w związku z czym programy w systemie Amigi potrafią wyglądać i działać całkiem różnie. Czasem może być to zaleta, ale w większości przypadków niestandardowe zachowania rodzą problemy, szczególnie podczas wywoływania za pomocą skryptów AmigaDOS lub ARexxa. Spróbujmy zatem uporządkować najważniejsze informacje - jak powinien być zaprojektowany program?

Na początek rzecz oczywista: system operacyjny Amigi oferuje wielozadaniowość. Przejawia się ona nie tylko w zakresie uruchamiania wielu programów jednocześnie, a więc również ich okien. Weźmy pod uwagę także to, iż oprogramowanie może być uruchamiane i sterowane za pomocą przycisków czy pól, a więc interfejsu graficznego, ale także poprzez okno "Shell" (CLI) oraz język skryptowy ARexx. AmigaDOS jako konsola tekstowa nie jest odseparowana od pozostałych elementów, lecz współdziała z nimi. Mówiąc prościej, za pomocą okna "Shell" możemy nie tylko korzystać z prostych poleceń, lecz każdy program może inaczej zachowywać się uruchomiony w AmigaDOS, a inaczej po uruchomieniu poprzez ikonę na Workbenchu. Tylko od nas zależy czy przewidzimy wszystkie sytuacje.

Dla systemu domyślny jest interfejs graficzny, a więc z punktu widzenia użytkownika - ekrany i okna programów. Od strony programisty przedstawia się to jednak inaczej - mamy dwie podstawowe części, na które musimy zwrócić uwagę: biblioteka o nazwie "Intuition" oraz systemowy blat, czyli Workbench. To właśnie "Intuition" zawiera funkcje umożliwiające stworzenie

i działanie interfejsu naszego programu. Dzięki zapisaniu w pamięci ROM, a więc Kickstartie, programy nie muszą zajmować ani dużej ilości miejsca na dysku, ani w pamięci po uruchomieniu. Wiadomo, że graficzny sposób obsługi programu jest dużo bardziej naturalny i intuicyjny - stąd też nazwa biblioteki. Gdy weźmiemy pod uwagę wszystko razem, nie musimy chyba przekonywać się dodatkowo, dlaczego korzystanie z "Intuition" jest najbardziej optymalne.

W tym miejscu warto powiedzieć nieco więcej o technice zwanej programowaniem obiektowym. Polega to na takim traktowaniu programu, że stanowi on zbiór obiektów, czyli elementów komunikujących się ze sobą, aby wykonać określone zadanie. Mamy tu do czynienia z powiązaniem pomiędzy stanem poszczególnych pól a zachowaniem, czyli działaniem jakie chcemy uzyskać. A więc użytkownik najpierw wybiera elementy, a dopiero potem określa co dokładnie chce z nimi zrobić.

EKRANY

Pamiętajmy, że system Amigi posiada unikalną cechę jaką są ekrany, które mogą posiadać całkowicie różne para-

metry. Możemy więc uruchomić nasz program na ekranie Workbenchu i korzystać z jego rozdzielczości, czcionki, palety kolorów czy też menu górnego. Możliwe jest również stworzenie nowego ekranu i nadanie mu całkowicie innego wyglądu. Fakt, iż program działa na osobnym ekranie systemowym nie zmienia nic pod względem wielozadaniowości czy możliwości współdziałania. Wszystkie zadania pracują nadal jednocześnie, nawet jeśli nie widać ich na raz na monitorze. Jak wiemy przełączanie między ekranami to kwestia wybrania kombinacji dwóch klawiszy AMIGA + N lub M albo też naciśnięcie przycisku na listwie ekranu, a więc nie powinno nas to mylić.

Ekran może posiadać rozmiar zbliżony z rozdzielczością dostępną w monitorze, obszar roboczy może być także mniejszy lub większy. W tym drugim przypadku możemy korzystać z tak zwanego automatycznego przewijania (czyli auto-scrollingu), co wykonywane jest po umieszczeniu wskaźnika myszki przy krawędzi ekranu, a potem przesunięciu w wybranym kierunku. Dzięki temu użytkownik może wygodnie obsługiwać program, mimo że nie wszystkie jego elementy mogą być widoczne na monitorze. Ważne jest to, że w przeciwieństwie do okien, ekran po otwarciu nie może mieć zmienianej wielkości, dlatego musimy dobrze zastanowić się jaka rozdzielczość będzie najlepsza już na etapie projektowania programu. Często przyjmuje się standardowy obszar 640x256 lub 640x512 punktów. Ekran systemowy może być jednym z trzech rodzajów, a więc:

- ekranem Workbenchu
- ekranem publicznym (*public*)
- ekranem własnym lub prywatnym (*custom*)

i na każdym z nich możemy uruchomić nasz produkt. Zachowują się one jednak nieco inaczej, dlatego warto poznać różnice. Programy mogą uruchamiać się i wyświetlać swoje komunikaty na dowolnym ekranie publicznym, których także może być wiele. W związku z tym ekran Workbench jest jednocześnie ekranem typu "public" i można z niego korzystać tak samo jak z każdego innego systemowego ekranu. Jest to domyślny ekran publiczny w systemie i o tym trzeba pamiętać. Jeśli program ma uruchamiać się na ekranie Workbench, a więc wyświetlić na nim swoje okno, musimy wziąć pod uwagę, że będzie musiał dzielić rozdzielczość i paletę kolorów z innymi oknami.

Gdy z programem chcemy związać konkretne parametry wyświetlania, musimy utworzyć własny ekran, który może być także ekranem publicznym. Jeśli tak zdecydujemy, inne programy będą mogły dzielić go z naszym. Sens zastosowania tego wariantu zależy od funkcji jakie wykonywać będzie nasze dzieło. Ekran własny (zwany też prywatnym) różni fakt, iż może na nim działać tylko jeden - nasz program. Nie ogranicza on możliwości korzystania z funkcji systemowych oraz portu ARExxa, lecz musimy także na nim wyświetlać okna wyboru plików lub katalogów (ang. *requester*). Inaczej obsługa stanie się bardzo niewygodna.

Najlepszą opcją jest napisanie programu tak, aby był maksymalnie elastycz-

ny. Wtedy to użytkownik może zdecydować w jaki sposób korzystać z rezultatów naszych działań i nie będzie ograniczony do wybranego przez nas stylu pracy. Wybór ekranu powinien być zbieżny z parametrami tworzonymi na Workbenchu, inaczej zbudujemy dodatkowe wymagania, które mogą nie być akceptowane przez użytkownika, a ponadto nie na każdej konfiguracji sprzętowej mogą się sprawdzić. Należy więc współdziałać z całym systemem operacyjnym i wziąć pod uwagę nie tylko ustawienia trybu wyświetlania ("ScreenMode"), ale także trybu "Over-scan".

Nowo otwierany ekran powinien mieć przycisk na listwie, za pomocą którego możemy przełączać się pomiędzy wszystkimi ekranami systemowymi. Gdy tworzymy obszar większy niż rozdzielczość monitora, zastanówmy się nad wykorzystaniem funkcji automatycznego przewijania zawartości (auto-scrolling). Nasz ekran musimy także odpowiednio nazwać, szczególnie, gdy będzie to ekran publiczny. Powinniśmy tu zastosować nazwę naszego programu lub skrót od niej pochodzący pisany wielkimi literami. Uzupełnieniem nazwy ekranu jest kropka oraz liczba oznaczająca numer ekranu o podanej nazwie przed kropką. Może to być na przykład:

OPUS . 1

albo

OPUS . 2

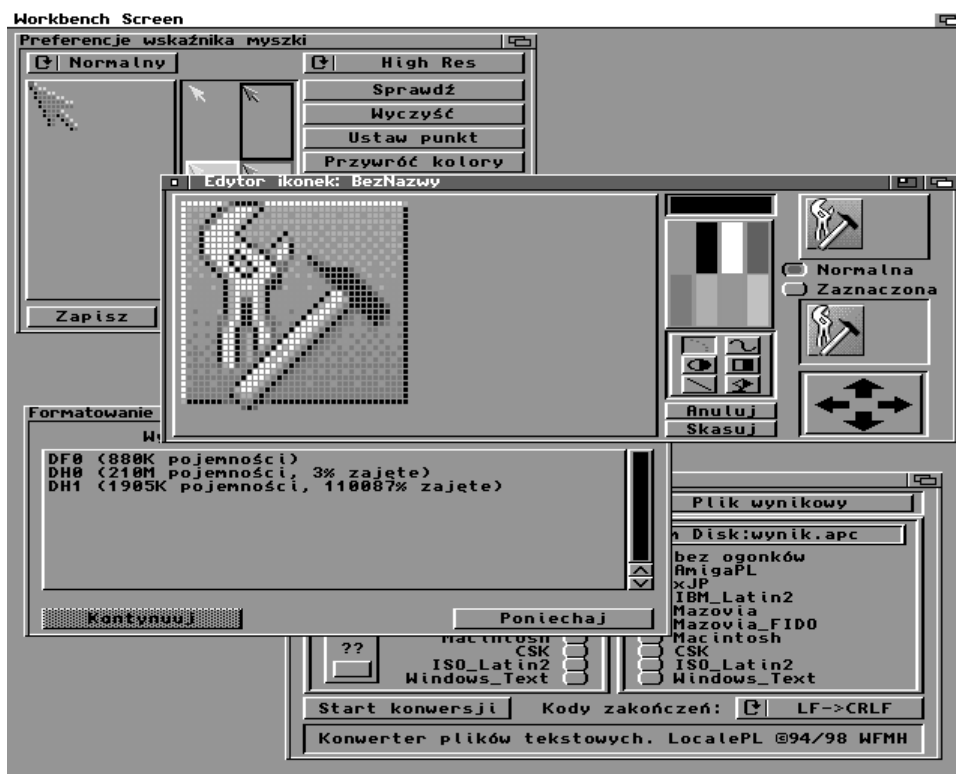
Zwróćmy uwagę, że ekran publiczny związany jest z uruchomieniem zadania, dlatego zwykle liczba oznacza jednocześnie kolejną kopię programu działającego w wielozadaniowości. Innymi słowy liczba 2 będzie wskazywać, iż dany program został uruchomiony dwukrotnie, a więc należy sprawdzić czy jego pierwsza kopia nadal jest w pamięci i czy działa prawidłowo. Wyobraźmy sobie sytuację, w której zadanie uległo zawieszeniu i użytkownik uruchamia wiele razy kolejną kopię programu, aby kontynuować pracę.

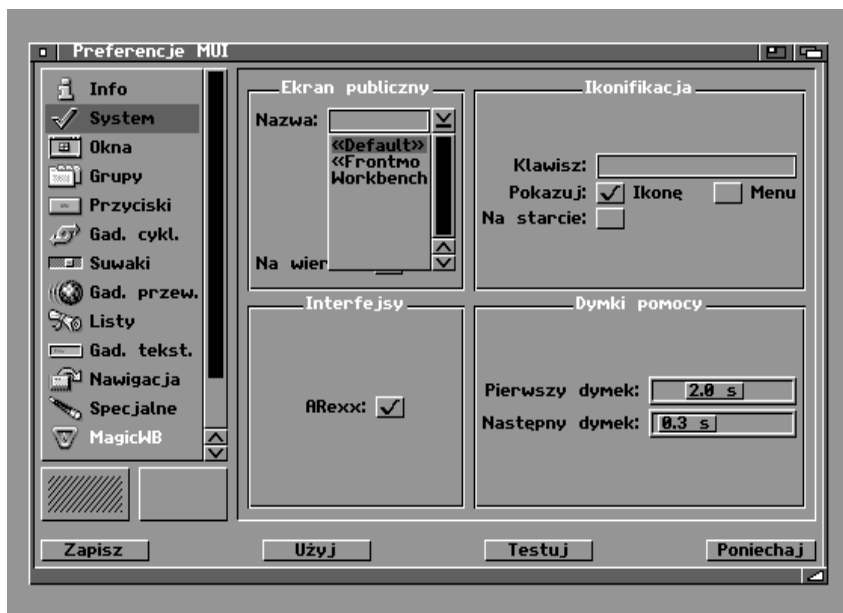
Program może również otwierać kilka różnych ekranów publicznych o odmiennych nazwach. Zdarzają się takie potrzeby, dla których - na przykład - na jednym ekranie ustawiamy parametry pracy, a na drugim - obserwujemy rezultaty zmian. Możliwość jest bardzo wiele, a więc system operacyjny nie będzie ograniczał naszych pomysłów i wymagań.

OKNA

Pomówmy więcej o oknie programu. Jak wiadomo może mieć ono dwa stany: aktywny i nieaktywny. Powinniśmy przewidzieć taką budowę, aby użytkownik mógł "kliknąć" w bezpiecznym miejscu myszką w celu aktywacji okna. Wystarczy pozostawić listwę, a jeśli nie chcemy jej wyświetlać najlepszym rozwiązaniem jest sprawienie, aby pierwsze "kliknięcie" w obszarze okna uaktywniało je. Inną kwestią są rozmiary i pozycja okna, które powinny być ustalone w taki sposób, aby możliwa była praca w domyślnej rozdzielczości 640 x 200 punktów z czcionką "Topaz" o wielkości 8 pikseli. Nie chodzi o to, aby koniecznie program uruchamiał się w takiej konfiguracji, lecz aby przełączenie w taki tryb wyświetlania nie powodowało problemów z obsługą.

Mimo wszystko nasz program musi mieć określoną domyślną pozycję i rozmiar okna. Użytkownik może zdefiniować różny, także nietypowy tryb wyświetlania, co niejednokrotnie związane jest nie tylko z posiadanym monitorem, lecz także przystawkami typu scan doubler. Dlatego domyślnie okno powinno otwierać się na ekranie, na którym aktualnie pracuje użytkownik, a okno powinno skalować się do używanej rozdzielczości. Dobrym rozwiązaniem jest rów-





niez kopiowanie parametrów ekranu, dzięki czemu mamy pewność, że uruchomienie naszego dzieła nie spowoduje kłopotów z wyświetlaniem, na przykład trybu PAL na monitorze VGA. Jednak zajmuje to większą ilość pamięci graficznej, a więc może wymuszać zamknięcie pozostałych pracujących zadań.

Program powinien zapamiętywać parametry okna ustalone przez użytkownika, przynajmniej do czasu restartu komputera. Pozytywnym pomysłem jest też umieszczenie opcji zapisania ustawień za pomocą menu górnego, o czym napiszę dalej. W takiej sytuacji użytkownik może na stałe zapisać swoje preferencje na dysk lub korzystać z tymczasowych ustawień za każdym razem, gdy uruchomi ponownie Workbench. Funkcja zapisu powinna uwzględniać także parametry ekranu, na którym pracuje użytkownik, aby później - gdy otwarty zostanie ekran publiczny o innej rozdzielczości - okno mogło odpowiednio dostosować swoją wielkość i pozycję.

Inaczej może się zdarzyć, że okno wyświetlimy na obszarze, który będzie niedostępny dla użytkownika. Jeśli więc używana była a przykład rozdzielczości 640x512 punktów, a okno zajmowało cały ekran, gdy program zostanie wywołany na rozdzielczości 640x256 pikseli, rozmiary powinny zostać automatycznie zmniejszone w pionie. Podobnie, pozycja górnego lewego rogu okna oraz jego rozmiar muszą być zmieniane w relacji do rozmiaru ekranu - proporcjonalnie. Wyjątkiem jest sytuacja, w której nagromadzenie elementów interfejsu graficznego powoduje brak możliwości uruchomienia na ekranie o niskiej rozdzielczości. Wtedy

ograniczymy ustawienia ekranu z jednoczesnym jasnym komunikatem dla użytkownika.

PRZYCISKI

Zawartość okna to przyciski pozwalające wywoływać określone funkcje. Podstawą jest znowu fakt, że system domyślnie uruchamia się w rozdzielczości 640 x 200 (lub 256) punktów i przyjmuje jako standardowe czcionki "Topaz" o wielkości 8 pikseli. Te parametry należy uwzględnić również w taki sposób, aby sprawdzić czy nasz program może działać przy użyciu zapisanych wcześniej ustawień, a jeśli nie - powinien samoczynnie wracać do wartości domyślnych. Dzięki temu okno pojawi się zawsze, nawet na bardzo skromnych konfiguracjach sprzętowych.

Przyciski powinny być jasno opisane za pomocą dość krótkich, 2- lub 3-wyrazowych haseł. Używajmy terminologii wypracowanej przez lata i nie wprowadzajmy naszych wersji pojęć lub oznaczeń. Dla języka polskiego słowniczek możemy znaleźć na przykład wraz z pakietem lokalizacji "WFMH LocalePL".

Pole tekstowe, które w danym momencie nie może być użyte, powinno zostać "wyłączone". Jego zawartość jest wtedy wyświetlana na szaro, a edycja jest niemożliwa. Ułatwia to obsługę programu i wskazuje na elementy, których zmiana spowoduje efekt. Pola powinny mieć również odpowiedniki użycia za pomocą klawiatury, na co wskazują podkreślone litery opisów. Powinniśmy tu używać liter związanych logicznie nie z samym opisem, który może być rozbudowany, a wywoływaną funkcją. Na

przykład: opcja "Wczytaj czcionki" powinna być uruchamiana za pomocą litery "C" lub "F", gdy zastosujemy wersję angielską "Load Fonts".

Przyciski mogą i powinny być grupowane tak, aby zbierać razem funkcje związane tematycznie. Należy jednak zwrócić uwagę, aby nie umieszczać blisko innych przycisków opcji niebezpiecznych dla bezpieczeństwa danych, jak na przykład dotyczących kasowania plików lub formatowania dysków. Powinny być one oddzielone i najlepiej oznaczone innym kolorem, co ograniczy możliwość przypadkowego wybrania przez użytkownika. Dodatkowo najlepiej użyć okna z prośbą o potwierdzenie wykonywania operacji. Podobnie należy zachować się programując funkcję wyjścia z programu, chyba że nie spowoduje to utraty danych po ewentualnym ponownym wczytaniu projektu.

MENU GÓRNE

Funkcje menu rozwijanego powinny być rozmieszczone tak, aby wszystkie mogły być wyświetlone nawet w bazowej rozdzielczości typu "Hires", czyli 640 x 200 punktów. Użytkownik powinien mieć możliwość wybierania poszczególnych opcji za pomocą pojedynczego "kliknięcia" myszą. Jeżeli potrzebujemy uzyskać więcej możliwości wyboru powiązanych z jedną opcją, powinniśmy zgrupować je w jednym pod-menu, a nie tworzyć trzech pozycji o takich samych lub zbliżonych nazwach.

Jeśli wybór opcji powoduje zmianę stylu lub kroju czcionek, powinno być to uwzględnione poprzez zastosowanie tego samego stylu nazwy widocznej w menu. Gdy więc mamy funkcję pogrubienia czcionki (ang. *bold*), niech nazwa będzie od razu także pogrubiona. Funkcje wymagające włączenia lub wyłączenia powinny zawierać obok charakterystyczny przycisk "zakreślający". Nie twórzmy pod-menu z pozycjami typu "włącz" i "wyłącz", bo jest to mniej wygodne w użyciu, zabiera miejsce na ekranie i wprowadza niepotrzebny chaos. Takie standardy były używane już w podstawowych programach systemowych i powinniśmy się ich trzymać. Aby zobaczyć to w praktyce wystarczy wywołać dowolne menu górne, na przykład w preferencjach Workbench.

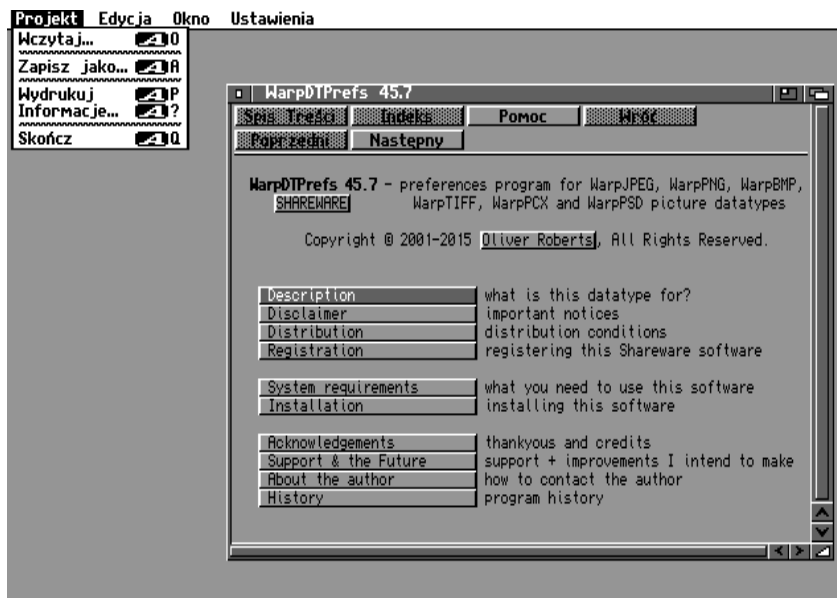
Opcje powinny być grupowane według wywoływanych funkcji. Grupy mogą być także rozdzielane za pomocą separatora w formie poziomej kreski. Wszystko to powoduje to większą czy-

telność menu, a więc użytkownik nie musi zastanawiać się i szukać potrzebnych mu opcji. Pamiętajmy, aby rozdzielać funkcje, które posiadają możliwość "zakreślenia" od tych, które po prostu wskazujemy. Typowym przykładem są operacje zapisania plików w różnych formatach oraz możliwość tworzenia ikon projektów. Tego typu opcje menu powinny być umieszczone w dwóch grupach i - o ile widoczne są w tym samym menu - rozdzielone separatorem.

Biorąc pod uwagę niską podstawową rozdzielczość ekranu, menu nie powinno być zbyt długie. Jeżeli nasz program wymaga wprowadzenia dużej ilości opcji, powinny być rozmieszczone w kilku krótszych menu o nazwach zbieżnych z funkcją, zamiast tworzenia wielu grup w ramach jednego menu. Taki mechanizm możemy zaobserwować w każdym większym programie, a także samym Workbenchu, gdzie mamy osobne menu o nazwach "Okna" czy "Ikonki".

Podobnie jak w przypadku przycisków, pozycje menu niemożliwe do wywołania w danej chwili lub nie dające żadnego rezultatu, powinny być "wyłączone", a więc będą wyświetlane na szaro lub ciemniejszym kolorem. Nazwy również nie mogą być zbyt długie i określać powinny nazwy funkcji, a nie urządzeń z nimi związanych. Na przykład, lepiej jest nazwać opcję "Skanuj obraz" zamiast "Skaner". Powinniśmy także trzymać się terminologii przyjaznej i zrozumiałej dla użytkownika, a nie sztywnych określeń technicznych. Nie należy jednak zastępować pojęć własnymi wersjami tłumaczeń, które mogą być niejasne lub przynajmniej niejednoznaczne.

Jeżeli menu posiada w nazwie obiekt, do którego odnoszą się pozycje menu, nie powtarzamy tego w nazwie opcji. Powinniśmy stosować tu tę samą zależność jak w przypadku najbardziej typowego menu "Projekt", który posiada opcje typu "Wczytaj..." i "Zapisz...", zamiast "Wczytaj projekt..." i "Zapisz projekt...". Powtórzenia są zdecydowanie niepotrzebne. Gdy opcja zawiera "włącznik" zakreślający i aktywujący tym samym funkcję, dobrze jest do nazwy dodać znak zapytania, tak samo jak w przypadku programów systemowych, gdzie mamy na przykład opcję w rodzaju "Zapisywać ikonki?", a nie "Zapisz ikonki". Obie wersje są zrozumiałe, ale jednak pierwsza bardziej naturalna i zwracająca uwagę użytkownika. Wielokropki po nazwie opcji ("...") powinien mieć zastosowanie wtedy, gdy wywołanie funkcji spowodu-



je otwarcie nowego okna. Przykładem może być wymieniona wcześniej pozycja typu "Wczytaj...", dzięki której na ekranie pojawi się dodatkowe okno wyboru. Wielokropka nie powinniśmy używać w innych przypadkach, bo znów - spowoduje mniejszą czytelność naszych opcji. Jeśli natomiast jedna z pozycji menu wywołuje drugie pod-menu, obok należy umieścić symbol ">>", który widoczny może być również w formie strzałki skierowanej w prawo. Właściwe użycie znaków i symboli ułatwi obsługę programu.

Pamiętajmy, że na Workbenchu istnieją pewne standardowe menu i opcje, których nie powinniśmy starać się zmieniać. Należą do nich między innymi menu o nazwach:

- Projekt (ang. *Project*)
- Edycja (ang. *Edit*)
- Ustawienia (ang. *Settings*)

W pierwszym, które powinno być widoczne również jako pierwsze w menu (licząc od lewej strony), należy umieszczać funkcje związane z tworzeniem plików (czyli projektów) i obsługą operacji dyskowych, jak również opcje związane z drukowaniem, zamykaniem projektu, wyłączaniem programu oraz wyświetlaniem informacji o autorze albo szczegółów dotyczących projektu. "Edycja" to miejsce dla funkcji obsługujących systemowy Schowek, czyli między innymi:

- Wytnij (ang. *Cut*)
- Skopiuj (ang. *Copy*)
- Wstaw (ang. *Paste*)

Ostatnie z wymienionych menu o nazwie "Ustawienia" powinno zawierać opcje zmiany preferencji, czyli parametrów pracy programu. Powinno być

umieszczone jako ostatnie, a funkcje niewymagające wskazywania dodatkowych argumentów powinny posiadać "zakreślenia". Menu to zwykle posiada także opcje związane z wczytywaniem i zapisywaniem plików, ale wyłącznie ustawień, czyli zgodnie z nazwą widoczną na liście ekranu. Gdy nasz program umożliwia definiowanie niektórych opcji przez użytkownika, powinniśmy utworzyć dodatkowe menu użytkownika (ang. *User Menu*), zamiast łączyć funkcje zapisane na stałe z tymi, które można dodawać lub zmieniać z poziomu interfejsu okna. To menu także powinno być umieszczone jako ostatnie, a więc nawet po najbardziej typowych "Ustawieniach" lub "Preferencjach".

Na tym kończy się pierwsza część zajęć, na które trzeba zwrócić uwagę podczas pisania programu. O kolejnych dowiemy się z następnego odcinka, w którym skupimy się między innymi na rodzajach przycisków, tworzeniu ikon i przekazywaniu argumentów zarówno z pozycji okna "Shell", jak i ikon Workbenchu. Polecam także lekturę dokumentu "Amiga User Interface Style Guide", który zawiera o wiele więcej informacji niż mój krótki wyciąg najważniejszych danych. Nie musimy wszystkich zasad znać na pamięć, wystarczy powrócić do określonych wiadomości na etapie tworzenia interfejsu użytkownika. Po jakimś czasie stanie się to dla nas oczywiste i będziemy dziwić się, gdy jakiś "obcy" program zacznie zachowywać się w nietypowy sposób. Ustandaryzowanie programu nie oznacza ograniczania inwencji, a ma na celu uporządkować poszczególne elementy okien i ekranów, dzięki czemu użytkownik może łatwiej obsługiwać nasz produkt.

Budujemy pierwszą stronę

Pokaż język - część 3.

ADAM ZALEPA

Dzisiaj chcę zaproponować stworzenie najprostszego szablonu strony internetowej, a w zasadzie przedstawić funkcje, które się do tego celu przydadzą. Nie po to, aby pokazywać oczywiste elementy, ale ze względu na kolejne polecenia języka PHP, które mogą przydać się także przy pracy w systemie. Mam na myśli operacje na plikach i ciągach tekstowych.

Kompletna strona internetowa musi zawierać szereg elementów, które zdefiniują jej tytuł, sposób kodowania znaków czy też używane czcionki. Powiemy o tym nieco później, bo są to wiadomości dostępne w wielu kursach sieciowych i pokuszę się jedynie o uzupełnienie tych wiadomości o kwestie charakterystyczne dla wszystkich systemów wywodzących się z Amigi.

Chcę jednak pokazać na kilku przykładach jak czynności normalnie wykonywane na stronie WWW, możemy łatwo przenieść na operacje w ramach AmigaDOS. Wbrew pozorom oba światy dzieli niewiele, a taki sposób programowania nie jest zniechęcający, bowiem pozwala szybko uzyskać konkretne wyniki.

Spróbujmy za pomocą PHP odczytać zawartość pliku tekstowego i wyświetlić jego zawartość. W zasadzie robimy to za pomocą jednej linii i funkcji FILE_GET_CONTENTS. Zapisuje ona treść pliku w zmiennej tekstowej, na przykład:

```
$dane1 = file_get_contents('data/01.dat');
```

spowoduje, że tekst z pliku "01.dat" umieszczony w katalogu "data" znajdzie się w zmiennej o nazwie "\$dane1". Warto dodać, że jeśli plik zawiera znaki końca linii (czyli EOL, ang. *End-Of-Line*), dobrym rozwiązaniem jest ich usu-

nięcie. W tym celu użyjemy funkcji STR_REPLACE w następujący sposób:

```
$dane2 = str_replace("\n", " ", $dane1);
```

Wprowadziliśmy nową zmienną, co nie jest konieczne, bowiem jeżeli podamy tę samą "\$dane1", informacje zostaną automatycznie zastąpione nową treścią. Na razie jednak nie powinniśmy zbyt komplikować programu, poza tym w ten sposób możemy wyświetlić treść obu zmiennych i przekonać się jak działają obie funkcje PHP.

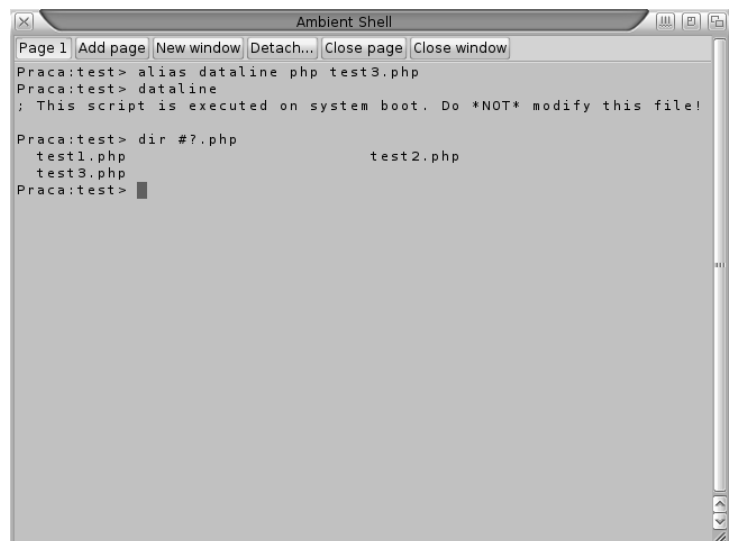
Dzięki funkcji STR_REPLACE znak końca linii, który rozpoznawany jest poprzez symbol "\n", zastępujemy zwykłym odstępem (SPACE). Spróbujmy uruchomić nasz program wyświetlając zawartość zmiennej

"\$dane1", a potem "\$dane2". Dodajmy, że w nazwie pliku może znaleźć się oznaczenie dysku, na przykład "RAM:" oznacza, że

nasz plik źródłowy zapisany jest w "Ram Dysku". To pierwsza cecha związana z systemem Amigi, którą warto zapamiętać. O ile skrypt PHP uruchamiamy w oknie "Shell", możemy korzystać ze wszystkich urządzeń systemowych - zarówno fizycznych, jak i logicznych.

Wpiszmy teraz w oknie AmigaDOS linię zawierającą polecenie ALIAS:

```
alias DataList "php RAM:01.dat"
```



```
Page 1 | Add page | New window | Detach... | Close page | Close window
Praca:test> alias dataline php test3.php
Praca:test> dataline
; This script is executed on system boot. Do *NOT* modify this file!

Praca:test> dir #7.php
test1.php                test2.php
test3.php
Praca:test>
```

```

Annotate 3.0.1
<?php
$plik = fopen('s:startup-sequence', 'r');
$file_linii = count(file('s:startup-sequence'));

$ktora_linia = 5;

for ($i = 0; $i <= $file_linii; $i++) {
    $tekst = fgets($plik);

    if ($i == $ktora_linia) {
        echo $tekst;
    }
}
?>

```

"/test3.php" Line: 16/16 Col: 3 Srl LS Char: 10

```
$tekst = substr($dane, 0, 4);
```

co spowoduje wyświetlenie pierwszych czterech znaków zmiennej. Gdy jednak tworzymy naszą prywatną bazę danych, możemy mieć wpisy w kolejnych liniach. W takiej sytuacji, aby odczytać konkretny rekord, musimy tym samym sprawić, aby program pokazał linię o określonym numerze. PHP nie ma funkcji realizującej taką operację, dlatego należy napisać ją samodzielnie lub skorzystać z gotowych wzorów dostępnych w Internecie.

Teoretycznie można zastosować symbol EOF, który sprawdza czy osiągnięliśmy koniec pliku. Gdy zastosujemy go w nieprawidłowy sposób możemy jednak łatwo "zapętlić" program, który zacznie działać bez końca. Ponadto zależy nam na nauce następnych poleceń PHP, dlatego proponuję inne rozwiązanie. Będzie ono polegało na obliczeniu ilości linii jaką zawiera plik. Następnie za pomocą pętli odczytamy każdą kolejną linię, aż do osiągnięcia interesującego nas numeru.

a następnie samo nowe "polecenie":

datalist

Każdą linię potwierdzamy standardowo klawiszem ENTER. Co się stało? Od tej chwili nasz skrypt można uruchamiać jak zwykły program. A zatem, pomijając sposób w jaki pliki są zapisane na dysku, napisaliśmy program, który dla użytkownika będzie przedstawiał się tak samo jak każde inne polecenie AmigaDOS.

Na razie nie ma on wielu niezbędnych cech, ale to jest kwestia tylko dopracowania skryptu. Jest to prosty dowód na to, że nauka języka PHP może mieć realny wpływ na sposób programowania także w środowisku systemu Amigi. Poślikując się poleceniami AmigaDOS, ARexxem i funkcjami PHP, możliwe jest stworzenie przydatnych programów, a praca nam nimi pozwoli nabrać doświadczenia, które potem wykorzystamy tworząc regularne strony internetowe.

Rzecz jasna taki sposób pracy pozwala pisać programy nieposiadające graficznego interfejsu, ale pamiętajmy, że możemy go również łatwo stworzyć przy użyciu programów typu "GUI builder" dostępnych na Aminecie albo za pomocą omawianego w Amigazynie języka "Pure Basic". Wszystkie te rozwiązania pozwalają "podpiąć" funkcje AmigaDOS lub ARexxa do menu przycisków, dzięki

czemu nasz program, choć napisany będzie nietypowo, może działać bardzo sprawnie i będzie korzystał z elementów systemu operacyjnego.

Nie jest to najbardziej zawodowy sposób programowania, ale przecież nam zależy na wykonaniu określonej funkcji bez konieczności wielomiesięcznej nauki programowania. I do tego celu takie połączenie nadaje się znakomicie.

Wyświetlenie wartości pliku tekstowego nie należy do specjalnie interesujących funkcji, ale jest to tylko przykład. Korzystać możemy przecież z wielu innych poleceń języka PHP i rezultat ich działania jest ograniczony tylko naszymi pomysłami. Musimy jednak pamiętać, że niektóre funkcje są związane z charakterystycznymi cechami stron internetowych, dlatego nie będą one działać w formie polecenia okna "Shell".

Jeżeli planujemy obsługę różnych plików, bardzo przydatna będzie opcja wyświetlenia konkretnego fragmentu tekstu. Gdy całość zapisana jest w jednej linii, wystarczy zastosować funkcję SUBSTR. Możemy to zrobić tak jak w ramce:

Wyświetlenie ilości linii to zadanie dla funkcji COUNT, którą stosujemy w następujący sposób:

```
$file_linii = count(file('RAM:01.dat'));
```

Dzięki temu zmienna o nazwie "\$file_linii" będzie zawierała wartość liczbową. Kolejny krok to wprowadzenie pętli, która odliczać będzie od początku pliku:

```
for ($i = 0; $i <= $file_linii; $i++) {
}
```

Ostatnią linię pliku definiuje liczba zapisana w zmiennej "\$file_linii". Wewnątrz klamry "{ }" należy teraz wpisać funkcję, którą chcemy wykonać. W naszym przypadku będzie to pokazanie zawartości, ale tylko wtedy, gdy aktualny numer linii będzie się zgadzał tym, który nas interesuje.

Jak to zrobić? W pierwszej kolejności program musi odczytać zawartość każdej linii. Robimy to za pomocą funkcji FGETS, lecz aby mogła działać, musimy najpierw określić sposób pracy z plikiem. To z kolei wymaga użycia funkcji FOPEN.

Oto prosty przykład:

```
$plik = fopen('RAM:01.dat', 'r');
$tekst = fgets($plik);
```

Pierwsza linia otwiera możliwość odczytania pliku "01.dat". Odpowiada za to znak "r" znajdujący się w drugiej klamrze złożonej z apostrofów. Plik przypisany jest do zmiennej "\$plik", bo w ten sposób należy go zapisać w drugiej linii, która z kolei wpisuje w treść zmiennej "\$tekst" działanie funkcji FGETS. W rezultacie będzie ona zawierała jedną linię tekstu zawartego w pliku "01.dat".

Należy pamiętać, że "otwierać" plik musimy tylko raz, na początku. Inaczej za każdym razem program odczytałby tę samą linię lub wystąpi błąd. Dlatego linia ze zmienną "\$plik" musi znaleźć się poza naszą pętlą, a w jej wnętrzu wpisujemy linię zawierającą zmienną "\$tekst". Następnie wyświetlamy tak odczytane informacje.

Nasz program będzie teraz wyglądał więc tak:

```
$plik = fopen('RAM:01.dat', 'r');
$ile_linii = count(file('RAM:01.dat'));

for ($i = 0; $i <= $ile_linii; $i++) {
    $tekst = fgets($plik);
    echo $tekst;
}
```

Teraz wystarczy tylko dodać warunek, który będzie "mówił", że należy wywołać polecenie ECHO wtedy, gdy numer linii będzie zgodny z naszym wyborem. W tym celu wprowadzamy także kolejną zmienną, którą nazwiemy "\$ktora_linia".

Oto rezultat:

```
$plik = fopen('RAM:01.dat', 'r');
$ile_linii = count(file('RAM:01.dat'));

$ktora_linia = 2;

for ($i = 0; $i <= $ile_linii; $i++) {
    $tekst = fgets($plik);

    if ($i == $ktora_linia) {
        echo $tekst;
    }
}
```

Pamiętajmy, że ilość liczona jest od zera, zatem liczba 2 przypisana do nowej zmiennej spowoduje wypisanie tekstu znajdującego się w trzeciej linii tekstu (0, 1, a potem 2). Operator "==" oznacza równość, a więc licznik zmiennej "\$i" z pętli FOR porównujemy z liczbą zawartą w zmiennej "\$ktora_linia".

Gdy teraz, analogicznie do poprzedniego przykładu, w oknie "Shell" zastosujemy polecenie ALIAS, uzyskamy program wyświetlający określoną linię dowolnego pliku tekstowego. Aby nasz przykład był bardziej sugestywny, w obu początkowych liniach skryptu zamieńmy nazwę:

RAM:01.dat

na:

S:Startup-Sequence

Od teraz za pomocą języka PHP i funkcji AmigaDOS możemy odczytywać dowolną linię systemowej sekwencji startowej. Oczywiście sam fakt wykorzystania pliku systemowego nie ma znaczenia dla działania programu, ale wszystkie operacje tego typu powinniśmy wykonywać bardzo uważnie. Inaczej możemy skutecznie uszkodzić system na dysku.

Jak widać, możemy w ten sposób napisać prostą przeglądarkę, lecz po uzupełnieniu programu o kilka dodatkowych funkcji, uzyskamy narzędzie do zarządzania rozruchem Workbencha. A później pozostaje już tylko wyświetlić małe okno, które pokaże znaczenie każdej odczytanej linii, da możliwość jej zmiany i ponownie zapisze zawartość pliku. Jak to zrobić pokażę w następnym odcinku.

TREVOR DICKINSON

BEZ CENZURY

niedługo w Amigazynie

Emulacja nigdy nie była i nie jest moim ulubionym zajęciem. Dużo bardziej wolę działać natywnie, dlatego stronię od produktów typu WinUAE i podobnych. Nie da się jednak ukryć, że duża grupa użytkowników Amigi w taki właśnie sposób używa swoich ulubionych gier czy programów. Mamy przecież wiele opcji - emulatory programowe, sprzętowe, a także kilka systemów "udających" procesor linii 68k. W dobie coraz większej popularności takich rozwiązań działających na zwykłych pecetach, postanowiłem sprawdzić jak przedstawia się sprawa z najmniej rozwiniętym systemem - AROSem, a konkretnie polecanym przez samych twórców dystrybucją "Icaros Desktop".

Niedawno na łamach Amigazynu mogliśmy przeczytać o teoretycznych szczegółach dotyczących systemu i są one bardzo ważne. Mnie jednak interesuje to "co tygryski lubią najbardziej", a więc jak całość sprawuje się w praktyce. Jako że mam dostęp do wielu różnych laptopów, mogłem sobie pozwolić na uruchomienie oficjalnej płyty Live na sprzęcie pochodzącym z różnych epok. Nie obyło się bez mniejszych i większych problemów, ale tego można było się spodziewać.

Wiadomo, że problemem jest mnogość konfiguracji pecetowych, bo przecież producenci nie wspierają pisania sterowników dla żadnego z amigowych rozwiązań. Wydawało mi się, że najnowszej AROS będzie zachowywał się na komputerze najmłodszym, dlatego na pierwszy ogień "rzuciłem" Samsunga NP300E5C, który ma już dobrych kilka lat, ale opiera się na pamięciach DDR3 i chipsecie Intela. Mój egzemplarz pochodzi z końca 2012 roku, a więc do sprzedaży trafił na przełomie 2012 i 2013 roku.

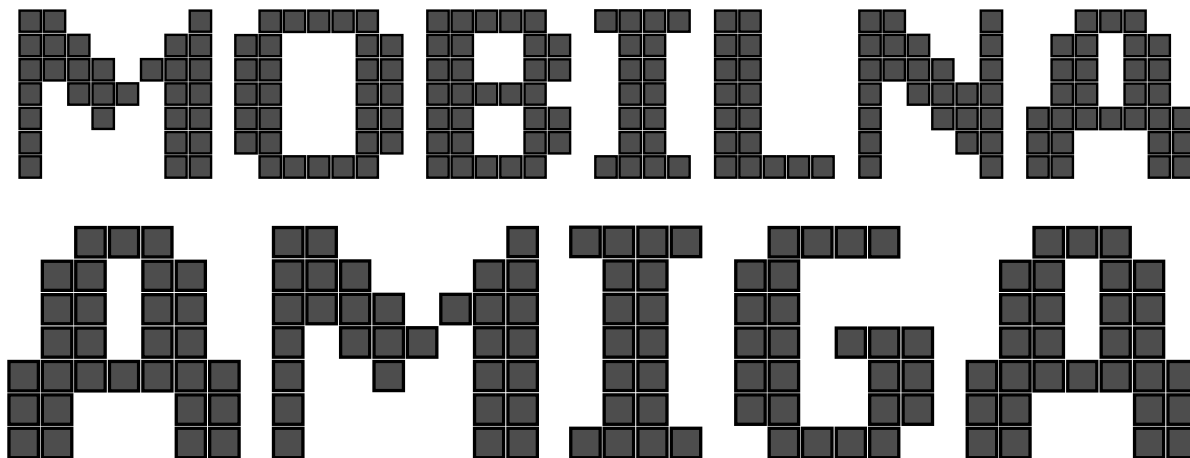
Zaznaczę, że test postanowiłem przeprowadzić na fabrycznej płycie z systemem w aktualnej wersji 2.0.3, a więc zawierającej już "Directory Opusa Magellana" jako podstawowy pulpit. Nie siliłem się od razu na wyszukiwanie wszystkich możliwych sterowników, bo przeciętnego użytkownika będzie interesowało przede wszystkim jak AROS działa po uruchomieniu z płyty. Dopiero wtedy można pomyśleć o ewentualnej instalacji na dysku i poszukiwaniu dodatkowych plików. Jeżeli system jako "LiveCD" nie "zabootuje", mało kto będzie chciał sprawdzać coś więcej.

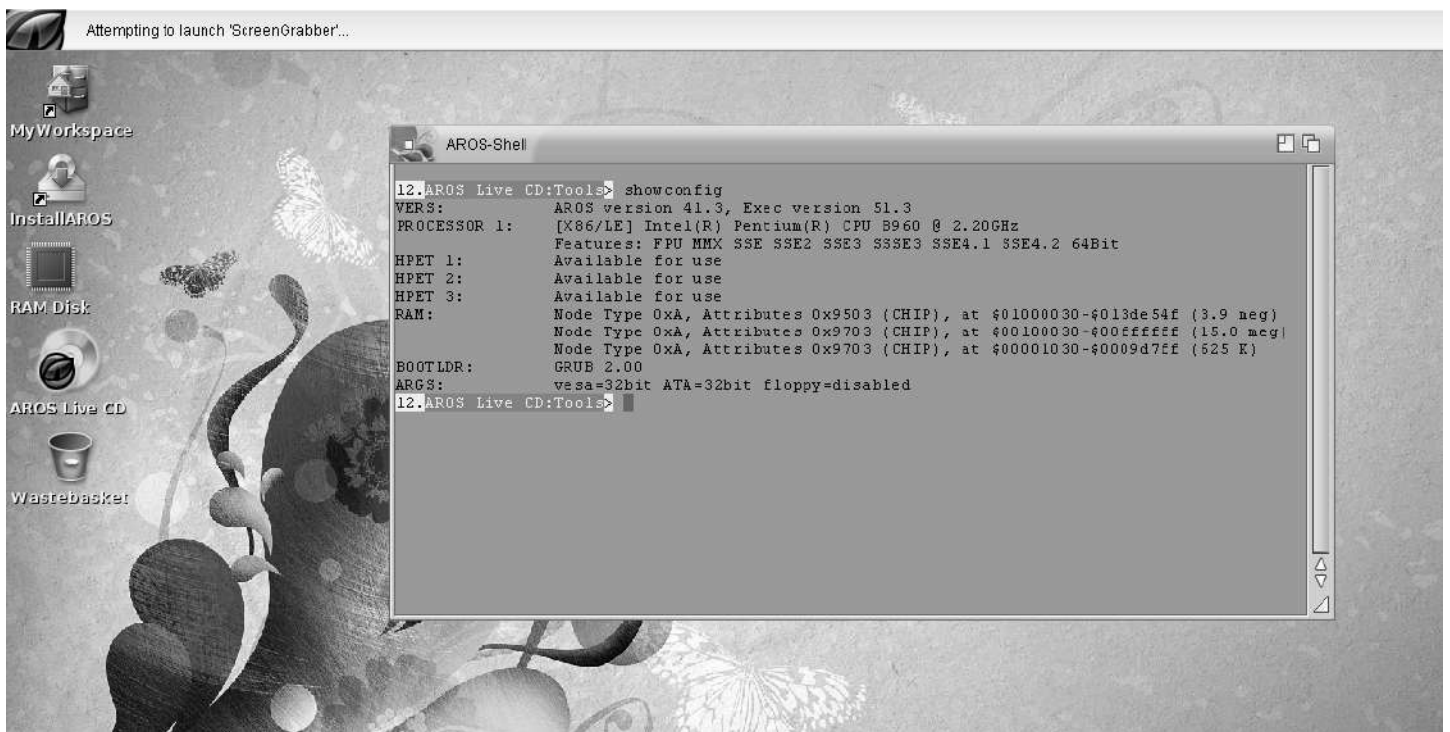
SAMSUNG

Uruchomiłem więc rzeczony Samsunga i w "boot menu" systemu wybrałem opcję natywnej obsługi grafiki. Wiem, że dla dużej części sprzętów należy korzystać z trybu VESA i szczerze mówiąc spodziewałem się, że za chwilę będę resetował komputer i wybierał kolejne opcje rozruchu. Jednak po chwili pracy napędu DVD, bardzo miłe się rozczarowałem. AROS uruchomił się

z pełnej palety kolorów, z właściwą rozdzielczością i bez żadnego zająknięcia przywitał mnie paskiem postępu ładowania Opusa 5, a potem gotowym pulpitem. Co prawda w preferencjach "ScreenMode" nie ma domyślnie zdefiniowanych zbyt wielu trybów, ale w końcu na matrycy laptopa przede wszystkim chodzi o to, aby uzyskać natywną rozdzielczość, w tym przypadku 1366 x 768 pikseli.

Samo uruchamianie programów czy poruszanie się po oknach nie sprawia problemów, niestety nie najlepiej jest ze stabilnością. Pamiętam, że dotyczyło to już AROSa w starszych wersjach.





Problemy objawiają się między innymi podczas szybkiego klikania pomiędzy różnymi oknami. W takiej sytuacji zablokować potrafi się nawet pasek menu z programami, który nie jest przecież specjalnie skomplikowany ani wymagający. Mówiąc bardziej precyzyjnie, teoretycznie system nie zawiesza się, bo działają elementy, które zostały wczytane wcześniej, ale próba wywołania nowych kończy się brakiem reakcji. Natomiast wpisywanie poleceń w oknie "Shell" wyświetla informacje o braku pliku lub napędu, chociaż zmiana katalogu na "SYS:" daje pozytywny rezultat. Coś jest nie w porządku z obsługą napędów.

Jest to duży problem, którego nie zaobserwowałem na systemach MorphOS i AmigaOS 4. Od razu zaznaczam: tam też zdarzają się zawieszenia i inne kłopoty, ale nie tak często i na pewno nie wśród podstawowych okien systemowych. AROS niestety pod tym względem wypadł bardzo słabo na testowym Samsungu. Na domiar złego nie wszystkie pozostałe sterowniki działają poprawnie. Jak wspomniałem, grafika wyświetlana jest normalnie i odświeżanie ekranu nie nastęrcza problemów, chociaż nie jest tak szybkie jak pod Linuxem. Niestety nie działa ani dźwięk, ani karta sieciowa w jakiegokolwiek formie. Nie obsługiwany jest również touchpad, co zdziwiło mnie niepomnie. Na szczęście bez problemów przebiega komunikacja USB i myszka bezprzewodowa zadziałała od razu po podłączeniu do gniazda. Przy okazji sprawdziłem zestaw z klawiaturą, pendrive Kingston o pojemności 8 GB oraz kartę SD 4 GB umieszczoną w czytniku

- sformatowane w systemie FAT32 pod Windowsem. AROS odczytał wszystkie pliki, nie było też problemów z zapisaniem nowych informacji, Opus wyświetlił poprawne objętości, a na pulpicie pojawiła się gustowna ikona w stylu "GlowIcons". Zanotowałem małego "plusa".

Jak ogólnie ocenić ten zestaw? W zasadzie jest to bardzo dobry przykład sprzętu, na którym można uruchomić awaryjnie system, skopiować dane czy też poprawić strukturę dysku po awarii. Wszystko to, co dotyczy operacji dyskowych działa sprawnie i szybko. Dziwią mnie tylko problemy w oknie "Shell", bo te same błędy nie występują na przykład po wywołaniu z menu górnego. Wygląda to więc na niedopracowanie składników AROSa. Czasem szwankuje nawet odświeżanie "Shella" przy zmianie rozmiaru okna. Przydałyby się tutaj jakieś poprawki. Jeżeli zdecydujemy się korzystać z systemu jako awaryjnego na Samsungu, wszystkie zmiany trzeba robić ostrożnie i najlepiej nie uruchamiać wielu programów jednocześnie, bo może się to skończyć zablokowaniem transmisji z dysku i narobi jeszcze więcej szkód. Wydajność komputera jest za to na tyle duża, że praktycznie nie "zagrzejemy" procesora. Moim zdaniem to jest konfiguracja idealna dla AROSa, powinny jednak zostać poprawione ewidentne błędy w obsłudze sprzętu.

GATEWAY

Kolejna próba to uruchomienie AROSa na zdecydowanie starszym laptopie, mianowicie modelu Gateway MA7

(MX6214). Jest wyposażony w niezbyt szybki procesor typu Celeron i znowu grafikę Intel. Tutaj musiałem posilkować się trybem VESA, ale za to system uruchomił się szybciej, od razu działała także sieć przewodowa. Przeglądarka OWB zaczyna rozwijać skrzydła, co wyraźnie jest widoczne podczas przewijania animowanych elementów na stronach. Niestety po wczytaniu kilkunastu różnych adresów wystąpił problem z alokacją pamięci i program wymagał ponownego uruchomienia. Ilość dostępnej pamięci drastycznie zmalała i trzeba było wykonać reset komputera. O ile wiem sprawa jest związana z wyciekami pamięci silnika Webkit, na którym bazuje program, dlatego nie jest to problem, który można łatwo rozwiązać. Mimo wszystko wygląda na to, że OWB w wersji pod AROSa ma dużo większe problemy niż na przykład dla MorphOSa, gdzie podobne komunikaty są raczej rzadkością. Miejmy nadzieję, że kolejne aktualizacje przeglądarki rozwiążą ten problem.

Na Gatewayu nie udało mi się także uruchomić sterownika karty dźwiękowej, choć teoretycznie według dokumentacji powinna działać. Touchpad zadziałał od razu, za to kłopoty wystąpiły na linii kontrolera USB. Moje dwie myszki USB - bezprzewodowy Logitech i przewodowa firmy "No Name" - uparcie nie chciały dać się rozpoznać. Wniosek z tego taki, że jest to kwestia sterownika, a nie konkretnego urządzenia. Pozostało mi więc sterowanie tylko za pomocą touchpadu, co według mnie nie należy do najprzyjemniejszego sposobu obsługi.

Ponadto Gateway wolniej odświeża grafikę, szczególnie przy przesuwaniu okien. To z kolei, na pewno wynika z aktywnego sterownika VESA, zamiast natywnego. Komputer ma więc podobne przypadłości, co Samsung, ale objawiają się one w nieco inny sposób i są dużo bardziej denerwujące. Mimo to osobiście wolałbym korzystać awaryjnie z Gatewaya, bo praktycznie jedynym problemem, przynajmniej na początku, byłby dźwięk. Co ciekawe sprzęt ten wypada nieco lepiej pod względem stabilności, bo gdy odrzucimy niedopracowanie przeglądarki internetowej, ogólnie system zawiesza się rzadko. Szybciej przewijana jest także zawartość konsoli. Wynika z tego, że sprawdził się mój początkowy pogląd o lepszej obsłudze starszych, a co za tym idzie bardziej przetestowanych chipsetów.

HEWLETT-PACKARD

Kolejny laptop, który zaprząłem do testów AROSa jest znany produkt firmy HP z procesorem AMD Turion. Konkretnie jest to model DV6710EA, którego charakteryzuje obsługa pamięci DDR2 i karta graficzna nVidia. Tutaj nastąpił duży zgrzyt, bo system nie chciał się w ogóle załadować. Próbowałem konfigurować różne opcje w BIOSie, wyjąłem twardy dysk, aby wyeliminować problemy z obsługą kilku napędów, zamieniałem czytniki CD i DVD, nawet kości pamięci - wszystko bez pozytywnych rezultatów.

Płyta zaczynała być odczytywana, a za chwilę komputer resetował się i znowu widziałem ekran startowy z logo "HP". Nie można było nawet zaobserwować żadnego błędu, bo próba uruchomienia opcji "debugowania" powodowała tylko wyświetlenie czarnego ekranu, bez kursora, który pojawia się zawsze po zniknięciu opcji startowych. Wygląda na to, że AROS nie był w stanie poprawnie obsłużyć sterownika SATA firmy AMD, a więc lepiej używać sprzętu z chipsetami Intelu. Szkoda tylko, że awaria nie wywołuje żadnego konkretnego komunikatu, bo przeciętny użytkownik - nawet zaznajomiony z tak zwanymi "alternatywnymi" systemami - może poczuć się zdezorientowany. Przypomina mi to trochę znane kłopoty z uruchomieniem "Amithlona", ale tam rozwiązano to za pomocą animowanego "Boinga", który z jednej strony pokazuje, że komputer nie zawiesił się, a z drugiej mówi o zatrzymaniu wczytywania systemu. Może dobrze byłoby pomyśleć o czymś podobnym w ARO-Sie? Skoro nie da się obsłużyć wszystkich konfiguracji peceta, niech chociaż w przyszłości wywołuje się jasny komunikat z błędem.

TOSHIBA

Aby sprawdzić zgodność systemu ze sprzętem sprzed kolejnej epoki uruchomiłem płytę Live na następnym laptopie, mianowicie Toshiba Satellite 2805. Zbudowana jest na chipsecie Intelu, ale posiada procesor Pentium III i kartę graficzną S3 Savage. Można powiedzieć, że konfiguracja rodem z "Amithlona", a przynajmniej z tamtych czasów. AROS uruchamia się na niej bez problemu, ale działają jedynie sterowniki VESA, co przekłada się na odświeżanie grafiki. Widać to dużo bardziej niż na nowszych modelach, a więc nie ma co marzyć nawet o szybkim przesuwaniu okien - pozostają "smugi", czyli nieodświeżone miejsca na ekranie, które dopiero po chwili zastępuje właściwa zawartość.

Niewiele dobrego można powiedzieć także o sterownikach dźwięku i sieci, bo nie udało mi zmusić ich do działania z Toshiba. Na szczęście system radzi sobie z portem USB, więc możemy przesyłać dane i sprawdzać kolejne sterowniki pobrane z Internetu. Nie jest to na pewno szczyt marzeń, ale taki komputer jak model 2805 trudno dzisiaj wykorzystać do pracy, a pod kontrolą AROSa sprzęt może służyć chociażby jako magazyn z danymi. Szkoda, że ten popularny sprzęt nie jest obsługiwany w większym zakresie, bo jest to stary, ale jednocześnie dość solidny model.

FUJITSU-SIEMENS

Kolejną ofiarą moich testów był laptop Fujitsu-Siemens Amilo L7300. Tym razem miałem przed sobą trochę nowszy komputer wyposażony w procesor Celeron M i kartę graficzną VIA UniChrome, co samo w sobie mogło stanowić wyzwanie dla AROSa. Fabrycznie sprzęt pracował pod kontrolą "Windows XP Home". Na szczęście nasz amigowy system poradził sobie całkiem dobrze, oczywiście znowu w trybie VESA, za to prawie od razu zadziałały sterowniki - zarówno karty sieciowej, jak i dźwięku. Internet "po kablu" można uruchomić konfigurując jedynie połączenie w preferencjach systemowych i - pomijając znowu brak lepszego wsparcia karty graficznej - wszystko działa sprawnie.

Niestety nie może być całkiem dobrze. Problem pojawił się z kontrolerem USB, choć dość nietypowo, bo urządzenia teoretycznie są rozpoznawane, ale niestety niepoprawne przypisywane są do nich klasy. Próba ręcznego ustawienia nie powiodła się, dlatego myślę, że kłopot polega na złym sterowniku związa-

nym z chipsetem, a nie samej konfiguracji portów. Ogranicza to w dużym stopniu możliwość testowania nawet wersji AROSa uruchamianej z płyty, nie mówiąc o chęci ewentualnej instalacji na dysku.

ACER

Jeszcze gorzej system sprawuje się na ostatnim sprzęcie w moim zestawieniu, którym jest Acer Aspire 5720. Jest to komputer posiadający dwurdzeniowy procesor Intelu oraz kartę graficzną firmy nVidia. Model ten oryginalnie pracował na systemie Windows Vista Home Premium, a dzisiaj jest odpowiednikiem tanich maszyn stacjonarnych, które można kupić w cenie ok. 100-200 zł.

Niestety na tym sprzęcie AROS poległ całkowicie. Uruchomił się co prawda (w trybie VESA), ale zaczął od początku sypać błędami. Nie zostały rozpoznane sterowniki zarówno do karty dźwiękowej, sieciowej, a także gniazd USB. System teoretycznie zadziałał, ale na takim "kadłubku" nie zrobimy prawie nic, poza sprawdzeniem programów dołączonych na płycie. Dobrze, że chociaż kontrolery dysków nie sprawiają problemów.

WIRTUALNIE

Nie powiem, że bym został zachęcony takim stanem rzeczy. Aby jednak wyrobić sobie zdanie w bardziej obiektywny sposób, na koniec uruchomiłem system na maszynie wirtualnej pod Linuxem. Program "VirtualBox" poradził sobie bardzo dobrze i chociaż mój komputer jest wyposażony tylko w dość leciwy już procesor Intel Core-2-Duo, AROS mógł wreszcie na nim rozwinąć skrzydła. Trzeba przyznać, że w taki sposób działa również dużo bardziej stabilnie i nie trzeba bardzo często resetować wirtualnego komputera. Co prawda pewne kłopoty napotkałem z ustawieniem dźwięku, ale dało się to odpowiednio skonfigurować, a cała reszta zadziałała praktycznie od razu.

Przeglądarka OWB przestała wykazywać objawy tak częstego "zatykania" danymi, choć nadal nie jest tak dobrze jak pod MorphOSem. Za to szybkość pracy jest tym, co powinno charakteryzować dzisiejszy sprzęt. Różnicę pomiędzy G4 a x86 widać bez zagłębiania się w szczegóły. Tego właśnie mi brakuje, gdy uruchamiam systemy "next genowe" pod kontrolą PowerPC. I to wydajność powinna być w moim przekonaniu głównym priorytetem autorów systemu, bo bez niej nie uzyskamy satysfakcjonującej funkcjo-

nalności. Nawet jeśli OWB zostanie zaktualizowane i dodane będą nowe opcje, nad czym - o ile wiem - prace prowadzone są od jakiegoś czasu.

Zastanawiacie się pewnie, dlaczego nie sprawdzałem AROSa na nowych laptopach? Otóż to, co widać z moich pobieżnych testów to wierzchołek góry lodowej, gdy zaczniemy się zgłębiać tajniki systemu. Niestety, pomijając wyjątki, ogólna tendencja jest taka, że im nowszy komputer, tym gorsza obsługa. AROS na dużej części nowego sprzętu nie uruchamia się w ogóle, bo nie obsługuje poprawnie kontrolerów SATA. W wielu przypadkach występują błędy odczytu i zapisu, a więc dużo lepiej jest sprawdzić jego działanie na laptopach, które pozwolą przetestować coś więcej niż bootowanie płyty "LiveCD".

WNIOSKI

Przypadek AROSa jest bardzo niejednoznaczny, bo jak widać może on pracować bardzo dobrze na konkretnym modelu, a potem na drugim - nawet podobnym - nie uruchomić się lub nie obsługiwać podstawowych urządzeń. Czy zatem warto go używać? I drugie pytanie, czy system amigowy pracujący pod kontrolą platformy x86 ma większy sens?

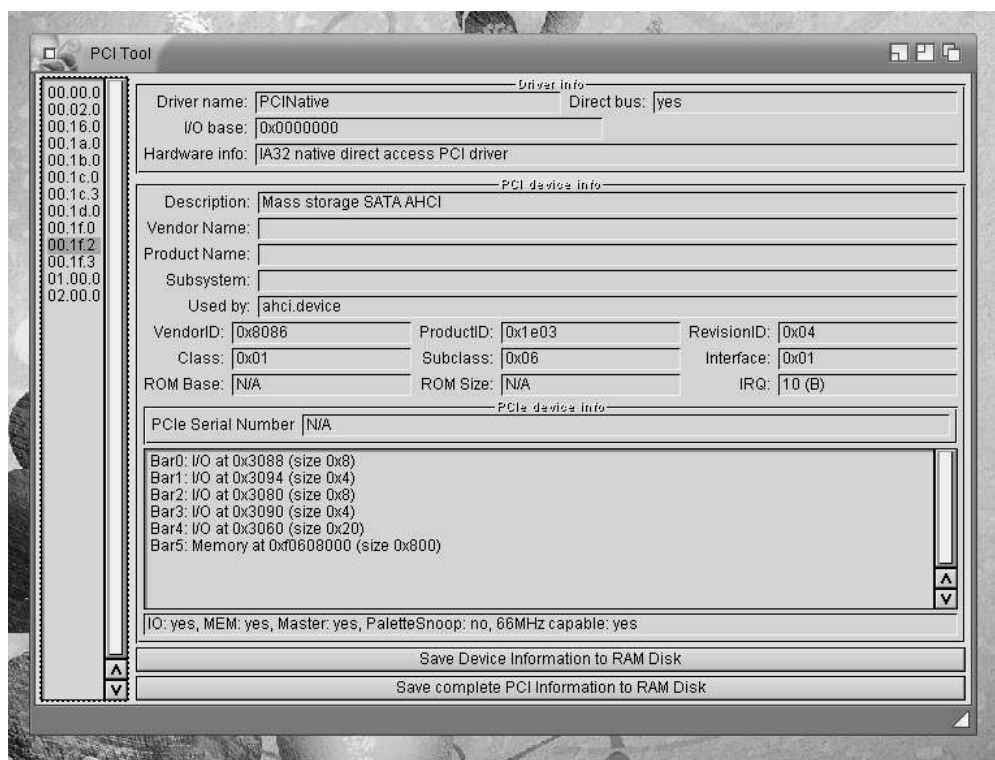
Już widzę te uśmiechy i wzruszanie ramionami. Wiem - takie pytania padają bardzo często, gdy mówimy o rozwoju AmigaOS lub MorphOSa, a dyskusja rzadko jest konstruktywna. AROS jest podawany za namacalny dowód, iż lepiej nadal działać na sprawdzonej platformie PowerPC, z czym jednak nie mogę do końca się z tym zgodzić. Wiadomo, że mnogość konfiguracji peceta nie sprzyja pracy nad naszym niszowym systemem. Gdy jednak znajdziemy komputer, którego elementy są obsługiwane, AROS pracuje naprawdę dobrze. Wyszukanie odpowiedniego laptopa nie jest bardzo trudne, ale na pewno trzeba to robić na aukcjach z używanymi komputerami, co dla wielu osób mija się z celem. Dla mnie komputer nie musi być nowy i błyszczący, dlatego zajmuję się także na przykład projektami "Haiku" czy "Syllable". Cenne wskazówki dla początkującego użytkownika zawiera także lista kompatybilności dostępna na poniższej stronie:

https://en.wikibooks.org/wiki/Aros/Platforms/x86_Complete_System_HCL

W moim teście nie sprawdziłem szczegółowych funkcji systemu i oprogramowania. Ograniczyłem się tylko do najprostszyc czynności i programów uruchamianych z płyty instalacyjnej. Nie bez przyczyny, bowiem chciałem pokazać ogólny obraz stopnia rozwoju AROSa i udowodnić, że pod względem szybkości nawet stary laptop z Celeronem prześcignie PowerBooka z procesorem G4. Dla porównania proponuję uruchomić pozostałe systemy jako "LiveCD".

Nasz "Icaros" nie jest tak dopracowany jak AmigaOS 4 lub MorphOS, bo pracuje nad nim dużo mniej programistów. Wciąż nie lubimy peceta, gdy mamy na nim uruchamiać amigowe oprogramowanie. Moim zdaniem jako środowisko robimy duży błąd, bo rozwijamy produkty dla konkretnych modeli Maków lub płyt AmigaOne, zamiast skupić się na obsługiwaniu tylko niektórych konfi-

Wracając do początku - nie jestem zwolennikiem emulacji, nie lubię także wykorzystywania sprzętu niekoniecznie zgodnie z jego przeznaczeniem. Jednak dzisiaj mamy wybór, który nakazuje nam jedną drogę. Bo przecież stawka idzie o to, aby systemy wywodzące się z Amigi mogły przetrwać w świecie, gdzie środowisko systemowe liczy się coraz mniej. Jeżeli przyjmijemy ten sam kierunek, przestanie być ważne w jaki sposób działają nasze programy. W konsekwencji rozwój AmigaOS, MorphOSa czy AROSa przestanie mieć jakkolwiek rację bytu, a tego przecież nikt z nas nie chce. Dlatego uważam, że wszystkie siły powinniśmy skupić na pracy nad projektem, który jest najbardziej przyszłościowy i - czy tego chcemy czy nie - jest nim AROS. Nie ze względu na stopień dopracowania, bo bardzo wiele trzeba w nim poprawić, a z uwagi na obsługę najpopularniejszej platformy sprzętowej. Gdy nasze



guracji, ale popularnego sprzętu pecetowego, a najbardziej - na rozwoju tych składników systemu operacyjnego, które są potrzebne najbardziej w danej chwili. Cała reszta powinna mieć niższy priorytet. Gdybyśmy wybrali kilka zamkniętych konfiguracji, tak jak w przypadku sprzętu Apple, mielibyśmy podobnie funkcjonalny system działający na bardziej wydajnym sprzęcie. A przecież o to dzisiaj walczymy, aby nasza "nowa Amiga" mogła działać szybciej i korzystać z najnowszych pomysłów technologii. Czy to już zawsze musi pozostać niespełnionym marzeniem?

komputery z PowerPC zakończą swój żywot, co wtedy? Powinniśmy się nad tym głęboko zastanowić. Dlatego AROS jest dla mnie naturalnym wyborem, szkoda tylko, że nie może on liczyć na szersze wsparcie developerów. Mam jednak nadzieję, że coraz więcej osób zacznie rozumieć konieczność zmiany platformy. Tylko wtedy faktem będzie mogła stać się tytułowa mobilna Amiga. Już teraz kompletując swój nowy komputer będę zwracał uwagę, aby mógł być obsługiwany nie tylko przez Linuksa, które używam na co dzień, ale także przez AROSa. Co i Wam gorąco polecam.

Lepszy



wybór

RENATA GRALAK

Czy myśleliście kiedyś, aby składać duże publikacje na Amigdzie? Ja robię to od wielu lat z dobrym skutkiem. Oczywiście nie zawsze oprogramowanie dostępne dla naszych amigowych systemów pracuje całkiem bezproblemowo, nie udostępnia też wszystkich funkcji nowoczesnych edytorów. Nie jest jednak tak źle jak chcieliby widzieć to krytycy. Pokażę to znowu na przykładzie najbardziej popularnego "Page Stream", ale tym razem porównując jego wersję dla Amigi i innych systemów.

Program jest bowiem dostępny w oddzielnych wersjach również dla Linuksa, MacOS i Windows. Planowana była też edycja dla niebieskiego MorphOSa, wydano nawet wersję testową - niestety mocno niedopracowaną i na tym sprawa się na razie zakończyła. Producent "Page Stream" - firma Grasshopper - niezmiennie od 1985 roku stara się aktualizować swój produkt i stronę internetową, na której wymienia szereg zalet swojego dzieła. Teoretycznie rzecz biorąc powinien być to więc program, który nie odstaje od konkurencji. Można to sprawdzić bez ponoszenia kosztów, bo ze strony:

www.pagestream.org

możliwe jest pobranie darmowej wersji demonstracyjnej. Postanowiłam więc przekonać się jak wygląda składanie typowego prostego dokumentu na "starej" wersji amigowej, którą pewnie

wszyscy pamiętają i "nowożytnej" - pracującej na Linuksie, z którego korzystam codziennie. Przyjęłam bardzo proste założenia: musimy uzyskać 2 strony zawierające 3 równe kolumny rozdzielone odstępem 1 cm i marginesy o wielkości 2 cm z każdej strony. Wstawić tekst poddany justowaniu oraz ramki graficzne. Całość zapisać w formacie PDF i zweryfikować jakość tak uzyskanego dokumentu. Program w wersji dla Amigi nie jest dostępny jako "demo" na stronie internetowej, dlatego korzystam z edycji 4.0.9 datowanej na 2001 rok. Wbrew pozorom obsługa jest prawie taka sama w każdej wersji 4 lub 5, dzięki czemu możemy w bezpośredni sposób porównać program uruchomiony na systemie Amigi i choćby Linuksie. Bierzmy się więc do pracy!

TWORZENIE DOKUMENTU

Utworzenie nowego dokumentu jest bardzo proste, choć nie wszyscy będą mogli skorzystać z polskiej wersji językowej. Oryginalna wersja "Page Stream" w wersji dla Amigi nie jest dostępna po polsku, natomiast na Linuksie możemy ją wybrać. Po uruchomieniu programu, w centralnej części widać okno "Nawigatora", z którego wybieramy opcję "New" lub - w polskiej wersji "Nowy". Uzyskujemy dostęp do podstawowych parametrów projektu, co wymaga kilku słów komentarza. Przede wszystkim okno to nie pojawia się w wersji linuksowej, lecz od razu przechodzimy do wirtualnej kartki. Aby przejść do ustawiania parametrów należy wybrać opcję "Ustawienia strony wzorcowej" z menu górnego "Projekt", które nota bene wcale nie jest pierw-

szym dostępnym menu, tak jak zwykle zdarza się w innych programach dla Amigi.

Pierwsze co powinniśmy ustawić to rozmiar strony, który w każdej wersji domyślnie ustawiony jest na pozycję "US Letter", co odpowiada wymiarowi niecałych 22 x 28 cm. Bez problemu możemy jednak wybrać wielkość kartki A3, A4 lub A5, co jest w naszych warunkach najbardziej potrzebne. Zwróćmy uwagę, że wymiary mogą być podane w calach, a nie centymetrach, jak przystało na program pochodzący z oceanu. Aby to zmienić klikamy w opcję "Cancel" lub po polsku - "Poniechaj", a następnie wskazujemy opcję "Preferencje" (ang. "Preferences") z menu "Plik" (lub "File"). Okno w wersji nie-amigowej wygląda nieco inaczej, bo zamiast zakładki posiada listę po lewej stronie, ale pod każdą pozycją znajdują się analogiczne funkcje. Wybieramy pole o nazwie "Measure" lub "System miar", a potem w każdym z czterech przycisków cyklicznych, zamiast "Inches" ("Cale") ustawiamy pozycję zgodną z naszym wyobrażeniem tworzenia dokumentu, czyli standardowo "Centymetry" lub "Milimetry" (ang. "Centimetres" lub "Millimetres").

Możemy też wybrać tę opcję na pierwszym przycisku, a na kolejnych pozostawić napis "Tak jak poziome" lub z angielska "Same as Horizontal" - efekt będzie ten sam. Ostatni przycisk odnoszący się do tekstu proponuję pozostawić bez zmian, czyli tak, aby zawierał opcję "Punkty" (ang. "Points"). Jest to klasyczny sposób prezentacji rozmiaru czcionek i będzie nam dużo łatwiej odnosić się w naszym dokumen-



cie do innych projektów. Dalej, w zależności do tego czy chcemy zapisać ustawienia na stałe, czy tylko zapamiętać do chwili wyłączenia "Page Stream", korzystamy z przycisku "Zastosuj" albo "Zapisz", a w wersji dla Amigi odpowiednio - "Use" lub "Save". Teraz w każdym oknie wartości wyświetlane będą w jednostkach, które są dla nas najwygodniejsze.

Dalej należy zastanowić się nad marginesami oraz ilością kolumn, jaką chcemy uzyskać na stronie. Za te ustawienia odpowiadają pola umieszczone w dolnej części okna, przy czym oddzielnie wpisujemy margines z każdej strony kartki oraz odstęp między każdą kolumną. Należy zwrócić uwagę, że "Page Stream" jako program typu DTP (Desktop Publishing) nie ustawi automatycznie ramek tekstowych, jak ma to miejsce procesorach tekstu typu "Wordworth" czy "Final Writer". Nasze marginesy i kolumny będą reprezentowane poprzez linie pomocnicze, ale nie ograniczy to możliwości do wykonania funkcji. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby na bazie tych linii utworzyć ramki tekstowe czy graficzne, ale to wykonamy dopiero później.

Linie pomocnicze będą widoczne na każdej stronie, ale nie będzie ich widać na wydruku. Z powyższych względów tak ograniczony obszar proponuję po-

traktować jako spadki drukarskie, a marginesy wyznaczyć przez ramki tekstowe. Wiele programów, jak na przykład linuksowy "Scribus" posiada oddzielne ustawienia dotyczące obu pojęć. W naszym przypadku musimy sobie trochę pomóc, ale na szczęście nie wymaga to wykonywania skomplikowanych czynności. Przypomnijmy, że spadek to obszar, który wychodzi poza krawędź dokumentu na ostatecznym wydruku.

W przypadku drukowania na domowej drukarce nie zawsze jesteśmy w stanie wypełnić cały obszar kartki, bo zwykle przyjmowane są marginesy samego sterownika drukarki. Jednak jeśli nasza publikacja ma być przekazywana do drukarni, z pewnością będziemy musieli wziąć pod uwagę spadki, a więc dokument powinien być powiększony o określony obszar z każdej strony - średnio od 2 do 5 milimetrów. Dlatego też strona w formacie A4 będzie miała rozmiar do 22 cm x 30,7 cm (zamiast 21 cm x 29,7 cm bez spadków).

Pozostają jeszcze dwie ważne kwestie: układ poziomy dokumentu (ang. "Landscape") oraz "Druk dwustronny" (lub "Double-sided") i związane z nim tak zwane "Facing pages", które w polskiej wersji zostały przetłumaczone jako "Strony widzące". Określenie to jest poprawne z punktu widzenia poligrafii, ale

szczerze mówiąc zupełnie do mnie nie trafia. Oczywiście opcja ta powoduje, że dwie strony dokumentu będą wyświetlone obok siebie, tak samo jak po druku i złożeniu publikacji. Marginesy - lewy i prawy - automatycznie zmienią się na "wewnętrzny" ("inside") i "zewewnętrzny" ("outside"). Dzięki temu możemy dokładnie rozplanować ułożenie grafiki i innych elementów bez potrzeby dzielenia na mniejsze fragmenty. Układ poziomy powoduje obrót strony o 90 stopni, nie powoduje to innych modyfikacji dokumentu.

Warto też odnotować, że gdy "strony widzące" znajdują się - już po oprawie - w środkowej części publikacji, mamy do czynienia z tak zwaną "rozkładówką". Program posiada możliwość definiowania oddzielnych ustawień dla takiej pary stron, mianowicie możemy określać inne jednostki miary niż w przypadku stron "pojedynczych". W tym celu wracamy do "Preferencji" i omówionej już opcji "System miar". Pierwszy przycisk cykliczny, zaraz obok napisu "W odniesieniu do" (ang. "Relative to"), pozwala ustawić pozycję "Strona" lub "Rozkładówka" (lub odpowiednio - "Page" albo "Spread"). Może mieć to znaczenie szczególnie wtedy, gdy chcemy skorzystać z grafiki zapisanej w innym formacie lub przygotowanej w innym programie ze względu na swój "panoramiczny" format.

RAMKI TEKSTOWE

Gdy mamy już gotową stronę, teraz musimy umieścić na niej tekst i grafikę. Najlepiej na początek stworzyć coś w rodzaju makiety, czyli wzór - pomysł, według którego składana będzie publikacja. Moja propozycja to grafika w górnej części kartki, poniżej kolumny z tekstem, pomiędzy którymi znajdzie się mniejsza grafika. Od czego zacząć? Proponuję wstawić ramki tekstowe, które później wypełnimy właściwym tekstem. Z paska narzędziowego po lewej stronie wybieramy ikonę przedstawiającą kolumnę tekstu, lecz od razu przytrzymujemy dłużej lewy klawisz myszki. Rozwinie się kilka dodatkowych ikon i wskazujemy trzecią licząc od lewej, która zresztą przedstawia trzy kolumny i nazywa się dokładnie tak samo ("Narzędzie - Trzy kolumny"). Gdy puścimy klawisz myszki ikona ta zajmie miejsce poprzedniej na pasku narzędziowym. Teraz rozciągamy prostokąt na wirtualnej kartce - tam, gdzie chcemy, aby znalazł się nasz tekst. W ten sposób "narysujemy" ramki tekstowe, które automatycznie zostaną ustawione jako trzy równe kolumny z jednakowymi odstępami pomiędzy. Pozycję możemy swobodnie zmieniać, a w ocenie odpowiednich odległości i proporcji pomogą nam wspomniane wcześniej linie pomocnicze.

Możemy także stworzyć kilka kolumn o różnych rozmiarach, lecz w takim wypadku na pasku narzędziowym wybieramy ikonę przedstawiającą tylko jedną kolumnę, a więc tę, która wyświetlona jest domyślnie. Ramki wstawiamy w taki sam sposób, ale operację musimy przeprowadzić tyle razy, ile chcemy mieć kolumn tekstu. Rozmiary i pozycje mogą być oczywiście dowolne. Pamiętajmy też, że tekst, który będziemy później wstawiać nie musi być koniecznie kontynuowany w następnej ramce. Zawartość ramek tekstowych może być powiązana ze sobą - w różny sposób - mogą być również całkowicie niezależne. Możemy więc stosować bardziej skomplikowane i nietypowe połączenia. Jak to zrobić dowiemy się za chwilę. Należy jednak od razu zapamiętać jedną rzecz - jeśli ramki wstawiamy za pomocą narzędzia "Trzy kolumny", będą one od razu ze sobą związane i nie będzie można tego zmienić w prosty sposób. Dlatego jeżeli planujemy, że w każdej ramce znajdzie się tekst, który nie będzie stanowił kontynuacji treści z poprzedniego obszaru, lepiej "narysować" ręcznie kilka osobnych ramek. Zwykle jednak kolumny zawierają wspólny tekst, a więc możemy przyspieszyć i ułatwić nieco sobie pracę.

W następnej kolejności wstawiamy ramkę graficzną, która miała znaleźć się powyżej ramek tekstowych. Program nie posiada oddzielnych funkcji pozwalających na oznaczenie miejsca na grafikę, dlatego mamy dwie możliwości - wstawić jeszcze jedną ramkę tekstową, na którą potem "nałożymy" grafikę lub od razu wybrać opcję importowania pliku graficznego. Zaczynają się tutaj uwidaczniać różnice pomiędzy "Page Streamem" uruchomionym na Amidze i innych systemach, bowiem należy użyć opcji "Import" z menu górnego "Plik" (ang. "File") albo "Place Graphic" z takiego samego angielskiego menu. W obu przypadkach wyświetlone zostanie okno wyboru, w którym wybieramy interesujący nas plik i wciskamy przycisk "Place" lub "Ok".

Na ekranie powinno pojawić się teraz małe okno, które na górze będzie zawierać nazwę formatu pliku - na przykład "IFF DR2D" lub "IFF ILUS". Dalej mamy pole opisane jako "Leave External" lub bardziej dla nas zrozumiale - "Pozostaw jako zewnętrzny". Różnica polega na tym, że grafika może zostać dołączona do dokumentu lub wczytywana z określonej lokacji na dysku. Teoretycznie wygodniej jest nie używać tej funkcji, bowiem gwarantuje to mały rozmiar pliku z projektem, szczególnie, gdy będzie zawierała większą ilość elementów. Z drugiej jednak strony, gdy skasujemy grafikę z dysku, zmienimy nazwę albo przeniesiemy ją do innego katalogu - na kartce zobaczymy tylko pustą ramkę. Dlatego decyzja zależy w dużej mierze od naszych przyzwyczajeń i ilości pamięci jaką mamy do dyspozycji. Jeżeli dokument będzie miał dołączoną grafikę, zajmie więcej miejsca na dysku i cała zawartość będzie musiała być od razu wczytana do "Page Streama".

Alternatywnie, projekt może być mniejszy objętościowo i nie zawsze wszystkie elementy będą ładowane podczas przeglądania. Moje zdanie jest takie: jeśli nie musimy przejmować się ilością pamięci operacyjnej, ani wolnym miejscem na dysku - nie używajmy opcji "zewnętrznego" wczytywania grafiki. Jest to po prostu wygodniejsze szczególnie w sytuacji, kiedy tworzymy dużą ilość projektów i wrócimy do pliku zapisanego na tyle dawno, że nie będziemy pamiętać elementów, z których się składa. Gdy natomiast zależy nam na optymalnym wykorzystaniu miejsca na dysku, możemy śmiało wybrać przycisk "Leave External", ale wtedy musimy pamiętać, gdzie znajdują się wszystkie wykorzystane pliki z grafiką. Bardzo do-

brym rozwiązaniem jest również zapisywanie wszystkich materiałów w jednym katalogu na dysku albo karcie pamięci.

Po zdecydowaniu w jaki sposób dołączymy grafikę do dokumentu, wskazujemy przycisk "Place" lub "Wstaw" widoczny poniżej. Grafika powinna pojawić się na wirtualnej kartce, a my musimy teraz dostosować jej pozycję i rozmiar do naszego projektu. Domyślne wartości zależą od informacji zapisanych w pliku i użytego formatu, dlatego nie ma tutaj sztywnych reguł. Zwróćmy uwagę, że poszczególne grafiki nie są ze sobą powiązane, a zatem mogą mieć różne parametry, nachodzić na siebie lub zasłaniać jedna drugą. Przy wstawianiu każdego pliku zostaniemy zapytani o to, czy chcemy zapisać plik wraz z dokumentem czy też nie, a więc możemy bez przeszkód wykonać próby i w razie potrzeby skasować czy też kolejny raz wstawić grafikę inaczej. Program nie stawia ograniczeń pod tym względem, więc nie musimy bać się używać proponowanych opcji. Nie przejmujemy się także, jeśli z początku nie zrozumiemy dokładnie działania wszystkich funkcji. Z biegiem czasu przekonamy się co będzie dla nas najbardziej odpowiednie i wskażemy odpowiedni przycisk praktycznie "na pamięć". Wbrew pozorom takie szczegóły zapamiętuje się szybko, lecz w całej obsłudze programu jest ich dość dużo, dlatego warto każdą czynność przeprowadzać z uwagą.

Powiedzmy też o problemie reprezentacji grafiki i tekstu. Niestety w wersji dla Amigi podgląd nie posiada możliwości wygładzania, czyli antialiasingu. Dodatkowo jeśli nie dysponujemy kartą graficzną będziemy mieli niezbyt wysoką rozdzielczość ekranu, o ilości kolorów nie wspominając. W konsekwencji bardziej skomplikowane kształty są widoczne dopiero po zastosowaniu dużego przybliżenia, co nie ułatwia orientacji w układzie dokumentu. Musimy także pamiętać o typowej bolączce starszych programów polegającej na nieprawidłowym wyświetlaniu niektórych elementów na ekranach 15-, 16- i 24-bitowych. Jest na to prosty sposób, mianowicie wystarczy użyć trybu 256-kolorowego (8 bitów), ale znowu - nie wpływa to pozytywnie na czytelność grafiki. Na szczęście wszystkie te problemy nie występują na wydruku, a więc trzeba się z nimi zmagać tylko (lub "aż") podczas edycji. Wersja linuksowa programu siłą rzeczy nie posiada takich ograniczeń, przyjmuje także grafikę w formacie IFF, co jest dla tego systemu pewnym ewenementem.

WŁAŚCIWOŚCI TEKSTU

Ramkę tekstową należy oczywiście wypełnić treścią. Możemy go po prostu wpisać, ale programy typu Desktop Publishing zostały napisane raczej po to, aby zajmować się samym składem. Dlatego w naszym przypadku będziemy wczytywać tekst do ramki, co nazywa się "importowaniem". Nie jest to skomplikowane, ale musimy oznaczyć ramkę, w której tekst ma się znaleźć. Przelączamy więc tryb pracy na "Narzędzie - Tekst", które znajdziemy w ramach paska narzędziowego po lewej stronie. Jest to ikona zawierająca wielką literę "A". Naciskamy ją, a potem na jeżdżymy wskaźnikiem na białe pole pustej ramki tekstowej i naciskamy lewy klawisz myszki. W środku powinien pojawić się migający kursor. Oczywiście operację tę możemy przeprowadzić również na ramce, która posiada już treść, w takim wypadku trzeba jednak zwrócić uwagę na to, gdzie umieściliśmy kursor. W zasadzie powinien znaleźć się na końcu tekstu, ale możemy go uzyskać także "w środku". Tekst zostanie zaimportowany dokładnie w pozycji kursora.

Teraz wybieramy opcję "Import" lub "Insert Tekst" z menu górnego "Plik" (ang. "File"). Na ekranie zobaczymy okno wyboru, gdzie wskazujemy interesujący nas plik tekstowy. Musimy pamiętać, że w tym momencie program oczekuje tak zwanego "czystego tekstu", czyli pliku ASCII, a nie dokumentu "Page Stream" czy innego programu, którego projekty nie zawierają treści typu tekstowego. Jest to częsty błąd początkujących użytkowników, którzy nie rozróżniają różnych formatów zapisu. Mówiąc prościej: musimy tu podać plik, który normalnie edytujemy w zwykłym

edytorze tekstu typu "Cygnum Editor" albo systemowym "Ed". Jest od tego jeden wyjątek, mianowicie program rozpoznaje pliki typu "Rich Text Format" (RTF) opracowany swojego czasu przez Microsoft. Możliwe jest także stosowanie dodatkowych modułów zwanych "filtrami", które mogą poradzić sobie z innego typu plikami. Standardowo jednak nie ma wielkiego wyboru i nie jest to zresztą potrzebne, o ile chcemy utworzyć prosty dokument, czyli tak jak założyliśmy na początku.

Po wybraniu pliku, na ekranie pojawi się okno podobne do tego, które widzieliśmy podczas wczytywania grafiki. W wersji dla Amigi będzie widoczny format, czyli w przypadku czystego tekstu - napis "Ascii", a poniżej szczegółowe opcje importowania. Pole "Character Set" zawiera kodowanie znaków, w ramach którego możemy wybierać standardy "Amiga", "Macintosh", "Windows" i "MS-DOS". Jest to wystarczające do podstawowej pracy, ale trzeba przyznać, że "Page Stream" dla Linuksa pozwala na dużo więcej. Pole o takiej samej nazwie zawiera bowiem aż kilkadziesiąt pozycji, wśród których znajdziemy opcje związane z Amigą, Atari, ISO, popularne kodowanie Unicode, a także "UCS", który jest protoplastą "UTF", choć niektóre jego wersje są rozwijane do dziś. W każdym razie program poradzi sobie z praktycznie każdym standardem znaków bez potrzeby posilkowania się dodatkowym oprogramowaniem i jest to jego niewątpliwą zaletą.

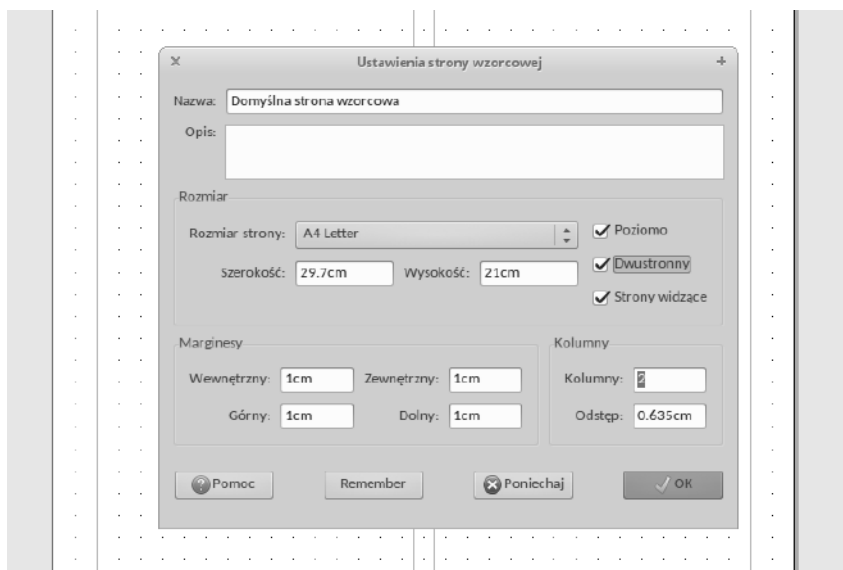
Kolejną możliwością jest pole "Text Codes", które zawiera dwie pozycje: "PageStream" oraz "PageMaker". W założeniu ma to upraszczać wczytywanie plików tekstowych zapisywanych

opcją "eksportowania", ale przy dzisiejszej mnogości wersji obu programów nie jest to zbyt przydatna opcja. Dużo większą uwagę powinniśmy zwrócić na trzy funkcje o nazwach:

- Convert Quotes
- Convert Dashes
- Line has LF

Wszystkie nazwy podaję w wersji angielskiej, bowiem ta część "Page Stream" nie została spolszczona i wszystko wygląda analogicznie w każdej wersji programu. Dwie pierwsze funkcje powodują konwersję myślników i cudzysłowów na odpowiedniki typograficzne właściwe dla danej czcionki. Dzięki temu tekst będzie zawsze wyglądał w ten sam sposób bez naszej ingerencji. Ostatnia opcja informuje natomiast program, że wczytywany plik posiada znaki końca linii. To się przydaje chyba najczęściej, bowiem w zwykłym edytorze tekstu przy pisaniu nie zawsze przestrzegamy opcji "zawijania wierszy", a starsze programy mogą jej nawet nie posiadać. Musimy pamiętać, że znaki typu Line Feed (stąd skrót "LF") są zapisywane w inny sposób w różnych standardach kodowania, dlatego ważne jest, aby wszystkie opcje w oknie wskazać według tego, jak zapisany został plik tekstowy. W przeciwnym razie niektóre znaki mogą nie być rozpoznane prawidłowo i będziemy zmuszeni poprawiać je ręcznie.

Po ustawieniu wszystkich opcji naciskamy przycisk "Insert" lub w polskiej wersji - "Wstaw". Treść pojawi się w ramce, nie zawsze jednak będzie od razu czytelna. Zależy to bowiem od czcionki, a ta domyślna niekoniecznie będzie najbardziej odpowiednia. Oczywiście można to łatwo zmienić, wystarczy zaznaczyć myszką cały tekst, względnie wybrać opcję "Zaznacz wszystko" (ang. "Select All") z menu górnego "Edycja" lub "Edit", a następnie skorzystać z pól znajdujących się na poziomym pasku narzędziowym w dolnej części ekranu. W polskiej wersji "Page Stream" jest on zatytułowany "Edytuj paletę". Więcej na ten temat powiem w następnym artykule, w którym przedstawię porady związane z samym formatowaniem tekstu. Podstawową funkcją jest tu jednak zmiana kroju czcionki, co można uzyskać przy wykorzystaniu przycisku cyklicznego nazwanego "Czcionka" (ang. "Font"). Aktualizacja zawartości odbywa się natychmiast po wskazaniu nowej opcji, a więc mamy bieżący podgląd wszystkich zmian.



Gdy ładowany tekst będzie zbyt długi, aby zmieścił się w ramce, w jej dolnym prawym rogu pojawi się kwadrat ze znakiem "plusa". W tej sytuacji mamy dwie możliwości. Pierwszą jest dostosować rozmiar ramki lub parametry tekstu do wielkości ramki. Nie zawsze jest to możliwe, bowiem czcionki nie mogą być nieczytelne dla odbiorcy. Pozostaje więc druga opcja, czyli stworzenie kolejnej ramki i związanie z nią widocznej treści. Jak wstawić ramkę tekstową omówiłam wcześniej, dlatego teraz ograniczę się do wskazania właściwej funkcji w programie. Gdy już mamy przynajmniej dwie ramki, przechodzimy do menu górnego "Projekt" (ang. "Layout") i wybieramy opcję o nazwie "Połącz ramki tekstowe" ("Link Text Frames"). Następnie "klikamy" na obszar wewnętrzny pierwszej ramki (tej, która zawiera wstawiony tekst), a potem drugiej - czyli docelowej, gdzie ma znaleźć się kontynuacja tekstu.

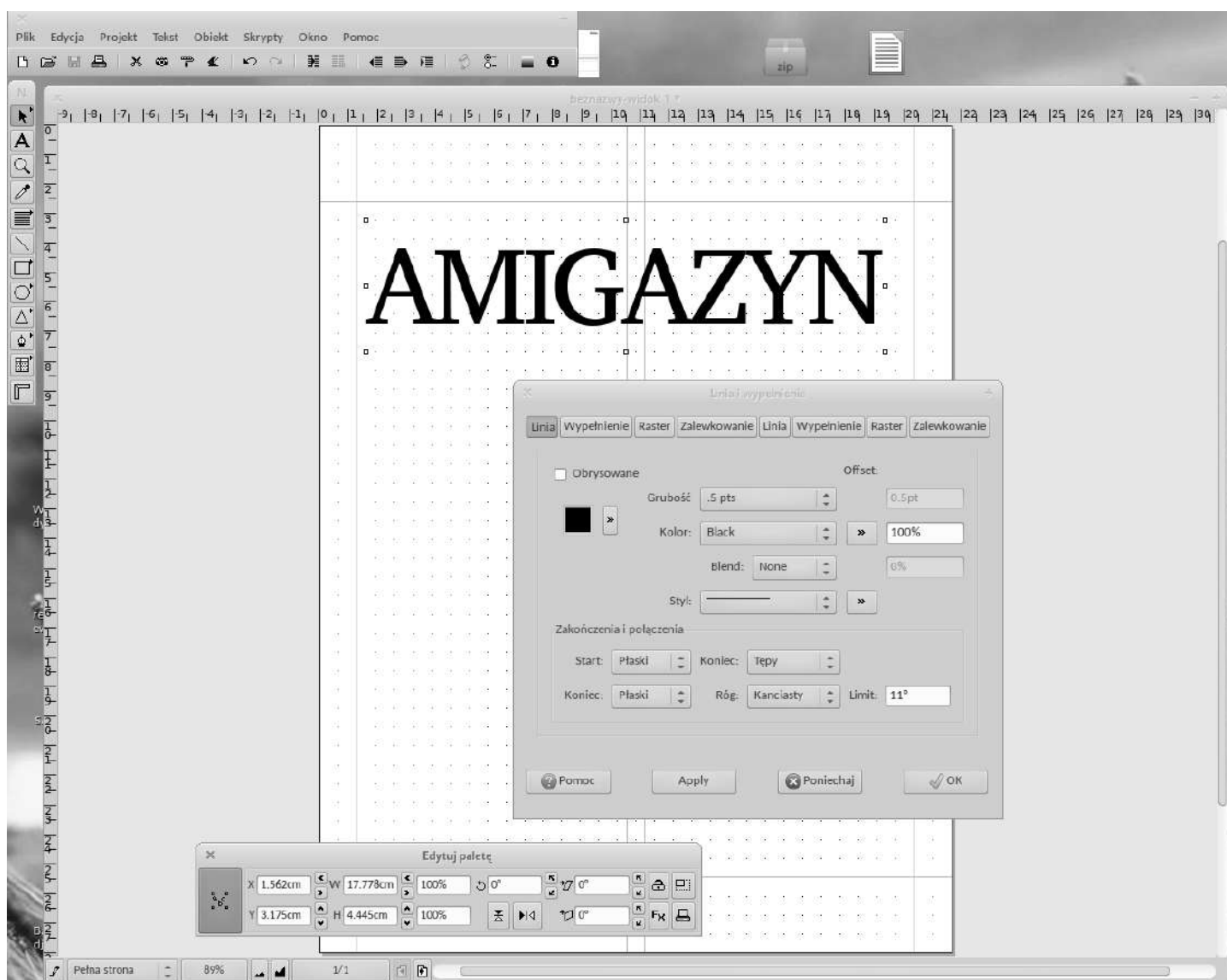
Rezultat powinien być natychmiastowy, a więc w drugiej ramce pojawi się dalsza treść. Operację tę możemy przeprowadzać wielokrotnie z różnymi ramkami, niekoniecznie znajdującymi

się obok siebie czy też na tej samej stronie. Wszystko zależy od naszych pomysłów i potrzeb. Pamiętajmy jednak, że gdy już to zrobimy, podczas edycji kursor zostanie automatycznie przeniesiony do ramki, z którą "połączyliśmy" bieżącą. Jeżeli stwierdzimy, że chcemy to zmienić, wystarczy wybrać opcję "Rozdziel ramki tekstowe" lub "Unlink Text Frames" z tego samego menu górnego. Potem możliwe jest oczywiście powiązanie dwóch innych ramek, wszystko według naszego uznania.

W ten sposób tworzy się powiązania pomiędzy kolejnymi kolumnami tekstu. Przypominam, że ustawienia te nie są możliwe do zmiany, jeśli wcześniej stworzyliśmy wiele kolumn przy użyciu narzędzia "Trzy kolumny". Na pasku narzędziowym jest jeszcze dostępna ikona o nazwie "Dwie kolumny" i jej także dotyczą powyższe uwagi. Gdy "rozłączymy" ramki, część tekstu nie będzie widoczna, ale to nie oznacza, że go utraciliśmy. Staje się on tylko niewidoczny, tak samo jak na początku, czyli przed użyciem opcji "Link Text Frames".

UWAGI NA KONIEC

To wszystko w dzisiejszym odcinku. W drugiej części tego mini-kursu powiem więcej o formatowaniu tekstu oraz prawidłowym zapisywaniu plików w formacie PDF. Wszystkie w miarę nowe wersje "Page Streama" posiadają taką funkcję, jednak nie zawsze łatwe jest uzyskanie tak zwanego "osadzania czcionek". Bez tej opcji pliki nie będą prawidłowo wyświetlane jeśli skorzystamy z krojów niedostępnych domyślnie w systemie, a więc ogranicza to w dużym stopniu możliwość prezentacji tekstu i grafiki w dokumencie. Porównamy także pliki wynikowe zapisane w "Page Streamie" uruchomionym na Amidze, Linuksie i Windows, co może pomóc w wyborze najwłaściwszej wersji programu, szczególnie jeśli planujemy składać tekst na "przyjaciółce". Poszczególne wersje wyglądają bliźniaczo i obsługuje się je bardzo podobnie, jednak jak mówi przysłowie - diabeł tkwi w szczegółach. Czy tak jest i tym razem? Zapraszam do lektury drugiego odcinka, który ukaże się w następnym numerze Amigazynu.



Obliczanie



przyszłości

Arkusze w akcji - część 5.

ADAM ZALEPA

Wszyscy na co dzień, w mniejszym lub większym stopniu, korzystamy z arkusza kalkulacyjnego. Ja najczęściej nadal używam naszego pocziwego "Turbo Calca", który ma wszystko co mi potrzeba do prowadzenia budżetu albo pracy zgodnej z moim wykształceniem, czyli z zakresu ekonomii i ekonometrii. Nie wszystko można na nim zrobić najszybciej czy najwygodniej, ale rzadko się zdarza, abym musiał posiłkować się arkuszem w Internecie. Zanim zaczniemy zastanawiać się czego może potencjalnie zabraknąć w naszym amigowym programie, warto zastanowić się, jaki procent możliwości w ogóle wykorzystujemy? Niezależnie od tego, że tu i ówdzie przydałaby się aktualizacja, bardzo często nie zdajemy sobie sprawy z mocy, jaka drzemie w naszych "przyjaciółkach". Nie musimy mieć super szybkiego komputera, aby uzyskać ciekawe i - co ważne - przydatne wyniki naszej pracy. Jednym z rzadko wywoływanych tematów jest prognozowanie, które zwykle wykonujemy tylko w ramach nauki. A może warto zrobić coś więcej?

Śledzenie spodziewanych zmian wartości może pomóc podczas prowadzenia budżetu albo planowaniu projektu, choćby związanego z naszym komputerowym hobby. Jest to pomocne przy podejmowaniu decyzji, bowiem obrazuje kształtowanie się zjawisk w przyszłości w określonych przedziałach czasowych. W tym celu musimy wyznaczyć trend, a następnie prognozę zjawiska. Wszystko wykonujemy na podstawie danych z przeszłości, a więc na początek musimy stworzyć arkusz zawierający konkretne wartości, które potem będziemy analizować zarówno w formie liczbowej, jak i graficznej.

Wiadomo, że każdemu mogą się przydać prognozy innego zjawiska, ale nie musimy od razu określać jego rodzaju, bowiem obliczenia wykonujemy w taki sam sposób. Są to w końcu tylko liczby, które jednak starają się przedstawić trend przy uwzględnieniu, że warunki otoczenia nie będą się radykalnie zmieniać. Jest to bardzo ważne zastrzeżenie, bo tylko wtedy nasza praca będzie mogła mieć przełożenie na rzeczywistość.

Dla uproszczenia przyjmijmy, że dane będą dotyczyć sprzedaży towarów w kolejnych miesiącach. Będziemy się więc starać dowiedzieć, ile potencjalnie zarobimy przez kolejny rok. Wpisujemy więc w komórkach rozmiar sprzedaży, cenę, natomiast w trzeciej kolumnie - iloczyn ceny i ilości sztuk. Jak to zrobić najprościej? "Klikamy" na komórkę C2, następnie wpisujemy formułę:

=A2*B2

i naciskamy ENTER.

W następnych wierszach nie trzeba już nic wprowadzać ręcznie, a jedynie wypełnić komórki. W tym celu jeszcze raz "klikamy" na polu C2, a potem najeżdżamy wskaźnikiem na jego prawy dolny róg. Gdy ikona zmieni się w znak "plusa", przytrzymujemy lewy klawisz myszki i przeciągamy wskaźnik w dół - na ostatni wiersz, w którym mamy wpisane dane. Na koniec należy tylko puścić lewy klawisz. W ostatniej, czwartej kolumnie proponuję wprowadzić nazwy miesięcy lub okresów, których dotyczą informacje w arkuszu. Inaczej możemy pogubić się przy analizie, bo liczb nam nie zabraknie.

Pierwszy etap mamy już za sobą, teraz utworzymy wykres liniowy obrazujący zmiany wartości sprzedaży. Zaznaczymy myszką zakres kolumn "C" i "D" - wszystkie wiersze, które zawierają wartości liczbowe. Następnie wskazujemy przycisk z wizerunkiem wykresu na pasku narzędziowym. W oknie oznaczonym jako "Chart Requester" wybieramy pozycję "Line" i zatwierdzamy przyciskiem "OK". W polu tekstowym "Name" można też wpisać nazwę naszego wykresu, ale nie jest to konieczne, tym bardziej, że wszystkie parametry są możliwe do zmiany także później. W drugim oknie o tej samej nazwie jeszcze raz wybieramy przycisk "OK", bez włączania innych opcji.

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2	1	100	15	1500	styczen	4522,85714	0,33164877
3	2	200	12	2400	luty	4954,69388	0,48438916
4	3	100	16	1600	marzec	5380,47619	0,29737145
5	4	250	24	6000	kwiecień	6136,57143	0,97774467
6	5	400	12	4800	maj	6170,71429	0,77786781
7	6	300	26	7800	czerwiec	6627,61905	1,17689323
8	7	280	27	7560	lipiec	6041,42857	1,25135966
9	4			4522,85714			
10							
11							
12							
13							

Na ekranie powinno pojawić się okno z grafiką. Jeśli bardziej odpowiada nam wykres słupkowy, jako bardziej czytelny, należy wskazać przycisk kreślenia wykresu liniowego - jest to pierwsza ikona w drugim wierszu paska narzędziowego. Okno możemy skalować, jeżeli natomiast wybierzemy funkcję wstawienia grafiki do obszaru arkusza (trzecia ikona w pierwszym wierszu paska narzędzi), w komórkach zobaczymy ramkę z wykresem. Teraz okno "Sheet" lub "Sheet1" możemy zamknąć, a nowy obiekt w arkuszu możemy przesuwać i zmieniać jego rozmiar. Najlepiej ustawić go tak, aby znajdował się obok albo poniżej wprowadzonych danych.

Aby ocenić zmiany zjawiska, w tym przypadku sezonowość sprzedaży, należy obliczyć średnią krocząca. Dodamy ją w kolejnej kolumnie "E". Tym razem "klikamy" na komórkę E2, a następnie, z paska narzędziowego w głównym oknie, wybieramy przycisk otwierający edycję formuł - z napisem "f()". W mniejszym oknie wskazujemy pozycję "AVERAGE(Ranges)", po czym korzystamy z przycisku "OK". Kursor automatycznie pojawi się pomiędzy znakami nawiasów, a więc uzyskujemy wpis:

=AVERAGE (D2 : D12)

i naciskamy ENTER. Drugi symbol komórki (u nas "D12") musi wskazywać na ostatni wiersz, w którym wpisane są dane. Następnie wypełniamy pozostałe komórki kolumny "E", tak samo jak wcześniej. W ten sposób obliczymy średnie dla kolejnych okresów, a więc wyznaczyliśmy trend sprzedaży. Analogicznie możemy wyświetlić jego wykres i porównać wskazania. Da nam to już wstępny obraz trendu i tego, czego możemy spodziewać się w kolejnych okresach czasowych.

Możemy także wyliczyć tak zwany indeks sezonowości, który określi czy wartość sprzedaży w danym miesiącu jest większa od średniej, czy mniejsza. Trzeba tylko podzielić wartość z kolumny "D" ze średnią, którą umieściliśmy w kolumnie "E". W tym celu "klikamy" na komórkę "F2", a następnie wpisujemy:

=D2/E2

Następnie naciskamy ENTER. Oczywiście zamiast ręcznego wprowadzania symboli możemy "kliknąć" na odpowiednie pola myszką, ale efekt będzie identyczny. Na koniec wypełniamy komórki "w dół" tym samym sposobem co wcześniej. Teraz analiza danych liczbowych z kolumny "D" będzie z pewnością łatwiejsza i bardziej sugestywna, a więc łatwiej zauważymy najbardziej charakterystyczne cechy.

Kolejnym krokiem jest wykreślenie linii trendu, który pokaże przewidywania co do kształtowania się sprzedaży w przyszłych okresach. Niestety "Turbo Calc" nie posiada zbyt wielu wbudowanych funkcji statystycznych, choć na Aminecie można znaleźć odpowiednie skrypty ARexxa. Jednak obliczenie funkcji trendu nie jest specjalnie skomplikowane i warto się go nauczyć.

Ogólny wzór funkcji przedstawia się następująco:

$$y = a * t + b$$

Parametr "a" oznacza okresową zmianę wielkości zjawiska, które badamy, natomiast "b" określa stan tego zjawiska w danym okresie. Za chwilę obie dane wyliczymy. Na początek musimy obliczyć średnią arytmetyczną w obu naszych kolumnach "A" i "D", a więc

podzielić sumę składników przez ilość okresów. Można to zrobić w dowolnej komórce, trzeba tylko pamiętać gdzie i co umieszczamy. W naszym przykładowym arkuszu treść komórek wygląda tak:

=SUM (A2 : A13) / 12

oraz

=SUM (D2 : D13) / 12

Nie jest to nic skomplikowanego, ani nieoczekiwanego. Funkcja "SUM" to po prostu suma, a reszta

to typowe obliczenia takie jak w każdym arkuszu. Teraz czas na trudniejszy etap, mianowicie musimy w kolejnych dwóch kolumnach obliczyć różnice: wartości z kolumn "A" i "D" oraz ich średnich arytmetycznych, czyli:

- od średniej arytmetycznej wszystkich liczb z kolumny "A" odjąć wartości z kolumny "A"

- od średniej arytmetycznej wszystkich liczb z kolumny "D" odjąć wartości z kolumny "D"

Wymaga to dokładnego wpisania poszczególnych wartości, pamiętając, że zmieniać należy tylko symbole komórek z wartościami, a średnia arytmetyczna jest stała, umieszczona w jednym konkretnym polu. Przyjmując, że średnia zapisana jest w komórce "A15", kolejne wartości z obliczeniami dla kolumny "A" będą wyglądały następująco:

=A15-A2
=A15-A3
=A15-A4
=A15-A5

...
 itd.

Wynik umieszczamy w kolejnych wierszach osobnej kolumny. Teraz musimy pomnożyć liczby, które otrzymaliśmy i w ten sposób otrzymamy serię liczb do umieszczenia w następnej kolumnie. Wszystkie te działania nie są specjalnie trudne, ale wymagają skupienia i uważnego wprowadzania. Łatwo bowiem o pomyłkę, a jeśli nieprawidłowo obliczymy nawet jedną wartość, otrzymamy cały błędny wynik.

Pozostało nam już tylko kilka czynności. Dalej musimy podnieść do kwadratu średnią arytmetyczną z kolumny "A". Najlepiej znowu przeznaczyć na to ko-

lumnę umieszczoną oddzielnie w stosunku do poprzednich, na przykład oznaczoną literą "L". Potęgowanie uzyskujemy za pomocą znaku "^", czyli na przykład:

$$=U2^2$$

oznacza wartość podniesioną właśnie do kwadratu. Po tych wszystkich trudach wreszcie możemy obliczyć parametr "a" potrzebny do naszego wzoru funkcji trendu. Wystarczy sumę wartości, które ostatnio mnożyliśmy podzielić przez średnią arytmetyczną podniesioną do kwadratu z odpowiadającego wiersza. Innymi słowy, jeśli nasze dwie kolumny to "K" i "L", należy zastosować poniższą formułę:

$$=SUM(K2 : K13) / SUM(L2 : L13)$$

Wynik jest już gotową wartością parametru "a" i może być umieszczony w dowolnym polu, na przykład "J13". Jedna trudność za nami. Musimy jeszcze obliczyć drugi parametr, czyli "b". Wzór wynika z przekształcenia równania, dlatego musimy od średniej arytmetycznej wartości z kolumny "D" odjąć iloczyn parametru "a" i średniej arytmetycznej wartości z kolumny "A". U nas średnie zapisane są w wierszu 15-tym dwóch kolumn, czyli w polach "A15" i "D15".

Całość więc wygląda następująco:

$$=D15 - (J13 - A15)$$

Mając wyliczone argumenty "a" i "b", po prostu podstawiamy je do wzoru funkcji i uzyskujemy kolejne wartości potrzebne do wykreślenia linii trendu. Przykładowo, możemy w kolejnych wierszach arkusza wpisać formułę:

$$=(J13 * A2) + J14$$

gdzie:

J13 - obliczona wartość argumentu "a"
J14 - obliczona wartość argumentu "b"

Pole "A2" zawiera kolejny przedział czasowy, który należy oczywiście zmieniać, a zatem stałe pozostają tylko wartości z pól zapisanych w kolumnie "J". Na tej podstawie możemy z powodzeniem utworzyć wykres funkcji w standardowy sposób, czy to w "Turbo Calcu", czy w innym arkuszu kalkulacyjnym.

Tak wyznaczona linia trendu pokaże nam tendencję rozwojową zjawiska, a więc u nas - wartości sprzedaży. Może ona przybierać kierunek rosnący lub malejący, ale pamiętajmy, że jest to tylko prognoza. Dlatego, gdy przewidujemy zmianę warunków otoczenia lub inne okoliczności, które mogą mieć wpływ na rozwój projektu, nie należy się bardzo przywiązywać do uzyskanych rezultatów. Gdy jednak analizujemy dane pochodzące ze stabilnego rynku, omówiona metoda może być bardzo pomocna podczas formułowania poglądów na temat przyszłych stanów wskaźników.

Nie ma co ukrywać, że sprawa jest dość skomplikowana i może nastęrczać trudności. Statystyka potrafi być nauką zniechęcającą do siebie, a w gąszczu liczb i zmiennych łatwo się pogubić. Z drugiej strony widzimy jak uniwersalną dziedziną jest matematyka oraz ile można się nauczyć korzystając tylko

z jednego - do tego starego - programu dla "przyjaciółki".

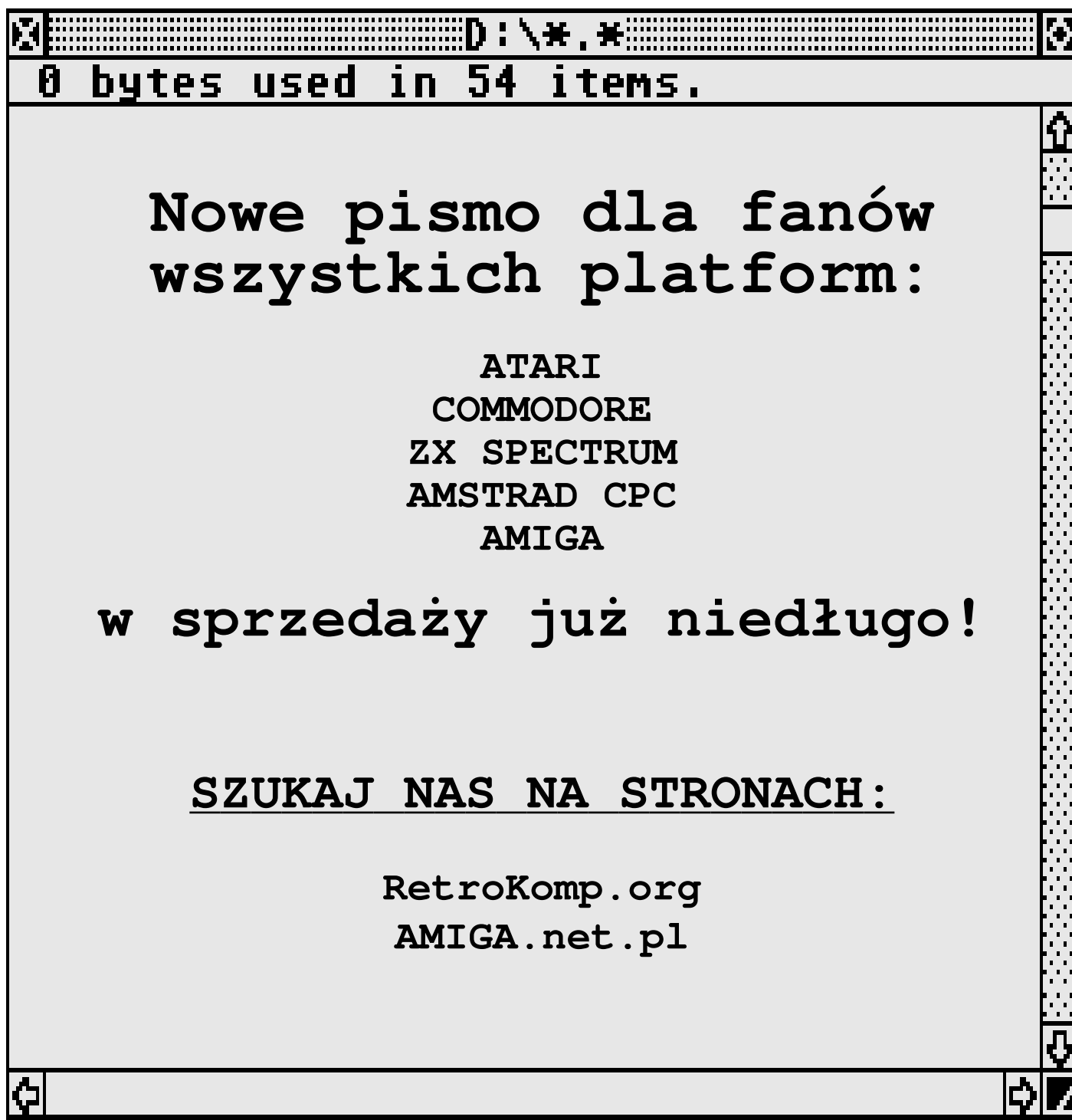
Na koniec przypomnijmy raz jeszcze, że tak wyznaczona linia trendu jest rozpatrywana w kontekście działania stałego otoczenia, a więc czynników, które nie zmieniają się jak w kalejdoskopie. W teorii uzyskamy krzywe rosnące lub malejące okresowo, natomiast rzeczywistość jest bardziej złożona. Pamiętajmy, że w różnych okresach występują wahania, które nie będą powtarzalne i nie powinniśmy na ich bazie uśredniać wartości zysku lub straty. Wahania cykliczne uwidaczniają się w formie rytmicznych wzrostów i spadków oraz skupiają się wokół tendencji rozwojowej. Są jednak ściśle związane z cyklami koniunkturalnymi gospodarki, o ile oczywiście będziemy rozpatrywać wydarzenia na rynku.

To wszystko zastrzeżenia konieczne, aby podkreślić, że tworzenie modelu statystycznego jest przede wszystkim zadaniem naukowym i podlega interpretacji. To z kolei należy do najtrudniejszych czynności, bowiem ilość zmiennych przedstawiających czynniki otoczenia może być praktycznie nieograniczona, a nasz prosty model siłą rzeczy nie może ich uwzględnić.

To kolejny artykuł z serii analizy liczb. Mam nadzieję, że nie tylko udowodnię Wam, że "Turbo Calc" nadaje się do pracy, ale także zachęciłem choć kilka osób do zainteresowania się tą ciekawą dziedziną nauki. Jej poznanie wymaga nieco wysiłku, ale z czasem liczby zaczynają zmieniać się w zrozumiałe zjawiska i pozwalają zaobserwować schematy występujące nie tylko teoretycznie.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2	1	100	15	1500	styczen	4522,85714	0,33164877			3	3022,85714	9068,57143
3	2	200	12	2400	luty	4954,69388	0,48438916			2	2122,85714	4245,71429
4	3	100	16	1600	marzec	5380,47619	0,29737145			1	2922,85714	2922,85714
5	4	250	24	6000	kwiecień	6136,57143	0,97774467			0	-1477,1429	0
6	5	400	12	4800	maj	6170,71429	0,77786781			-1	-277,14286	277,142857
7	6	300	26	7800	czerwiec	6627,61905	1,17689323			-2	-3277,1429	6554,28571
8	7	280	27	7560	lipiec	6041,42857	1,25135966			-3	-3037,1429	9111,42857
9	4			4522,85714								
10												
11												
12												
13									a		1149,28571	
14									b		-74,285714	
15												
16												
17												

RETROKOMP





RETROKOMP / LOAD ERROR 2015

Wstępny program imprezy

16.10.2015 (piątek)

- 09:00 Otwarcie bram
- 09:15 Legendarne polskie gry na Amigę (m.in. Cytadela, Za Żelazną Bramą, Franko)
- 11:00 Oficjalne otwarcie części LOAD ERROR 2015, ogłoszenie programu i terminów deadline
- 14:00 Seminarium tematyczne: małe i większe projekty sprzętowe
- 18:00 Seminarium tematyczne: początki sceny i game-dev Atari 8bit w Polsce
- 20:00 Live Act: Lokaty As Yone DJ-set (All Colours of Psychedelic Dance Music)
- 21:00 Seminarium tematyczne: grupa TROPYX, podsumowanie 20-lecia działalności na scenie C64
- 23:00 Live Act: Aceman/Appendix (Mixture of Chiptune & EDM)
- 00:xx Nocny DemoShow

17.10.2015 (sobota)

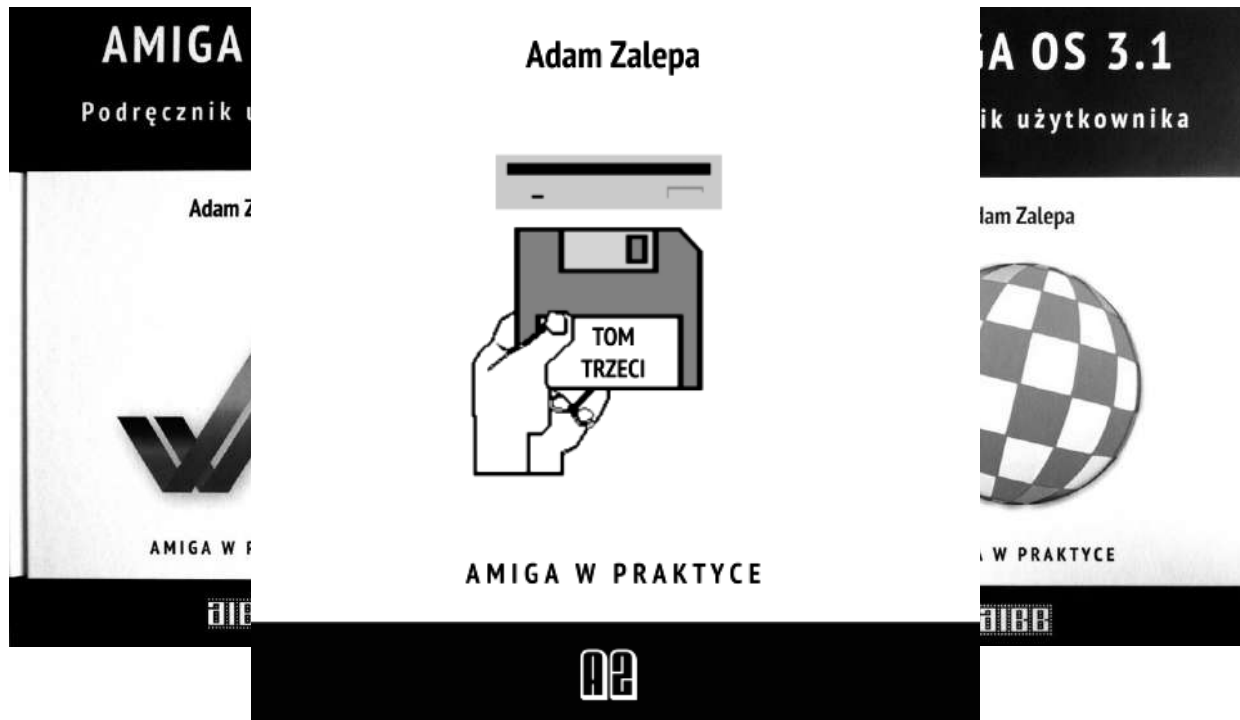
- 09:00 Oficjalne otwarcie RetroKomp 2015
- 10:00 Start zmagania «Łamaczy Joysticków»
- 10:00 Seminarium tematyczne: inicjatywa «Safe The Floppy»
- 11:00 Finał "RetroKomp GameDev Compo 2015" - prezentacja nadesłanych prac (głosowanie do 15:00)
- 14:00 Seminarium tematyczne: Adam Zalepa - Ocena rynku komputerowego w latach '80/'90-tych, plany wydawnicze
- 16:00 Ogłoszenie wyników konkursów «Łamaczy Joysticków»
- 16:10 Ogłoszenie wyników RetroKomp Game-Dev Compo 2015 i wręczenie nagród
- 16:20 Wręczenie RetroKOMP Star Award 2015
- 16:30 Obchody 30tej rocznicy powstania komputera AMIGA
- 18:00 Zakończenie RK2015: Live Act: Mario DJ/Chelms Amiga Legion (House, Techno & d'n'b)
- 19:00 LOAD ERROR #2015 – rozpoczęcie konkursów scenowych
 - * Chip Music
 - * 8bit Gfx
 - * 8bit intro/demo
 - * Wild & Crazy
 - * Amiga Music
 - * Amiga gfx
 - * Amiga intro/demo
- 23:00 Live Act: Skipp/Potion^Nah- Kolor (Classic 808 Electro DJ-set with video & laser show)
- 01:00 Nocny DemoShow

18.10.2015 (niedziela)

- 11:00 Ogłoszenie wyników i rozdanie nagród w konkursach scenowych
- 13:00 Prezentacja filmu o demoscenie: The Art of the Algorithms [Moleman - The Documentary Series], Cz. #1
- 14:00 Prezentacja filmu o demoscenie: The Art of the Algorithms [Moleman - The Documentary Series], Cz. #2
- 15:00 Oficjalnie pożegnanie i zamknięcie imprezy

AMIGA OS 3.1

Podręcznik użytkownika



"AMIGA OS 3.1" - tom trzeci DOSTĘPNY JUŻ W LISTOPADZIE

Główne tematy rozdziałów:

- karty graficzne
- karty dźwiękowe
- karty sieciowe
- karty PCMCIA
 - PowerPC
- nośniki Not-DOS
- bezpieczeństwo
- diagnostyka antywirusowa

ZAMÓW JUŻ DZIŚ NA STRONIE: AMIGA.net.pl



WALKA przeładowarek

W poprzednim numerze, w artykule "Dwa kolory, jeden świat" nie zmieściła się tabela wyników szybkości przeglądarek internetowych. Niniejszym uzupełniamy ten brak wraz z krótkim komentarzem. Powinno dać Wam to lepszy obraz sytuacji.

Przeprowadziliśmy wiele testów, ale grafika obrazuje tylko działanie serwisu "Speed Battle" dostępnego na stronie:

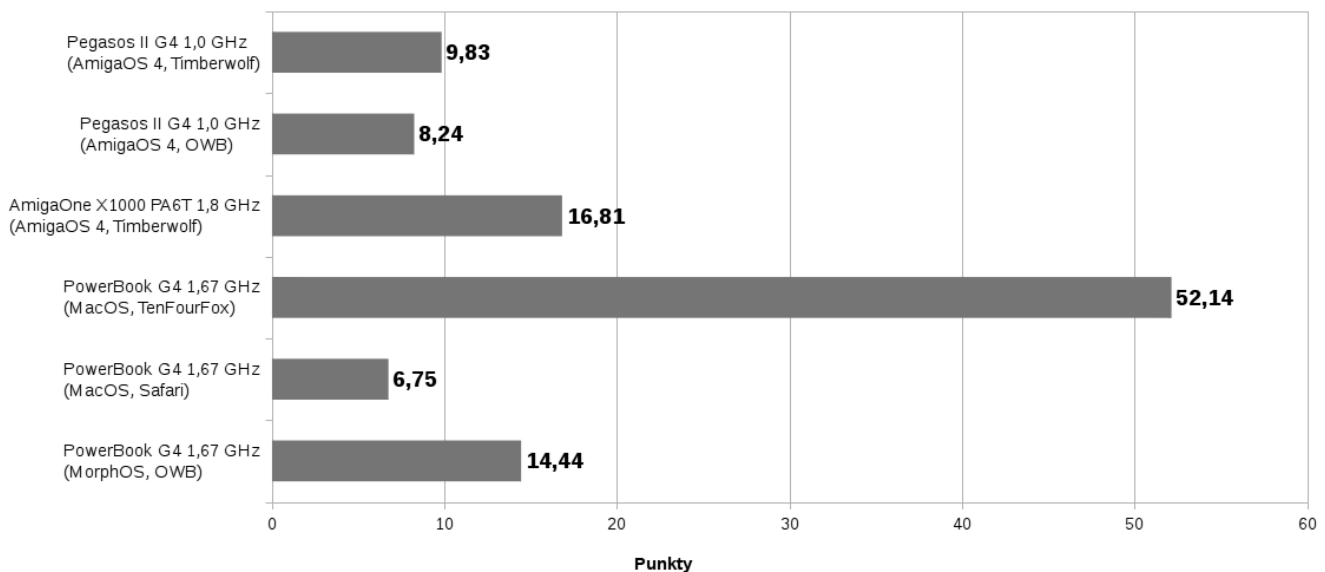
http://www.speed-battle.com/speedtest_e.php

Podajemy dokładny odnośnik, abyście mogli - w razie wątpliwości - powtórzyć te same czynności, choć nie jest to nic skomplikowanego. Wyniki są średnimi wartościami z trzech prób uzyskanych na sprzęcie wymienionym poniżej. Za każdy razem stosowane były aktualnie najnowsze wersje przeglądarek, ale prawdziwe różnice widać pomiędzy różnymi programami. Wyniki w systemach AmigaOS 4 i MorphOS są zbliżone, przy czym najwyższy rezultat uzyskała

oczywiście AmigaOne X1000. Zwróćmy jednak uwagę jak niewielki dystans dzieli ją od PowerBooka z procesorem G4 1,67 GHz. Wyraźnie widać, że cena X1000 nie ma wiele wspólnego z racjonalną z relacją do możliwości i nie ma co się dziwić krytyce obozu "niebieskich". Z drugiej strony nie chodzi tu przecież tylko o wydajność procesora. Z kolei uruchamiając to samo oprogramowanie na płycie Pegasos II, mamy wynik tylko w granicach 30-40% gorszy, co jest zgodne z taktowaniem procesora mniejszym o dokładnie 40%. Dużo większa niespodzianka to wynik tego samego PowerBooka mierzonego na systemie MacOS X 10.5 Leopard. Program "TenFourFox" jest portem znanego "FireFoxy", a więc można powiedzieć, że odpowiednikiem "Timberwolfa" dla AmigaOS 4. Jak widzimy, działa zdecydowanie szybciej, co jak sądzę jest związane z lepszą optymalizacją, szczególnie w zakresie JavaScriptu. Przy tej okazji warto wspomnieć, że system Apple'a dla PowerPC ma całkiem niezłe wsparcie programistów, mimo że jego okres życia teoretycznie skończył się w 2009 roku, po wydaniu "Snow Leoparda" wyłącznie dla procesorów Intel.

Jeszcze raz spójrzmy, na ile szybciej może pracować przeglądarka internetowa dzięki odpowiedniej optymalizacji. Podkreślam, że testy wykonywane były na tym samym egzemplarzu PowerBooka, a jedynie systemy - MorphOS i MacOS były zainstalowane na osobnych partycjach tego samego dysku. Nie wchodzi więc w grę przekłamanie wyników z powodu na przykład szybszej pamięci czy twardego dysku. Czy my, Amigowcy, możemy w jakiś sposób wykorzystać ten potencjał? Może czas na współpracę z autorami "TenFourFoxy"? Na oficjalnej stronie można znaleźć nawet specjalną przeglądarkę działającą na MacOS 8.6, a więc nie wydaje się, aby ekipa była źle nastawiona do tematu "retro". Ten wynik z pewnością daje do myślenia. Co prawda podczas korzystania z programu nie odczuwa się tak mocnego przyspieszenia w stosunku do naszego "OWB", ale sądzę, że jest to spowodowane bardziej ociążalnością systemu Maca niż działaniem samego programu. Czekamy zatem na zdecydowanie szybszą wersję amigowej przeglądarki. Skoro jest to możliwe dla "nadgryzionego jabłka", to tym bardziej nasze środowisko powinno wykazać się większą inicjatywą.

Test szybkości przeglądarek internetowych przeprowadzony w serwisie "Speed Battle"



AMIGAZYN

od kuchni

ADAM ZALEPA

Pierwsze urodziny Amigazynu skłaniają do zastanowienia nad tym, co minęło i co możemy zrobić w przyszłości lepiej. Jest to również okazja do zaprezentowania Wam części naszej pracy od drugiej strony medalu, a zatem - jak ciężko pracujemy, aby pismo mogło się ukazywać na czas. Jako że jestem promotorem całego zamieszania, pokażę jak to wygląda z mojego redaktorskiego punktu widzenia.

POWTÓRKA Z HISTORII

Na początek może rzucę więcej światła na powstanie, a właściwie odzyskanie tytułu jakim był "Amigazyn" zaraz po roku 2000. Wtedy to w ramach firmy X-SOFT zajmowałem się wydawaniem między innymi serii płyt pod tą samą nazwą. Potem nastąpił długi okres rozłąki z działaniem na rynku Amigi - czy to nazwanej "retro", czy inaczej, lecz nigdy nie pozbyłem się całego sprzętu, który towarzyszył mi w wędrówce przez świat komputerów - jeszcze w latach szkolnych. Nie była to tylko Amiga, miałem także Commodore 64 oraz mniej znany model Plus/4 - oba w dość dobrych konfiguracjach ze stacją dysków, myszką i niezłym pakietem oprogramowania. Nie mniej ciekawym nabytkiem był Timex 2048, do którego mam największy sentyment, choć w latach '80-tych używałem go bodaj najkrócej.

Nie ma co ukrywać - wszystkie te komputery przeleżały kilka ładnych lat w pudełkach, ale nawet w okresie fascynacji rozwojem Linuksa zawsze brakowało

mi tego "czegoś". Dlatego postanowiłem odbudować starą konfigurację Amigi, bo sprzedałem na przykład kartę BlizzardPPC. Gdy to się udało rozejrzałem się jeszcze raz po środowisku "przyjaciółki" i wróciłem do pomysłu pisania poradników. Po części stało się to za sprawą kontaktu z Jonathanem Potterem z firmy GP Soft, który zainteresował się losami poradnika Directory Opusa 5 i udzielił licencji na nowe oficjalne wydanie. Drugim impulsem był mail od Andrzeja Lipieckiego z firmy Eureka, wydawcy starej serii "Amiga Vademecum". Poza tym nie da się ukryć, że ilość polskich wydawnictw o naszym ulubionym komputerze jest dramatycznie mała, więc trzeba było w końcu coś z tym zrobić. Tak w skrócie rozpoczęło się moje nowe życie autorskie. Jednak książki nie mogą być wydawane zbyt często, bo przecież muszą uzyskać odpowiednią objętość. Szybko okazało się, że pozostaje wiele tematów, które warto poruszyć, a nie mogą znaleźć miejsca w podręcznikach. I właśnie ta myśl przewodnia przyświecała mi od początku pracy przy planowaniu wskrzeszenia Amigazynu, a także kształtowaniu się nowej papierowej formy, takiej jaką macie przed sobą.

Ten wstęp piszę po to, aby nakreślić okoliczności, które sprawiły, że pismo zostało powołane do życia. Czy było łatwo się zdecydować? Nie tak bardzo, bo moja wrodzona chęć do podejmowania ryzyka dała o sobie znać i nie przestawała męczyć. Jednak zebrać zespół redakcyjny nie jest łatwo, szczególnie w dzisiejszych czasach, gdy Amigą jest zainteresowane skromne grono użytkowników i fanów. Znalazło się kilka osób, które nie odmówiły i tak cały projekt nabral tempa. Resztę histo-

rii można powiedzieć, że znacie z doniesień, newsów i komentarzy w sieci. Jak to mówią - dla chcącego, nic trudnego.

JAK TO JEST ZROBIONE?

Podczas wywiadu w ramach "AmiWigili", zostałem zapytany czy myślałem o tym, aby pismo było składane na Amidze? Doprowadziło to mnie do myśli, aby opowiedzieć więcej na temat spraw technicznych związanych z Amigazynem. Tym bardziej, że oprogramowanie amigowe odgrywa w całym procesie dużą rolę. Każdy numer wymaga dużej pracy i skutecznej organizacji, inaczej nie mógłby się ukazać, a już na pewno nie w założonym terminie. A jak to wygląda w szczegółach?

Myśląc o nowym numerze zastanawiam się jaka tematyka powinna się w nim znaleźć? Czy wydarzyło się coś szczególnego? A może jakieś doniesienie wywołało szerszą reakcję? Do tego dochodzi korespondencja z dotychczasowymi autorami i osobami chętnymi do pisania kolejnych artykułów. To wszystko daje obraz możliwości i wybieram z nich najbardziej optymalną wersję. Potem już tylko trzeba fizycznie napisać teksty i wykonać ilustracje, wszystko w ściśle określonym z góry terminie.

Gotowy materiał jest konwertowany do formatu czystego tekstu, niezależnie od tego w jaki sposób został dostarczony. Zwykle otrzymujemy pliki zapisane w nieśmiertelnym Wordzie lub jako strona HTML, zdarzają się teksty w PDFie lub nawet jako grafika bitmapowa. Odczytanie to żaden problem



Większość redakcyjnych tekstów powstaje na PowerBooku z systemem MorphOS. Jak widać sprzęt jest intensywnie używany...

i robię to osobiście na moim podręcznym PowerBooku z MorphOSEm, w razie potrzeby na jednej z aplikacji sieciowych pod przeglądarką Oddyssey. Tak, tak - "next geny" nadają się do pracy bardzo dobrze.

Aby nie być posądzonym o stronniczość od razu wyjaśnię, że "niebieski" system nie jest moim jedynym wyborem, nie jestem także negatywnie nastawiony do OS4 czy AROSa. Jednak MorphOS na laptopie jest najwygodniejszy, mogę go zabrać wszędzie, co nie tylko jest niekiedy koniecznością, ale często okazuje się ciekawym doświadczeniem. Wyobraźcie sobie "monterów" z kabłówki, którzy chcą sprawdzić działanie sieci, a ja akurat przypadkiem pracuję na OWB i AmiTradeCenter.

Konwersja tekstu nie zawsze jest szybka, bowiem różne sposoby kodowania znaków niekoniecznie przystają do tego, co można nazwać standardem. Otrzymałem już pliki z tak egzotycznymi "krzaczkami", że praktycznie jeśli jest coś nie w porządku uruchamiam "Cygnus Edytora" z moimi autorskimi skryptami w ARexxie, które identyfikują znaki spoza głównej grupy ASCII, a następnie zastępują je poprawnymi literami. Nie zrobiłbym tego równie łatwo na żadnym innym systemie operacyjnym, za to na Amidze mamy do dyspozycji wiele edytorów z podobnymi funkcjami, na przykład "Blacks Editor" czy polski

"AmiTekt Pro". A więc - do koloru, do wyboru. Mnie jednak najbardziej przypadł do gustu "CED", którego niezmiennie używam od praktycznie 20 lat.

Gdy tekst jest już wstępnie przygotowany, wczytuję go zwykle do "Annotate" i czytam starając się wyłapać podstawowe błędy. Potem materiał jest przesyłany do korekty i składu, czyli do kolegi Andrzeja, który używa Linuksa i programu Scribus. On jeszcze raz czyta artykuły, robi korektę i nadaje im początkową formę na kartce. Można powiedzieć, że wykonuje coś w rodzaju makiety stron, które będzie zajmował tekst, choć zwykle i tak dokonujemy jeszcze później większych lub mniejszych zmian. W każdym razie na tym etapie nowy numer pisma nabiera już wstępnego kształtu.

W tym miejscu muszę poświęcić kilka zdań na temat korekty, która była mocno krytykowana. Cóż, z pewnością wpadki jakie miały miejsce w naszych wydawnictwach nie powinny się pojawić. Tyle że jest to mówienie o pewnym idealnym porządku, który z reguły w naturze nie występuje. Próbowaliśmy różnej organizacji oraz kilku osób w charakterze "Panów korektorów" i nie wszystko się sprawdziło. Aktualnie w tej kwestii jest dużo lepiej, jako że poprawki nanosi osoba, która jednocześnie dba o finalny wygląd pisma i mam nadzieję, że kolejne numery, jak również

książki będą pozbawione tych problemów. Całą odpowiedzialność biorę na siebie, choć rzecz jasna jest to wypadkowa różnych okoliczności, niekoniecznie przewidywalnych. Uczymy się na błędach.

Co się dzieje z tekstem, gdy jest wstępnie złożony? Wraca do mnie w formie pliku PDF, nanoszę swoje sugestie i uwagi. Bardzo często dotyczą one szczegółowych kwestii w rodzaju konkretnego rozmieszczenia grafiki, ramek tekstowych albo kolorystyki. Bywa, że zapominamy o braku barw na finalnym druku i trzeba zmienić zrzut ekranowy albo też to, co wydawało się bardzo dobre podczas składu, na papierze jest delikatnie mówiąc średnie. Aby to sprawdzić robię próbne wydruki na drukarce laserowej i w większości przypadków udaje się to robić pod MorphOSEm. Gdy mówimy o formacie PDF, wyświetlenie pliku w przeglądarce takiej jak "Apdf" daje możliwość weryfikacji prawidłowego zagnieżdżenia czcionek w dokumencie. Zdarza się, że niektóre teksty wyglądają "dziwnie", choć pod Linuksem wydawało się być wszystko w porządku i plik wraca do poprawienia. Program "Apdf" traktuję jako dodatkowy test poprawności zapisania dokumentu, a przy okazji na każdym etapie wykonywana jest kopia - razem na dwóch dyskach twardej i pendrive. Tak na wszelki wypadek i jak pokazuje praktyka, wcale nie jest to zbytnia ostrożność.

Poprawki to w ogóle kwestia dyskusyjna, bowiem zwykle jeden numer pisma zapisywany jest w przynajmniej kilkudziesięciu różnych wersjach, poza duplikatami. Robimy tak z wielu powodów, które wynikają z doświadczenia podczas prac nad publikacjami. Po pierwsze, jest podręczny "backup", do którego zawsze można wrócić, coś porównać czy przywrócić na swoje "stare" miejsce. Po drugie, niektóre pomysły wykorzystujemy ponownie, a więc łatwiej jest połączyć dwa pliki, aby pokazać jak ma wyglądać strona już na papierze. Po trzecie, amigowe przeglądarki PDFów przechodzą ostre testy i wychodzą z tego obronną ręką.

A co z okładką? To zupełnie inna sprawa, bo wstępna wersja przygotowywana jest na programie "Page Stream", a finalnie skład jest dokonywany znów na Linuksie. Dlaczego tak nietypowo? Otóż grafikę otrzymujemy obecnie w formie plakatów rysowanych lub malowanych - na papierze. A więc technika analogowa w akcji. Na szczęście mamy do dyspozycji skaner wielkoformatowy, za pomocą którego przenosimy plakat do komputera. Potem mała obróbka na "ImageFX" lub nawet "ShowGirls" i tło jest prawie gotowe. Piśzę "nawet", bo jest to teoretycznie prosta przeglądarka, ale gdy przyjrzymy się jej dokładnie, okazuje się, że jest całkiem rozbudowanym narzędziem. "ImageFX" wcale nie wieszka się tak często, jak niektórzy chcieliby to widzieć, a jego możliwości wystarczają do wstępnego przygotowania grafiki. Nasz redakcyjny składacz otrzymuje plik wraz z komentarzem jakie napisy i inne elementy trzeba nanieść. Zwykle mam potem 2 lub 3 wersje i wybieram z nich najbardziej pasujące do danego numeru.

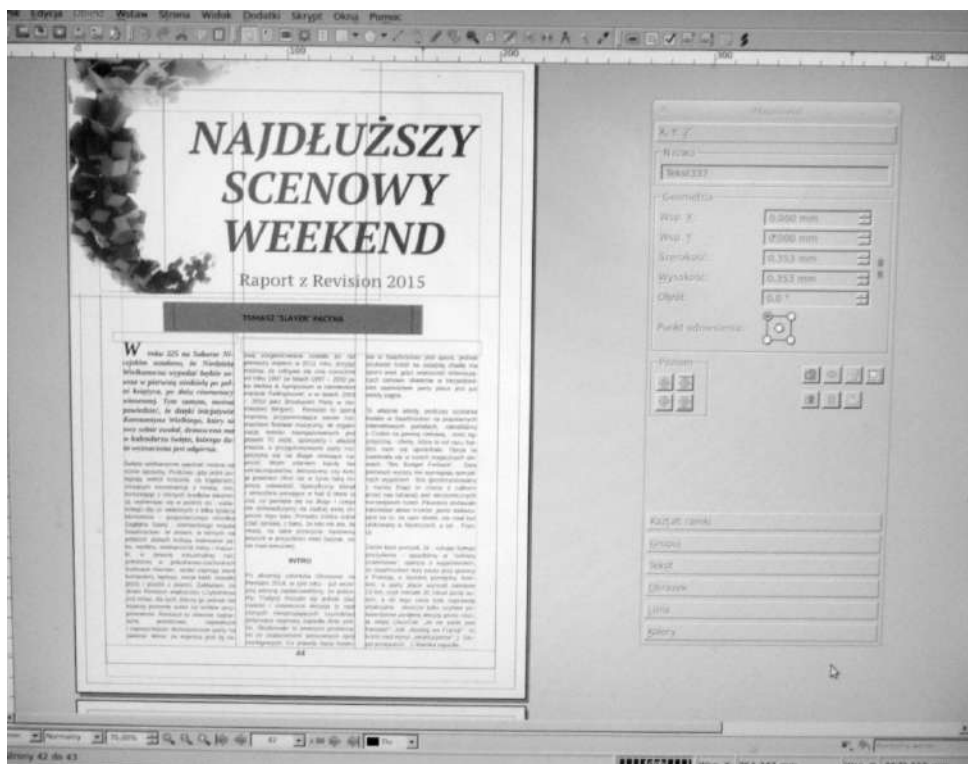
Wewnętrzna część okładki, a także jej tył, powstają trochę inaczej. Przyznam, że w większości są to moje pomysły, często realizowane pod koniec prac. Tak się dzieje, bowiem nie zawsze wiadomo jakie grafiki będą mogły być użyte, a moim celem jest wykorzystanie koloru, którego jak wiadomo w środku nie ma. Z drugiej strony nie chcę, aby okładka - poza frontem - była powtarzalna, lecz raczej ma pokazywać różne strony Amigi, oprogramowania albo ludzi związa-

nych z naszym środowiskiem, często na zasadzie luźnych skojarzeń. Dlatego próbujemy spojrzeć na sprawę z bardziej świeżego punktu widzenia, a to można osiągnąć, gdy oderwiemy się od prac nad wnętrzem pisma. Dobrze robi też 1 lub 2 dni przerwy, aby spojrzeć na swoje pomysły bardziej chłodnym okiem.

Czy nie ma problemów organizacyjnych? Jasne, że bywają. Niektóre teksty otrzymuję w formie wymagającej dodatkowej redakcji, czasem ktoś nie jest w stanie przesłać całego materiału na czas i trzeba mu w tym trochę pomóc, a czasem należy sprawdzić informacje z artykułu pod względem merytorycznym. Wszystko to potrafi zając długi czas, dlatego w sytuacjach awaryjnych siedzę bite kilka dni (lub nocy) przed monitorem, piszę, piszę, czytam i... przestaję widzieć błędy. To znak, że muszę odpocząć. Na szczęście regeneruję się tym szybciej, im bliżej do zamknięcia nowego numeru i prawie od razu mam chęć na nowy projekt. Może to dziwne, ale wciąż czuję nutkę ekscytacji, gdy widzę, że moja praca zamyka się w kolejnym kompletnym wydawnictwie o Amidze. Następnym krokiem jest weryfikacja druku, a więc sprawdzamy na papierze czy to, co proponuje drukarnia jest na pewno tym, co chcemy osiągnąć. Niektóre czysto techniczne poprawki następują po zwróceniu uwagi przez pracowników drukarni. Liczy się dobra współpraca.

CO DALEJ?

Ktoś mi ostatnio napisał, że dzięki naszej pracy czuje się trochę jak w latach '90-tych, gdy Amiga święciła w Polsce triumfy. Było wtedy co poczytać, a w sklepach (czasem nawet w telewizji - przyp. Red.) mieliśmy nie tylko pece-ty. Co prawda skończyło się to szybko, powiedziałbym, że zdecydowanie zbyt szybko, ale wielu z nas pamięta to podniecenie, gdy szukało się nowego "Magazynu Amiga", "Amigowca" lub nieco później "Amiga Computer Studio" w kiosku, a na giełdzie komputerowej zdobyło się nowy super program, grę albo demo. Dzisiaj tę rolę przejął Internet, ale nie znaczy to, że papier stracił całkowicie na znaczeniu. Dla mnie nadal to podstawowy środek przekazywania treści szerszych niż suche fakty. To naprawdę świetnie, że środowisko Amigi może nadal funkcjonować i produkować coś więcej niż dyskusje na kolejnym forum prowadzonym na pece-tach. Promocja "przyjaciółki" jest bardzo ważna, niezależnie od tego czy uznajemy za prawdziwą Amigę tylko modele produkowane przez Commodore i Escom, czy też naszym celem jest rozwój komputerów AmigaOne, a może systemu MorphOS albo AROS. Wszyscy przecież wywodzimy się z tego samego miejsca w historii, którego po prostu nie chcemy zapomnieć. Uznaliśmy je na tyle ważne, aby kultywować je przez dalsze życie. I niech tak będzie nadal.



Nowy numer podczas składu...

Zamienniki BARDZO POŻĄDANE

MARCIN LIBICKI

Do tej pory mało odzywałem się na tematy związane z obecnym rozwojem sytuacji Amigi. Czuję się zdecydowanie lepiej w analizowaniu i przypominaniu historii, która niekoniecznie jest mi bardzo bliska, ale stanowi inspirację do działania. Ostatnie wydarzenia skłaniają mnie jednak do podjęcia tematu "retro" w odniesieniu do coraz bardziej wyraźnego trendu, który polega na tworzeniu i używaniu substytutów sprzętu znanego i cenionego od lat. Tam, gdzie brakuje oryginalnych części, tam może się to sprawdzić, ale powstaje pytanie, na ile taki "ersatz" ma jeszcze coś wspólnego z oryginalną Amigą? I czy zawsze taka zamiana oznacza postęp?

Wiadomo, że puryści mają problemy natury tożsamościowej, bowiem pytania w stylu "czym jest Amiga?" można mnożyć i w sieci spotykane są na każdym kroku, gdy tylko wejdziemy głębiej w świat hobby. Swoją drogą ciekawe, że dotyczy to głównie naszego poletka. Faktem jest, iż wiele osób nie akceptuje nowożytnego okresu rozwoju platformy, bo nie jest to odbicie ich pomysłów i obrazu Amigi, jaki ukształtowali sobie w głowie przez 20 lat od czasu bankructwa Commodore. Potrafię to zrozumieć, bo i mnie osobiście nie podoba się wiele rzeczy po drodze, choć nie jestem tak ostry w sądach, a więc staram się nie widzieć świata w kategoriach czarno-białych. Nie można odmówić prawa do nawet bardzo zasadniczych poglądów negujących choćby komputery AmigaOne, weźmy jednak pod uwagę, że taki sposób postawienia sprawy hamuje jakikolwiek rozwój Amigi lub idei, które mogą stanowić jej spuściznę. Nie mówiąc o tym, że nowy sprzęt nie jest "widzimisię" kogoś, kto nagle wyskoczył z kapelusza, lecz planami jeszcze za czasów prężnej działalności firmy Amiga. A że miało być szybciej, lepiej i więcej? Cóż, jak to w życiu - nie można mieć wszystkiego.

To tylko jedna strona medalu. Drugą są wątpliwości narastające wtedy, gdy tendencje stosowania zamienników przybierają karykaturalne formy. Absolutnie nie jestem przeciwnikiem używania rozszerzeń - czy to sprzętowych czy programowych, ale należy to zawsze robić z głową. Gdy substytut rozbudowuje paletę funkcji, ułatwia lub przyspiesza pracę, wtedy wszystko jest na swoim miejscu. Gdy jednak nowy wynalazek posiada wady nie przystające oryginalnej części, a na dodatek nie pozwala na korzystanie ze wszystkich "starych" funkcji - zaczynam zastanawiać się nad sensem parcia w tym kierunku. A tak jest w moim przekonaniu na przykład z pomysłami zastępowania stacji dyskietek modnymi emulatorami zamkniętymi w magicznych pudełeczkach zawierających gniazdo kart pamięci lub USB.

Urządzenie typu Gotek pozwala odczytywać obrazy dyskietek, ale nie jest w pełni zgodne ze wszystkimi "loaderami", podobnie zresztą jak płytki zwane "SD2IEC" dla Commodore 64. Nie jest to więc przypadłość typowo amigowa. Ponadto emulator Gotek ma poważne problemy z zapisywaniem danych, nie



mówiąc już o takich ekstrawagancjach jak obsługa wielu różnych systemów plikowych czy używanie edytorów dyskowych, bo i z tym są kłopoty. A przecież są to podstawowe operacje wykonywane w systemie Amigi, przynajmniej jeśli mamy Kickstart 2.0. W konsekwencji uruchomimy tylko część programów czy gier, a wiele z nich będzie miało ograniczoną funkcjonalność. W przypadku produkcji pochodzących z demo-sceny będzie jeszcze gorzej. Do tego szybkość wczytywania jest taka sama jak dla zwykłej stacji, a więc nie tu należy upatrywać zalet emulatora. To, co było normalne 20 lat temu - zaopatrzenie się w twarde dyski, aby szybciej ładować dane - jest dzisiaj kontestowane przez ludzi, którzy Amigę chcą widzieć koniecznie jako komputer ze stosem dyskietek obok. Kompletnie tego nie rozumiem.

Być może nie miałbym nic przeciwko emulatorom "flopów", gdyby nie fakt, że mają istotne wady. Nie będę dodawał całej litanii problemów, jakie potrafią powodować różne formaty zapisywania obrazów dyskietek. Znam to z autopsji, bo próbowałem wyposażyć swoją Amigę w zamiennik stacji dyskietek, ale nie zdzierżyłem problemów typu: raz dyskietka się wczytuje, a raz nie - albo - konwertujemy obraz dyskietki i nie każdy jest rozpoznawany prawidłowo. Skoro te "super" urządzenia, lub ich oprogramowanie, dostarczają takich niezapomnianych rozrywek to czy nie lepiej wrócić do klasycznego zestawu: dyskietka-twardy dysk-czytnik CD?

Niestety w ślad za tymi pomysłami idą kolejne, które doprowadziły już do produkcji zamienników całych płyt głównych. Reakcje na zapowiadany projekt "Amiga Reloaded" są dla mnie problemem kierunku, w którym podążać będzie całe środowisko entuzjastów Amigi, a może też innych retro-sprzętów. Z jednej strony to świetnie, bo przecież oryginalne płyty główne nie są wieczne, a wymiana kondensatorów to dzisiaj standardowa czynność, prawie jak zmiana paska rozrządu po zakupie używanego auta. Jednak czy artykułowanie motywacji polegającej na kurczącej się ilości działających egzemplarzy jest uczciwe? Pamiętajmy, że grono użytkowników Amigi nie jest zbyt duże, a więc zanim faktycznie zabraknie dla nas własnej Amigi, upłynie jeszcze wiele lat. Dużo lepszym rozwiązaniem na dzisiaj byłoby dbanie o sprzęt, który funkcjonuje, aby działał dalej, a rozważania "co by było, gdyby" powinniśmy raczej zostawić na przyszłość. Z pewnością zdążymy jeszcze prowadzić dysputy dotyczące przypuszczeń odnośnie ilości pozostałych egzemplarzy "przyjaciółki" i konieczności przyjęcia odpowiedniej linii postępowania. Pamiętajmy, że zasada "wszystko w swoim czasie" ma nadal swoje zastosowanie.

Gdyby jeszcze nowe zamienniki miały być tanie, może byłoby to być rozwiązanie godne polecenia. Ceny szybują jednak dużo bardziej niż wynika to z racjonalnych przesłanek i na razie nie widać niestety końca tego procesu nadmuchiwanego w dużej mierze przez uczestników serwisów aukcyjnych. Przytaczana cena ok. 200 euro za samą płytę główną "nowej" Amigi 1200, to średnio trafiony pomysł. Rozumiem chęć biznesowego wykorzystania przyszłowiowych 5 minut retro-computingu, ale moim zdaniem zdecydowanie nie

tędy droga. Nie chodzi nawet o to, że to wysoka cena, bo 800 złotych za płytę nie jest ogromną sumą, ale skoro już projektujemy nowy sprzęt to może niech będzie miał lepsze parametry albo dodatkowe funkcje?

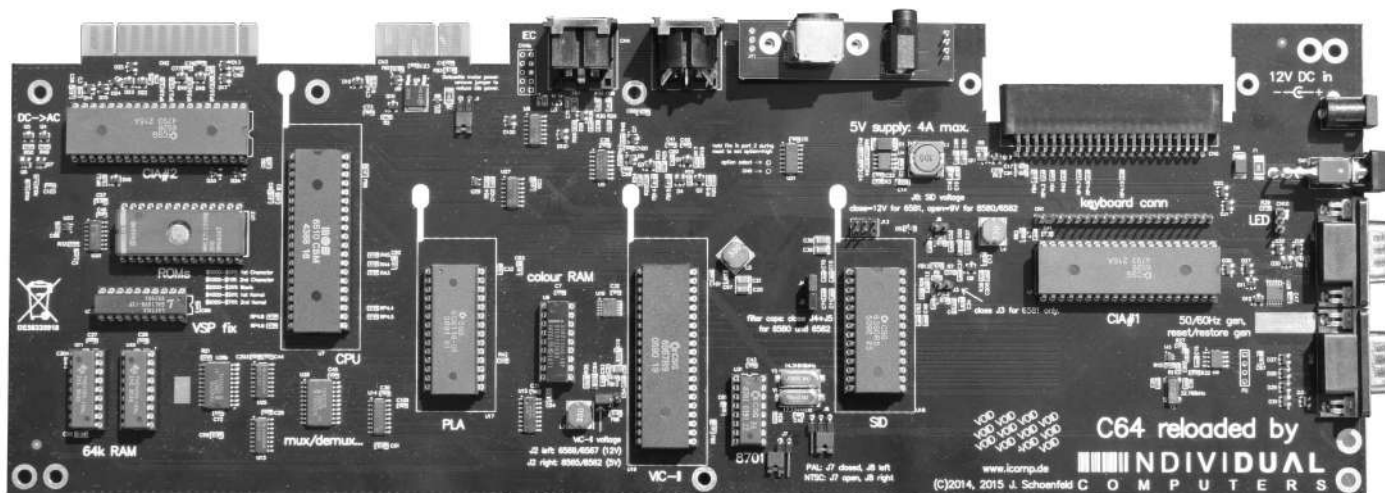
W zamian proponowane zmiany są kosmetyczne i polegają na wykorzystaniu gniazd bardziej przystających do dzisiejszych czasów, na przykład zamiast gniazd RCA (Chinch) będziemy mieli Mini-Jack. Jedyną ciekawą koncepcją jaką zauważyłem jest użycie szybszych układów pamięci, co powinno spowodować zwiększenie wydajności "Chipu", a więc pamięci graficznej. Pytanie czy nie spowoduje to dalszych niekompatybilności, ale jak twierdzi autor całego zamieszania - będzie to duża zaleta nowego sprzętu.

Zwróćmy uwagę, że podobny projekt o nazwie "C64 Reloaded" nie spotkał się z szerokim odzewem, przynajmniej u nas i myślę, że nie bez przyczyny. W ogóle mam wrażenie małego deja vu, bo to nic innego jak odcinanie kuponów już nie od Amigi, lecz jej trupa w szafie, którego wyciągać będziemy tylko od święta. Samo Commodore w najgorszych czasach nie powstydziliby się takich pomysłów. W dobie niezrealizowanych propozycji typu Natami, gdy pojedyncze osoby są w stanie wyprodukować urządzenia Mist, FPGA Arcade czy GBA1000, przydałoby się zaproponować nową jakość. Wtedy jestem w stanie to poprzeć. W przeciwnym razie twórca nowych płyt głównych zarobi swoje, a użytkownicy otrzymają tylko odgrzewane kotlety.

Kolejnym absurdem są nowe obudowy do Amigi 1200, które mają być promowane - a w zasadzie już są - w serwisie Kickstarter. Według zapowiedzi będą produkowane w wielu kolorach, zosta-

ną pokryte farbą odporną na ultrafiolet, będą posiadać dodatkowe otwory na wyświetlacze emulatora stacji dyskiek, miejsca na gniazda DVI, Compact Flash, USB itd itp. Mówiąc w skrócie - cuda na kiju, ale raczej bez wielkiej innowacyjności. Ten projekt, aby został zrealizowany, musi osiągnąć pułap 125 tys. euro, a pojedyncze obudowy w zależności od wersji wycenione zostały na kwotę od 80 euro za wersję "zwykłą" do nawet 300 euro za obudowę pokrytą rzekomo warstwą srebra lub złota. Nie wdając się w dywagacje, na ile jest to niska czy wysoka cena, mam jedno zasadnicze pytanie: co zmieni w naszym amigowym świecie wyprodukowanie kilkuset nowych obudów do Amigi?

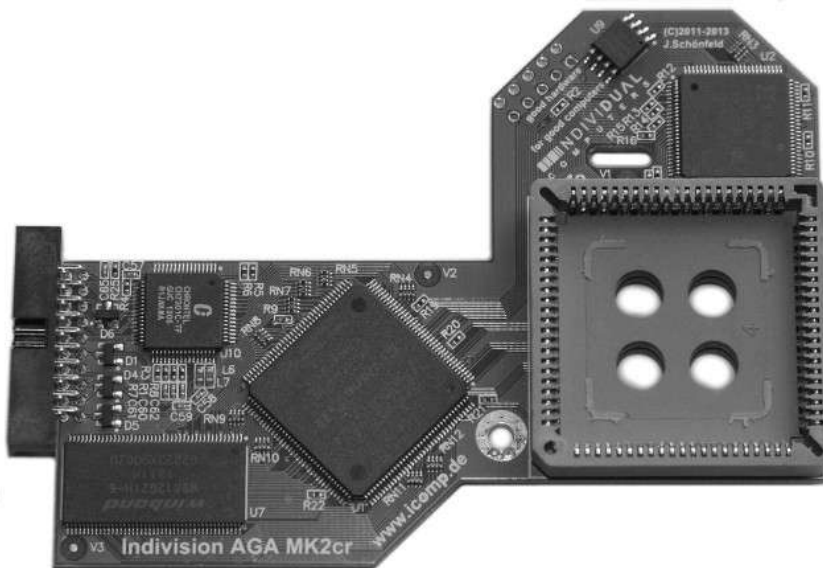
Znowu - gdyby były twórczym i unowocześnionym rozwinięciem pierwotnych "plastików" - nie miałbym nic przeciwko. Wiele pomysłów zostało uwiecznionych na szkicach koncepcyjnych, a więc jest z czego czerpać inspirację. Jeśli autorzy postaraliby się poprawić komfort rozbudowy sprzętu - czyli wykonać to, czego nie mogli przewidzieć projektanci Commodore - przyklasnąłbym tej akcji. Można to przecież osiągnąć choćby poprzez inne ukształtowanie obudowy, wydzielone miejsca na przewody czy też przystawki, które obecnie są mocowane w powietrzu lub na zasadzie "kanapki". Nie raz myślałem, że powinna powstać nowa wersja obudowy pasująca do starego formatu płyt głównych, ale nigdy nie przyszło mi do głowy, aby po prostu wznowić produkcję według oryginalnych form. A może rzeczywiście pokusić się stworzenie kompletu z nową klawiaturą, dodatkowymi diodami sygnalizującymi pracę USB, względnie kart pamięci? Nic z tych rzeczy. W zamian na obudowie nie ma nawet napisu "Amiga", bo nie może go być



podobno ze względów licencyjnych. Projekt powtarza niedoskonałości oryginalnego kształtu, a jedyną wartością dodaną są dodatkowe otwory, które i tak każdy może sobie wykonać samodzielnie. Oczywiście, fabryczna produkcja będzie wyglądała bardziej profesjonalnie, ale jak długo będziemy się z tego cieszyć? Pięć minut, po których wrócimy do swoich zajęć, a obudowie przyjrzymy się bliżej raz na ruski rok.

Dalej - temat rzeka - scan doublery. Ludzie kupują kolejne przystawki poprawiające rzekomo obraz, a potem czytamy na forach dyskusyjnych jak: nie można ustawić odpowiedniej płynności animacji, rozdzielczości albo obraz nie wypełnia całego obszaru monitora, ewentualnie występują przekłamania na obrazie. Po jakimś czasie mało kto dostrzega różnicę, bo przecież dzisiaj "niemodnie" jest podłączyć komputer do wyświetlacza CRT, który sprawdza się najlepiej. Pomijam wpływ na wzrok, bo jakoś 20 lat temu wszyscy siedzieliśmy przy kineskopie i nikt od tego nie oślepl. To tylko kwestia odpowiedniego ustawienia, we właściwej odległości od oczu itd. Czy nie można po prostu zakupić telewizor, już wszystko jedno czy kineskopowy, czy też LCD i cieszyć się dobrą jakością obrazu? Oczywiście, bez karty graficznej nie będzie "jak żyłeta", ale jest to specyfika możliwości chipsetu Amigi. Wydaje mi się, że używając "przyjaciółki" chcemy doświadczać wszystkich jej odcieni zalet i wad. A może się mylę? W moim przekonaniu, jak długo będziemy chcieli zaklinać rzeczywistość, tak długo nie będziemy zadowoleni z efektów naszej pracy, bo ciągle będzie nam brakowało tego nieuchwytnego "czegoś" - klimatu lat, kiedy dopiero odkrywaliśmy pokłady możliwości nowego sprzętu.

Podobna sytuacja występuje z interfejsami klawiatur pecetowych, które w części nie obsługują wciśnięcia kilku klawiszy na raz, a dodatkowo mapują klawisze "Amiga" lub inne charakterystyczne znaki w miejscach średnio do tego przewidzianych. To trochę tak samo, jak klawisz "Run/Stop" w emulatorze Commodore 64 jest uzyskiwany poprzez przyciśnięcie ESCAPE. Ani to wygodne, ani naturalne, ale wybieramy tak zwane mniejsze zło. Tylko po co, skoro mamy dostępne obok oryginalne części, które bardzo często są w ogólnym rozrachunku tańsze, choć - trzeba przyznać - potrafią być mniej uniwersalne. Klawiatury Amigi 500 nie podłączamy do 1200, a z wynalazków pecetowych możemy korzystać praktycznie przy każdym komputerze. Znalazłem wreszcie jakąś zaletę



zamienników, co mam nadzieję - policzcie mi na plus. Mimo to wolę uruchomić prawdziwe "nieudawane" C64 i wcisnąć realny klawisz funkcyjny. Tak jest łatwiej i szybciej. Po co się męczyć? W połączeniu z szybką transmisją danych, żadne "udawanie" nie da mi tej wygody i przyjemności, co po prostu sprzęt z epoki.

W zasadzie dla Amigi powstało tak wiele adapterów, złączek i przystawek, że moja wylicznanka mogłaby zająć przynajmniej 10 stron. Nie ma to sensu, ale ta mnogość rozwiązań jest ewenementem wymagającym komentarza. Z pewnością nie jest łatwo odnaleźć się w świecie tysiąca możliwości, szczególnie w sytuacji, gdy wiele z rozwiązań nie jest odpowiednio udokumentowana ze względu na amatorskie pochodzenie albo niechęć twórców do dzielenia się swoją wiedzą. Bardzo boleśnie odczuwają to osoby, które chcą zbliżyć się do Amigi, a wcześniej nie mieli do czynienia z niczym więcej niż przysłowiowa "pięćsetka". Kiedyś po prostu wkładali dyskietkę do stacji, a dziś chcieliby osiągnąć coś więcej. Czy emulacja na symulacji przekładana prowizorką zachęci takie osoby do Amigi? Dlatego pomyślmy czasem jak to wszystko wygląda z drugiej strony barykady, czy przypadkiem w pogoni za nowoczesnością nie tylko zatracamy ideę Amigi, ale także zniechęcamy potencjalnych nowych hobbystów do udziału w naszym środowisku? Myślę, że każda przesada jest problematyczna, a przesadą jest stosowanie zamienników wszędzie - nawet wtedy, gdy powoduje to więcej szkody niż pożytku. Jeśli już projektujemy nowe urządzenia to starajmy się stosować usprawnienia, które mogą być małe, ale przy konsekwentnym działaniu w końcu zsumują się na coś

większego. Z drugiej strony, gdy chcemy mieć sprzęt najbliższy klimatowi lat '80-tych czy '90-tych - używajmy oryginalnych części, przystawek, urządzeń czy nośników. Inaczej, ani nie poczujemy nowoczesności, ani nie zobaczymy "jak to drzewiej bywało", a przecież to jest najczęstszą motywacją zajęcia się retro-computingiem przez osoby z zewnątrz. Wbrew pozorom istnieje całkiem duża grupa ludzi, którzy z "przyjaciółką" nie mieli nigdy nic wspólnego. Tak samo jak Amigowcy niekoniecznie posiadali Atari, a dziś kupują sprzęt rodem z fabryk Jacka Tramiela.

Osobiście bardzo lubię komputery z różnych czasów - produkowane przed Amigą, w czasach jej popularności, a także dużo później. Nawet MS-DOS potrafi dostarczyć ciekawych doświadczeń, o ile nie jest to kolejny emulator jak "DOS Box". Potrafię znaleźć wiele dobrego w oprogramowaniu praktycznie każdej platformy, z którą mam do czynienia. Amiga jest moim konikiem, ale nie oznacza to automatycznie, że nie doceniam potencjału innego sprzętu. Próbuję tylko powiedzieć, że wszystko to, co przeżywaliliśmy kiedyś jest, i powinno pozostać, częścią przynależną danej platformie. Nie musimy na siłę zmieniać Amigi w komputer-choinkę, bo staje się to z czasem karykaturą powodującą jedynie uśmiech. Używajmy Amigi w sposób, który jest dla nas najbardziej wygodny, ale i tak, aby uzyskać wymierne rezultaty naszej pracy. Innymi słowy, nie przedstawiamy w kółko ikon na Workbenchu, tylko odważmy się wreszcie uruchomić jakiś program. A to, czy zostanie wczytany z dyskietki, twardego dysku czy karty pamięci, ma drugorzędne znaczenie.

PO LATACH

Stało się! Bierzymy pod lupę sprawę, która przed laty emocjonowała użytkowników konkurujących obozów Atari i Commodore. Mowa o konsolach Jaguar i CD32. Firma ze znakiem góry Fuji miała dużo większe tradycje w produkcji urządzeń służących tylko do rozrywki, a przed 1993 rokiem nie było formalnej konkurencji ze strony Commodore. Amiga zawsze miała formę komputera osobistego i dopiero premiera dwóch ostatnich konsol sprawiła, że ich porównywanie nabrało prawdziwego sensu. Dziś, po ponad 20 latach, z pewnością nie będziemy toczyć sporów na temat "wyższości Świąt Wielkiej Nocy nad Świątami Bożego Narodzenia", ale warto przyrzeć się jak oba produkty były odbierane zaraz po premierze, a jak oceniamy je z perspektywy czasu.

Jaguar był reklamowany jako konsola 64-bitowa, co nie do końca pokrywa się z rzeczywistością. Konsola posiadała procesor graficzny, a właściwie aż trzy jednostki, które rzeczywiście mogą pochwalić się cechą 64-bitów, ale głównym układem nadal pozostawał poczciwy Motorola 68000, choć taktowany zegarem 13 MHz. W tym kontekście CD-32 wypada nieco lepiej, bo działa pod kontrolą procesora Motorola 68020, a w zasadzie ekonomicznej wersji 68EC020 o szybkości 14 MHz. Na tym kończy się jednak przewaga produktu Commodore, bowiem kość Akiko zapewniająca sprzętową konwersję typu "Chunky to Planar" to zbyt mało, aby skutecznie konkurować z możliwościami trójwymiarowymi układów graficznych Jaguara. Atari wyposażyło swoją konsolę w takie "ekstrawagancje" jak cieniowanie Gorauda, teksturowanie czy obsługę bufora głębokości, a wszystko realizowane jest poprzez sprzętowe przetwarzanie grafiki za pomocą 64-bitowego procesora typu RISC.

CD-32 nie mogła zbliżyć się wydajności Jaguara w dziedzinie 3D, dlatego większość gier to tytuły dwuwymiarowe przeniesione z Amigi 500 albo 1200. Wiele z nich w swojej klasie osiągnęły bardzo wysoki poziom, ale w połowie 1993 roku świat oczekiwał czegoś więcej. Oczywiście w palcu tytułów znajdziemy "Alien Breed 3D" czy "Gloom" ale pamiętajmy, że były to już

praktycznie czasy PlayStation i gracze zachłystywali się cyfrowym światem w trzech wymiarach na sprzęcie dużo bardziej wydajnym. Na tym tle produkt Atari był bardziej zbliżony do wymagań rynku, ale na przeszkodzie do sukcesu stały dwie rzeczy: architektura systemu i zastosowany nośnik danych.

Brak czytnika płyt CD był swoistym kuriozum, bo gdy dodamy do tego małą pojemność cartridge'a (ok. 4 MB) okazuje się, że jednym z głównych ograniczeń nowej konsoli stało się miejsce na "dysku". Nawet Commodore zrozumiało, że trzeba postawić na nośnik o większej objętości i CD-32 posiadała go w standardzie. Niestety wraz z tą myślą nie poszedł rozwój parametrów

TOMASZ BERNACIK

sprzętowych i większa pojemność nośnika była wykorzystywana głównie do zapisania dodatkowych ścieżek audio lub filmików wprowadzających, które niestety nie mogły mieć zbyt wysokiej rozdzielczości, ani być zapisywane z większym stopniem kompresji. Co prawda intro do takich gier jak "Roadkill" czy "Alien Breed: Tower Assault" robiły wrażenie na Amigowcach rządnych czegoś nowego w dziedzinie rozrywki, ale widać było wyraźnie, że sprzęt jest za słaby do prawdziwie "multimedialnych" zabaw. Commodore wydało jeszcze przystawkę pozwalającą odtwarzać filmy VideoCD (czyli format MPEG), ale była to zabawka droga i prawie nikt nie miał do niej dostępu. Siłą rzeczy nie doczekaliśmy się gier, które mogłyby ją wykorzystywać. To wszystko powodowało coraz szybszy "zjazd" CD-32 w dół, co przyspieszyło jeszcze bankructwo firmy.



Atari natomiast miało wszelkie cechy, aby wykorzystać potencjał drzemiący w Jaguarze, lecz niestety zastosowanie nośnika poprzedniej generacji, jakim był niewątpliwie cartridge, nie pozwoliło rozwinąć skrzydeł twórcom gier. Co więcej, architektura konsoli jest na tyle nietypowa i problematyczna w obsłudze, że według wypowiedzi developerów - programowanie to istna walka między ograniczeniami, niedoróbkami a teoretyczną wydajnością sprzętu. Przez bardzo nietypowy sposób użycia wymagający specjalnych środków, wiele tytułów dla produktu Atari wykorzystywało układy specjalizowane w bardzo ograniczonym zakresie i gry po prostu nie wyglądały tak dobrze jak

tytułów stanowiących o nowej jakości konsoli praktycznie nie było, choć oczywiście nie można też powiedzieć, że gry nie różniły się zupełnie od wersji dyskietkowych, wystarczy wspomnieć słynny "Microcosm". Nie rozumiem jednak, co zdaniem marketingowców Commodore miało przyciągnąć kupujących do nowego produktu? Posiadacze innych "przyjaciółek" mogli grać w te same lub bardzo podobne tytuły, a nowi spoglądali coraz śmielej na rynek 3D, czego CD-32 kompletnie nie była w stanie zaoferować. Myślę, że kluczem do zrozumienia jest okres, w którym konsola była projektowana i powody, dla których zdecydowano się wprowadzić ją na rynek.

roku, gdy losy firmy i projektu były już przesądzone. Rok wcześniej na rynek weszła też konsola Sega Saturn i choć była sprzedawana głównie na rynku japońskim, a potem amerykańskim, również ona pokazała jak należy projektować urządzenie rozrywki nowej generacji.

Firma Atari była bliska zrealizowania swojego planu i myślę, że gdyby nie popełniono kardynalnych błędów, Jaguar mógłby stać się bardzo popularny w Europie. Rozpoznawalność marki, opinia o solidności produktów i całkiem dobre pomysły na reklamę mogły przełożyć się na sukces. W tym świetle CD-32 musiała stać na szarym końcu, a jej odbiorcami byli głównie dotychczasowi posiadacze innych produktów Commodore. Z drugiej strony nigdy nie było bezpośredniego powodu, aby kupić nową konsolę, szczególnie posiadając już inny model Amigi. Sam pamiętam, że posiadając A1200 uruchamiałem na niej gry takie jak "Super Stardust" czy "Rise of the Robots" bezpośrednio z płyty CD lub twardego dysku i nie potrzebna była fizyczna obecność konsoli. Oczywiście było z tym trochę zachodu, ale uruchomienie dodatkowego programu odpowiednio resetującego komputer czy stworzenie specjalnej sekwencji startowej nie było niczym wielkim, szczególnie w stosunku do ewentualnego wydatku sporej kwoty pieniędzy na zakup nowej konsoli. Do tego większość gier w wersji "AGA" lub "CD32" miała swoje odpowiedniki uruchamiające się także na Amidze 500 czy 600. Kto w takiej sytuacji chciałby mieć dwa sprzęty obok siebie? Tylko kolekcjonerzy, bo zwykli użytkownicy porównywali ceny, możliwości i zapowiedzi kolejnych urządzeń. O porażce zdecydował rynek i aż wierzyć się nie chce, że nikt w Commodore nie miał ambicji zrobić czegoś więcej, szczególnie w kontekście nadchodzącego bankructwa.

Warto przypomnieć, że konsolę Commodore można było przekształcić w pełnoprawny komputer. Wystarczyło dokupić przystawkę posiadającą stację dyskietek, twardego dysku i dodatkowe porty niedostępne na płycie głównej CD-32. Tyle że taki zestaw nie był tani, poza tym nie była to oferta producenta, lecz - jak zwykle w przypadku Amigi - firm trzecich. W związku z tym nie wystąpiło żadne oficjalne wsparcie poza tym, że niektóre płyty z oprogramowaniem pozwalały wczytać Workbench w najnowszej wtedy wersji 3.1. Nie jest to zasługa Commodore, ale w latach '90-tych te właśnie cechy były przywoływane jako główne użytkowe zalety nowego urządzenia.



mogły, gdyby urządzenie było w stanie pokazać maksimum swoich możliwości. Podkreśliłmy jednak, że mimo tych wszystkich ograniczeń, dla Jaguara pojawiło się wiele ciekawych gier, jak choćby w pełni trójwymiarowy "Alien vs Predator".

W przypadku CD-32 natomiast popełniono te same błędy zaniechania, co przy innych modelach Amigi. Konsola, która jest w gruncie rzeczy ograniczoną wersją Amigi 1200 nie mogła stać się przebojem na miarę PlayStation. Jaguar był czymś nowym, co niezależnie od problematycznego programowania, mogło zachęcać graczy paletą nowych gier o niespotykanej dotąd jakości, szczególnie gdy mówimy o ówczesnych właścicielach innych modeli komputerów Atari. Dla CD-32 były głównie te same gry, co dla zwykłych "przyjaciółek", uzupełnione tylko o filmiki czy muzykę i w większości przypadków możliwe jest ich uruchomienie na nieco bardziej rozbudowanym modelu wyposażonym w układy AGA. Naprawdę specjalnych

Commodore nie po raz pierwszy popisało się niezrozumieniem rynku, chociaż przynajmniej też, że konsola została wyprodukowana w schyłkowym okresie działalności firmy. Prawdopodobnie brakowało środków na inwestycje i zdecydowano, aby "rzutem na taśmę" spróbować uzyskać odbicie finansowe jeszcze przed premierą zupełnie nowego produktu firmy Sony. Gdyby konsolę rozpoczęto sprzedawać rok później, praktycznie nikt nie zdecydowałby się na zakup, chyba że cena byłaby symboliczna. Z kolei na sprzedaż choćby rok wcześniej nie było szans, bo Commodore przepało ładnych kilka lat na odcinaniu kuponów od Amigi i próbach produkcji pecetów, o których jakości lepiej się nie wypowiadać. Koniec końców CD-32 stała się na chwilę popularna, co mimo wszystko jest osiągnięciem biorąc pod uwagę warunki rynku. Stało się tak w przeciwieństwie do Jaguara, który głównie był przedstawiany na reklamach i pokazach. Atari wprowadziło co prawda dodatek o nazwie "Jaguar CD", ale dopiero w 1995



Lital Divil (Amiga CD-32)

W niecały rok po premierze CD-32, firma rzeczywiście upadła i z rynku Amigi wycofało się większość producentów gier. Atari trzymało się nieco dłużej, bo oficjalnie upadłość ogłoszono w 1996 roku, ale już wcześniej zarzucono prace rozwojowe komputera Falcon i skupiono się jedynie na promocji Jaguara. Gdy sprzedaż konsoli nie osiągnęła oczekiwanego poziomu, jasne stało się, że firmę czeka los Commodore, chyba że możliwe byłoby osiągnięcie jakiegoś przełomu technologicznego. To jednak wymaga lat pracy i wtedy graniczyło praktycznie z cudem. Podobnie Commodore, którego zarząd odcinał kupony od zakupionej lata wcześniej Amigi i spodziewał się, że będzie w stanie egzystować w takiej formie przez kolejne lata - niemal jak Atari w drugiej połowie lat '70-tych.

Ofensywa obu firm była po prostu spóźniona. Wszyscy przespali przynajmniej kilka lat, wdając się z walkę pomiędzy sobą, a przestając bacznie obserwować rynek, gdy trzeba było reagować na nową konkurencję. W międzyczasie powstały nowe pomysły, a takie firmy jak Sony i Sega bardzo sprawnie je wykorzystały. Zgodnie z przysłowiem: "gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta". Gdyby prace rozwojowe w Commodore nie były sztucznie opóźniane, a Atari skupiło się bardziej na tworzeniu własnych pomysłów niż odpowiadanie na konkurencję ze strony Amigi, przedsiębiorstwa te miałyby szansę przetrwać dłużej. Osobnym zagadnieniem jest pytanie: czy ich nowe produkty mogłyby stać się tak samo popularne jak poprzednie wcielenia? Tego niestety już się nie dowiemy, ale wiadomym jest, że budowanie nowej marki jest trudniejsze niż promocja produktów firmy znanej na całym świecie, a do takich należy zaliczyć zarówno Commodore, jak i Atari, które w dobie największej popularności

było jedną z kilku najbardziej znanych marek. To wszystko należy już dzisiaj do przeszłości. Z dzisiejszego punktu widzenia liczy się głównie to, ile egzemplarzy urządzeń zostało realnie sprzedanych. W świadomości graczy w Polsce bardziej zapisała się Amiga CD-32, bo to ona była bardziej popularna, choć licząc globalnie - według obecnych informacji - więcej sprzedało się Jaguarów. Z drugiej strony trzeba też spojrzeć na sposoby sprzedaży, bowiem wyższa sprzedaż Atari wynikała bardziej z dużych przecen w ostatnim okresie działalności firmy, natomiast CD-32 była kupowana również po upadku Commodore ze względu na dużą bazę oprogramowania, możliwość rozbudowy do postaci "zwykłej" Amigi 1200. Potem na arenę weszły już czynniki przywiązania do marki, a wraz z nimi nadzieje użytkowników na silniejsze działania nowego właściciela "przyjaciółki". Pamiętajmy, że przez długi czas zapowiadano nowy i oczywiście "rewolucyjny" sprzęt, mimo braku realnych możliwości zrealizowania planów. Przy czym w obu przypadkach sposób działania jest zupełnie inny i nie można przykładać tych samych wag do samego faktu sprzedaży określonej ilości sztuk.

Amigę CD-32 i Atari Jaguara dzieli bardzo dużo, niezależnie od tego czy za kryterium przyjmimy parametry sprzętowe, czy rodzaje gier jakie się dla nich ukazały. Produkt Commodore stanowił przedłużenie możliwości głównie dwuwymiarowej rozrywki, Jaguar zaoferował natomiast lepszą wydajność i stworzono dla niego więcej tytułów wyglądających bardziej nowoczesnie. Można powiedzieć, że produkt Atari wizualnie przypominał "małe Playstation", natomiast CD-32 w większości pozostawała w poprzedniej epoce. Nie było tak do końca, ale tak to wyglądało dla przeciętnego odbiorcy. Z punktu widzenia rozwoju

ryнку oba urządzenia przepadły, ale to Jaguar był konsolą bardziej pasującą do "nowych czasów". Oceniając całą sytuację dzisiaj, wyraźnie widać, że komputer nie istnieje bez odpowiedniej bazy oprogramowania, a użytkownika prawie w ogóle nie interesują części składowe "pod maską". Dla mnie to smutne, bo ogranicza zasięg rynkowy do praktycznie jednego, najpopularniejszego rozwiązania. Ta tendencja spowodowała tak olbrzymi sukces i rozwój pecetów. Dlatego, mimo przewagi technologicznej Jaguara nie udało się wypracować nowego, szerszego standardu. Za CD-32 przemawiały zgodność z innymi modelami Amigi i możliwość wykorzystania konsoli także użytkowo, choć koszt dokupienia odpowiednich przystawek był zdecydowanie zbyt duży. Urządzenie Atari było natomiast czymś kompletnie nowym i producentowi zabrakło czasu na stworzenie odpowiedniej bazy gier, aby przyciągnąć kolejnych kupujących. Gdyby nie to, myślę, że Jaguar rozwinąłby skrzydła. Po tym wszystkim wiadać jasno, że projektowanie sprzętu - nawet najbardziej nowatorskiego - musi być związane od razu z planowaniem kompletnego systemu operacyjnego z oprogramowaniem spełniającym najważniejsze potrzeby potencjalnych użytkowników. Powinniśmy o tym myśleć także dzisiaj, gdy promowane są kolejne modele komputerów Amiga-One. Rozwój takich pozycji jak przeglądarka internetowa czy komunikator obsługujący przynajmniej kilka popularnych standardów, powinien być na stałe przypisany do obowiązków developerów. Oczywiście w przypadku konsoli lista "ficzerów" będzie wyglądała inaczej, ale zasada pozostaje ta sama. Historia może uczyć, a więc wyciągnijmy z niej wreszcie właściwe wnioski.



Rayman (Atari Jaguar)

NASZ WYBÓR NASZ WYBÓR

ALIEN VS PREDATOR (Atari Jaguar)

Jedna z najlepszych gier jakie powstały dla Jaguara. Przedstawiciel strzelanin 3D, który ukazał się w 1994 roku. Działa zaskakująco szybko, jednocześnie akcja przebiega bardzo dynamicznie, a zwolnienia rozgrywki ze względu na niewystarczającą wydajność układów graficznych są niewielkie. Zastosowany styl grafiki powoduje, że nawet dzisiaj gra prezentuje się przyzwoicie, oczywiście pomijając niską rozdzielczość ekranu.

Trzeba przyznać, że "AvP" urozmaicają lokacje, które są zróżnicowane i zmieniają się często. Co prawda po pewnym czasie można być trochę rozczarowanym jednostajnym trybem "rozwalki", ale gra z pewnością wykorzystuje możliwości Jaguara i pokazuje, na co stać tę niepozorną konsolę. Jeśli tylko będziecie mieli okazję w nią zagrać, nie wahajcie się.

Tytuł ten był bardzo oczekiwany i ukazał się po sporych opóźnieniach ze strony wydawcy, którą było Atari. W recenzjach gra chwalona była przede wszystkim za klimat w rodzaju "survival horror" oraz zastosowane elementy taktyki, zamiast czystej strzelaniny. Była to jedna z najlepszych gier w swoim czasie i również dzisiaj może przynieść wiele ciekawych doświadczeń.

FLINK (Amiga CD-32)

Konsola CD-32 nie była specjalnie przystosowana do gier 3D, ale i tak ukazało się dla niej sporo tytułów serwujących porcję trójwymiarowej rozgrywki. Jako najlepszą grę wybraliśmy jednak "Flinka", który ukazał się w 1994 roku, a więc w tym samym, w którym firma Commodore zbankrutowała. Jest to produkt grupy Psygnosis, co oznacza wysoką jakość wykonania. Pięknie narysowana, pomysła, bardzo kolorowa klasyczna platformówka ze świetną animacją. Jak przystało na



Amigę, działa bardzo płynnie, mimo iż występują w niej postacie bardzo dużych rozmiarów. Sama rozgrywka jest dość powtarzalna, ale świat gry jest rozbudowany i raczej nie można się nudzić. Gra jest dość odtwórcza, ale można powiedzieć, że stare pomysły zostały potraktowane w odświeżony sposób, dzięki czemu powstał tytuł przykuwający uwagę. "Flink" był zresztą grą, która zajmowała głowy Amigowców dłużej, bowiem uruchamiając ją na Amidze 1200 trzeba było zastosować specjalne środki. Miała ona bowiem duże wymagania odnośnie wolnej pamięci typu Chip (graficznej). Z tego względu powstały nawet mity, jakoby gra posiadała "wyjątkowe poziomy specjalne". Z pewnością jest to produkt nietuzinkowy, ale jednak o przewidywalnej fabule.

Obie gry dzieli bardzo wiele, ale łączy je jakość. Konsole Jaguar i CD-32 były projektowane z myślą o różnych gatunkach gier i to widać, gdy uruchomimy na przykład strzelaninę trójwymiarową "Gloom" na szybszej Amidze. Standardowa CD-32 nie poradzi sobie ze światem 3D tak dobrze jak Atari, za to nie ma sobie równych z grach dwuwymiarowych. Z dzisiejszego punktu widzenia uważamy, że najlepiej posiadać obie konsole i cieszyć się wszystkim ciekawymi tytułami. Jest to trudne, szczególnie w przypadku Jaguara uzyskującego wysokie ceny, sięgające nawet 2 tys. zł. Dla fanów emulacji pozostają programy "udające" oba sprzęty, choć granie na pececie nie jest tym samym, co obcowanie z rzadkim urządzeniem. Proponujemy także zainteresować się ciekawym designem pada Jaguara, który często oceniany jest jako "bardzo zły", ale nie można mu odmówić oryginalności.

ERRATA

W poprzednim numerze artykuł "Odnaleźć ducha sceny" nie został podpisany nazwiskiem autora, którym jest Tomasz "Slayer" Pacyna. Serdecznie przepraszamy za przeoczenie.



FABULARNIE

i technicznie

Gry role playing nigdy nie były moim ulubionym gatunkiem rozrywki. Może dlatego, że nie miałem wystarczająco dużo czasu, ani inicjatywy, aby rozpracowywać skomplikowaną fabułę i sterowanie. Nie należę do osób, które potrafią grać dniami i nocami w jeden tytuł, choć bez trudu przypominam sobie kolegów, którzy robili sobie sesje na przykład w "Heimdalla", który nie schodził z ich monitorów nawet przez kilka tygodni. Mimo mojego ograniczonego korzystania z dobrodziejstw elektronicznej rozrywki, zapadło mi w pamięci kilka gier, które wypróbowałem i bardzo mi się spodobały. O nich chcę powiedzieć z punktu widzenia kogoś, kto nie jest zakochany w grach fabularnych.

Mój przegląd nie będzie obiektywny, nie ma też nic wspólnego z ogólną oceną rynku gier. Po prostu, gdy przypomnę sobie lata '90-te, wśród wielu tytułów zręcznościowych czy też logicznych

zwróciłem uwagę na trzy pozycje RPG. W zasadzie wszystko zaczęło się od jednej bardzo specyficznej gry, która - nie boję się użyć tego słowa - była dla mnie jak objawienie.

PERIHELION

Ta gra to "Perihelion", która ukazała się tylko dla Amigi. Nie widziałem jej specjalnie wcześniej, ale miałem już spore doświadczenie w pracy i zabawie z "przyjaciółką". Jednak ta gra zrobiła na mnie piorunujące wrażenie, jak żadna wcześniej. Z dzisiejszego punktu widzenia tego tak nie odczuwamy, ale wtedy - rozmach, grafika, detale, kolorystyka, muzyka, efekty dźwiękowe - naprawdę robiły różnicę. Gdy dodamy do tego zachęcający wstęp, ciekawą - przynajmniej dla mnie - fabułę oraz bardzo interesująco wyglądający ekran rozgrywki, "Perihelion" był skazany na sukces.

Niestety do tych pochwał trzeba dodać jedną zasadniczą wadę - gra jest trudna, również pod względem sterowania. Fabuła jest dość krótka i liniowa, ale zawiera dużą ilość zagadek logicznych, a więc przejście do kolejnego etapu wymaga wysilenia szarych komórek w klasycznym stylu. I to mi się podoba! Niestety bariera językowa sprawiła, że do "Periheliona" zasiadłem na dłużej dopiero w starszym wieku, ale zawsze byłem tym tytułem zafascynowany. Gdy dzisiaj czytam, że stworzyły go właściwie trzy osoby - Panowie, czapki z głów!

Ta gra wzbudzała moją ciekawość, a jej klimat i tajemniczość powodowały, że prezentowany świat wydawał się ogromny. W wielu przypadkach musimy zasiąść do wirtualnego terminala i wydawać polecenia podobnie jak w oknie konsoli. Czytamy wiadomości, bez których nie uda się ukończyć rozgrywki. Szkoda, że nigdy ukazała się wersja





polska, nawet wykonana metodami chałupniczymi, co spotkało swojego czasu całkiem dużą ilość tytułów.

Jak w każdej grze RPG i tutaj mamy do dyspozycji czary, jednak nigdzie nie jest opisany sposób ich tworzenia. Autorzy widać stwierdzili, że gracz samodzielnie będzie odkrywał świat gry, co z jednej strony jest wyzwaniem samym w sobie, z drugiej jednak - może zniechęcać. Ekran walki wygląda jak w grze strategicznej i jest to kolejna pozytywna cecha "Periheliona", przynajmniej dla mnie. Nie lubię nazbyt skomplikowanych strategii, a tutaj autorzy nie przesadzili. Można nawet powiedzieć, że pod tym względem gra prezentuje się dość ascetycznie.

Czy "Perihelion" może zadowolić fanów rozrywki typu role playing? Myślę, że ze względu na swoją unikalność i połączenie elementów różnych gatunków, odpowiedź nie może być jednoznaczna. Nie możemy tutaj mieć żadnych zastrzeżeń do oprawy audio-wizualnej, może tylko grafika nie jest zbyt urozmaicona stylistycznie. Z drugiej strony tworzy to charakterystyczny klimat, który w połączeniu z muzyką jest jedyny w swoim rodzaju. Z dzisiejszego punktu widzenia trochę przeszkadza niska jakość tekstów mówionych we wprowadzeniu, ale w momencie premiery nie miało to znaczenia. Jednym słowem, jest to świetna gra.

ISHAR

Seria pod tym tytułem charakteryzuje się całkiem innym stylem, zarówno pod względem samej rozgrywki jak i zastosowanego interfejsu. Z pewnością nie można zarzucić braku charakterystycznego klimatu, ale dla mnie ocena wypada o oczko niżej. Po kolei. Tym razem nasza wędrowka przebiegać będzie przez bardzo urozmaicone środowisko

typu lasy, łąki czy pola. Nie brakuje także przystanków w zamkniętych pomieszczeniach, ale jednak lwia część zajmują otwarte tereny. Nasi przeciwnicy przybierają postacie zarówno szlachetnych rycerzy, jak i zwierząt albo czarowników, jednak najbardziej cieszę się dużą ilością "charakterów", których znajdziemy tutaj - o ile dobrze liczę - około pięćdziesięciu jęgoomości.

Interfejs użytkownika jest dużo prostszy niż w "Perihelionie" i zasada się na sterowaniu za pomocą przycisków kierunkowych oraz wydawaniu określonych poleceń. Spodobał mi się sposób tworzenia różnych "napojów magicznych", w trakcie których oczywiście musimy korzystać z czarów. Warstwa dźwiękowa "Ishara" to całkiem oddzielny temat. Mamy wiele odgłosów przyrody i są na tyle zróżnicowane, że nie nudzą, ani nie odczuwamy zbyt często przykrego efektu powtarzalności. To

zdecydowany atut, co wymaga szczególnej pochwały, jako że gra działa przecież na standardowym zestawie z 1 megabajtem pamięci. Jako główną wadę wymieniałbym długość fabuły, bowiem o ile zadania do wykonania są często wymagające, to całą grę można ukończyć - w moim przekonaniu - zbyt szybko. Muszę jednak zrobić zastrzeżenie, że dotyczy to pierwszej odsłony "Ishara", a w latach 1992-1994 ukazały się trzy części. A więc jeżeli spodoba Wam się klimat "jedyńki", zdecydowanie polecam dłuższą przygodę w kolejnych odsłonach serii.

HIRED GUNS

Dotarliśmy do następnego tytułu, który poznałem już na mojej Amidze 1200, ale zaraz przed większą rozbudową, gdy ze względu na monitor VGA zrezygnowałem z większości gier na korzyść typowo użytkowego zastosowania Amigi. W związku z tym "Hired Guns" jest produkcją, do której mam większy sentyment, chociaż grałem w nią dużo mniej. W pamięci pozostały mi ekrany informacyjne w wysokiej rozdzielczości i trybie Interlace. Taki styl grafiki zawsze bardzo mi się podobał.

Jednak nie tylko to sprawiło, że zainteresowałem się grą, która z pozoru jest bardzo dziwna. Ekran podzielony na cztery części i mam kierować na raz czterema postaciami? Tutaj jednocześnie zaczyna się cały fenomen gry, bowiem możemy uruchomić tryb "multiplayer", gdzie będziemy dowodzić postaciami sterowanymi wspólnie przez trzech realnych graczy. Bardzo ważna jest więc współpraca, szczególnie, gdy



04-56FE Tesseract
MC 128-7 CIM

Mech, 6 years
Combat-infantry series

postęp misji zależy od powodzenia każdego mniejszego etapu, a więc sukcesu pojedynczego gracza. Jest to prawdziwa gra zespołowa, choć dynamika rozgrywki nie jest oczywiście porównywalna z tytułami FPP, ale "Hired Guns" należy nie należy też do ich czasów. Na szczęście - chciałoby się powiedzieć. Surowa grafika w połączeniu w przerywnikami rysowanymi w specyficznej palecie barw w trybie Interlace tworzy ciekawy klimat, ale zdecydowanie inny niż w pozostałych produkcjach, jakie wymieniałem. Efekty dźwiękowe można również zaliczyć do bardzo udanych, wystarczy wspomnieć, że "Hired Guns" swojego czasu słynął z rozbudowanej i szczegółowo dopracowanej ścieżki audio.

Co prawda wielu graczy nie mogło się o tym na co dzień przekonać, bowiem gra wymagała dwóch megabajtów pamięci typu Chip (graficznej), a to nie było takie proste na każdej Amidze - szczególnie, gdy mieliśmy zwykłą pięćsetkę. Pamiętajmy, że mówimy o czasach, gdy wiele osób wczytywało gry tylko z dyskietek, co nie było spowodowane wyłącznie oszczędnością Amigowców. Dzisiaj wszystkie tytuły zainstalujemy - jeśli nie za pomocą dołączonego instalatora - to poprzez pakiet "WHD Load". Dawno, dawno temu wiele produkcji było zapisanych na nośnikach nie-DOSowych i posiadacze "twardzieli" musieli obejść się smakiem.

Czemu opisuję akurat te trzy gry? Moim zdaniem mają wiele cech łączących je w jeden podgatunek, który w historii sprawił, że gry role playing rozwinęto o kilka kroków naprzód. Ich świat stał się bardziej pełny, a interfejs użytkowni-



ka z jednej strony bardziej futurystyczny, z drugiej - elastyczny. Tak przynajmniej odczuwam to grając na Amidze w stare tytuły RPG, a potem przenosząc się w czasie bliżej XXI wieku.

TOWER OF SOULS

Na koniec pozostawiłem grę, która ukazała się nieco później, bo w 1995 roku. Wtedy już grałem bardzo mało, ale moje zainteresowanie wzbudziła oprawa graficzna i wymagania - Amiga z układami AGA. Mówię o grze zatytułowanej "Tower of Souls". Wprowadzenie przypomina nieco "Perihelion" i chyba autorzy wzorowali się na nim, bo podobna jest chociażby paleta barw. Nie da się ukryć, że nie jest to ten sam wysoki poziom, ale grafika na pewno może się podobać.

Sama rozgrywka przypomina nieco wspomnianego już "Heimdalla", bo bohatera widzimy w rzucie izometrycznym. Niestety kuleje trochę płynność animacji i choć nie przeszkadza to bardzo w grze - widać, że przydałaby się optymalizacja. Zastosowano nietypowe sterowanie, bowiem bohater podąża za ikoną w formie małej "piłki". Średnio to pasuje do stylu reszty grafiki, ale działa dobrze. Większość zadań do wykonania jest ukierunkowanych na rozwiązywanie zagadek logicznych. Musimy otwierać zamki naciskając przyciski w odpowiedniej kolejności. Osobiście bardzo lubię takie motywy. Nie obędzie się także bez elementów walki. Możemy wspomagać się ziołami i miksturami magicznymi, chociaż trzeba uczciwie przyznać, że opcje tworzenia i zmiany naszej postaci są dość ograniczone. Nie mogę powiedzieć, że "Tower of Souls" rzuciła mnie na kolana, ale z pewnością jest to gra ciekawa, choć wtórna. Znajdziemy w niej elementy znane z innych tytułów, co nie musi być wadą - wszystko zależy od naszego nastawienia. Na pewno w 1995 roku, gdy na Amigę pojawiało się coraz mniej zapowiedzi nowych gier, warto było poznać "wieżę dusz".

Zaprezentowałem krótko gry, które niekoniecznie należą do najlepszych w swoim czasie. Są to jednak tytuły, które z różnych względów zrobiły na mnie wrażenie lub zainteresowały mnie na dłużej, a nie jestem fanatykiem gier fabularnych. Uważam, że każdą z wymienionych gier warto poznać, aby na własnej skórze przekonać się jak różnie produkcje znajdują się w jednym worku a napisem "RPG". A gdy będziecie już mieli swoją ulubioną grę, nie ma wyjścia - trzeba ją ukończyć. Nawet, a może przede wszystkim, gdy nie będzie to szczególnie łatwe.

