

AMIGAZYN



MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW KOMPUTERÓW AMIGA

NR 24

NAJLEPSZE GRY WSZECH CZASÓW

Architektura krajobrazu » Nowe rozszerzenia pamięci » Adaptery myszy i joysticków
Scenery Animator » Ulepszony ProTracker » Dodatki do AMOS-a » LaTeX bez tajemnic

24

Gry wszech czasów

Najciekawsze gry według naszego redakcyjnego kolegi.

Cyfrowy zapis nutowy

Muzyka na Amidze to nie tylko Protracker

Jak napisać konspekt?

Nietypowe zajęcie dla każdego Amigowca

Nowe rozszerzenia pamięci

Nie każdy potrzebuje karty turbo, wybór jest bardzo duży

Emulacja Atari

Amigę na Atari trudno emulować, w odwrotnie - bez problemu

Shell Banner

Automatyczne powitania w oknie Shell

Muzyka z układu SID

Commodore 64 wyróżnia się dźwiękiem

Skład tekstu na nowo

Program PageStream w konfrontacji z nowym odpowiednikiem

Architektura krajobrazu

Tworzenie grafiki w programach Vista Pro i Scenery Animator

Retro mysz i retro joystick w nowych czasach

Podłączenie myszki/joysticka do Amigi i nowoczesnego sprzętu

Rozszerzenia AMOS-a

Język AMOS ma kilka ciekawych, darmowych rozszerzeń

Wskaźniki w języku Amiga E

Programowanie nie musi być trudne

Music Maker V8

Mało znany program muzyczny w darmowej pełnej wersji

Migraph Touch Up

Ręczny skaner działający na każdej Amidze

LaTeX bez tajemnic - część 1.

Tworzenie dokumentów i używanie na innych systemach

Ulepszony Protracker

Nowe wersje Protrackera wprowadziły wiele ulepszeń

Monitory i karta graficzna

Ustawienia ekranu dla trybów RTG

Odnawianie Amigi 600

Kontynuujemy temat ratowania klasycznego sprzętu retro

JADŁOSPIS

AMIGAZYN

24/2021

Redakcja:

Adam Zalepa

Autorzy tekstów:

Rafał Chyła
Witek Klajn
Krzysztof Kliś
Marcin Libicki
Krzysztof Radzikowski
Kamil Stokowski
Robert Szacki
Mariusz Wasilewski

Wydawca:

A2 Renata Gralak, Łódź

Korekta:

Adrian Węgorek
Adam Zalepa

Grafika:

Marzena Bukowska,
Freepik, Marcin Libicki



Płyniemy dalej!

ADAM ZALEPA

W zeszłym roku wiele osób pisało, że przed Amigą jest niewiadoma przyszłość. Mówiono tak zarówno o klasykach, jak i Amidze Nowej Generacji. Pandemia tylko pogłębiła trudną sytuację, ale wbrew pozorom Amigowcom na razie wychodzi to na dobre.

Można nawet odnieść wrażenie, że nastroje są tym lepsze, im bardziej popularne są klasyczne modele Przyjaciółki. Myślę, że to jednak tylko pozory - po prostu dwa obozy użytkowników Amigi przestają ze sobą wojować. To bardzo dobrze. Być może porzucimy wreszcie młodzieńczą butę i spojrzymy na każdy komputer lub system, wywodzący się z Amigi produkcją Commodore, bardziej chłodnym i przychylnym okiem.

W Amigazynie bez zmian - piszemy o każdej "Amidze", niezależnie od tego, jak ona wygląda. Dlatego w tym numerze możecie zapoznać się w oprogramowaniem uruchomionym na procesorze 68000, PowerPC, a także pecetach. Nie zapominamy też o urządzeniach FPGA i - szczerze mówiąc - ostatnio jest to mój najczęstszy sposób "amigowania". W ostatnich dniach wydano system AmigaOS 3.2 i wszyscy fani maszyn klasycznych testują nowe funkcje, choć... w większości były one obecne już dano temu, tyle że wymagały procesora PowerPC. Oczywiście wiele rzeczy jest teraz realizowanych w inny sposób i to

świetnie, że nie trzeba będzie instalować łatek, ale mam poczucie, że programiści zupełnie niepotrzebnie ograniczają się do podstawowych funkcjonalności. Duży test nowego systemu zamieścimy w następnym numerze. Prawdziwą nowością u nas jest natomiast dział gier, który zajmuje ponad 20 stron. Amigazyn od początku był krytykowany między innymi za to, że skupiamy się na użytkowych walorach Przyjaciółki, dlatego teraz to zmieniamy.

W przyszłości również gry będą miały więcej miejsca, choć nie ukrywam, że dla mnie Amiga ma dużo więcej ciekawego oprogramowania. W kolejnym numerze będę chciał także poświęcić więcej miejsca demoscenie, która była obecna w większym zakresie kilka lat temu. Wrócimy do tego już niedługo. Mam nadzieję, że wprowadzone zmiany będą dla Was ciekawe.

Zapraszam do lektury numeru przygotowywanego wciąż w warunkach pandemii. Przyznam, że w tym roku odczuwam jej skutki dużo bardziej niż w roku poprzednim, dlatego też niektóre nasze projekty musiały zostać przełożone na późniejszy termin. Nie obawiajcie się jednak, cały czas działamy i tak pozostanie jeszcze długo. Amigazyn dalej pozostanie źródłem ciekawych informacji o Amidze - tej "starej" i tej nowej.

Gry wszech czasów

MARCIN LIBICKI

Myśląc o najlepszych grach na Amigę każdy będzie miał na myśli trochę inne tytuły. Wiele osób koncentruje się wyłącznie na klasykach wydanych w latach '90-tych, które są najbardziej dopracowane pod względem technicznym. Inni wskazują, że tylko dobre konwersje hitów z komputerów 8-bitowych mają znaczenie. Jeszcze inni twierdzą, że najlepsze są najbardziej popularne produkcje. Mój wybór to gry wydane w różnym czasie, do tego będące przedstawicielami różnych gatunków. Łączy je moja pozytywna ocena — są to gry, w które mogę grać bez końca, niezależnie od tego, że widzę w nich pewne wady (w końcu wszystko ma wady i zalety). Przypuszczam, że z niektórymi grami możecie mieć pierwszy kontakt, bo nie sugerowałem się popularnością. Życzę miłej lektury.

STAR FLIGHT

Starflight jest jedną z tych gier, które z powodu ogromnego stopnia rozbudowy wręcz zapierają dech w piersiach. Jest to gra przygodowa, która może poszczycić się symulatorem zawierającym aż 269 systemów gwiazdnych i ponad 800 planetami, zawiera też system sztucznej inteligencji. A wszystko to mieści się tylko na jednej dyskietce.

Starflight to gra, której zaprojektowanie i dopracowanie zajęło kilka lat. Prace rozpoczęły się już w 1983 roku i trwały, aż do 1986 roku. Produkcja została stworzona przez 5-osobową grupę pod szyldem „Binary Systems”, a następnie wydana, wydana przez Electronic Arts. Gra spotkała się z entuzjastycznymi recenzjami i ostatecznie sprzedała się w ogromnym nakładzie 1 miliona egzemplarzy, początku w wersji dla systemu MS-DOS. W roku 1989 została przeniesiona na Amigę i kilku innych platform. Co ciekawe, zbiegło się to z wydaniem drugiej części, czyli Starflight 2 na PC. W tym wypadku wersja dla Amigę powstała nieco później, bo w 1991 roku.

Podstawowe założenie Starflight brzmi prosto: dowodzimy statkiem kosmicznym, „odkrywamy nowe światy” i poznajemy nowe obce formy życia. Prawie jak w serialu Star Trek. Nie możemy dać się zabić. Jak zacząć? Po pierwsze, musisz zebrać załogę mostka, by dowodzić różnymi funkcjami statku. Będziesz potrzebował oczywiście kapitana, oficera naukowego, navigatora, inżyniera, oficera do spraw łączności i

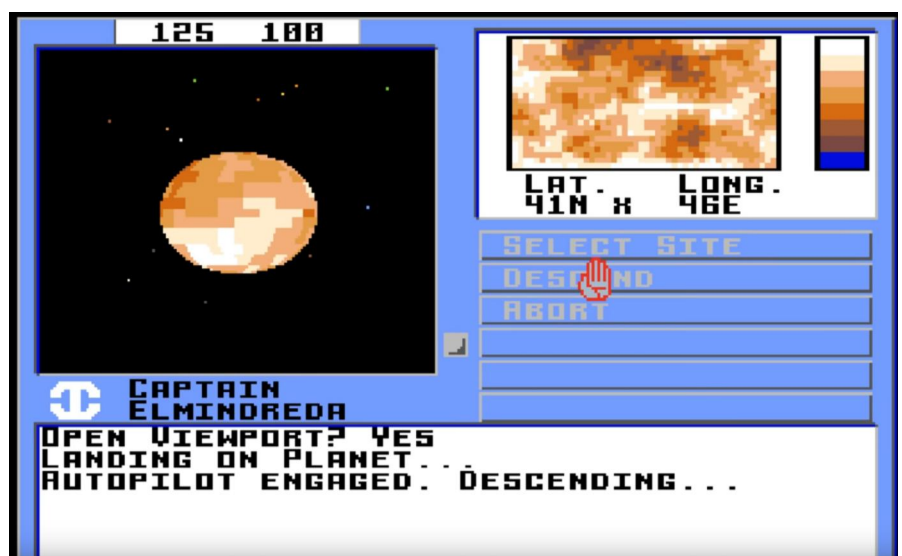
lekarza. Masz możliwość wyboru kilku różnych gatunków obcych. Bardzo ważna jest budowa galaktyki, którą musisz uchronić przed zniszczeniem. Aby to zrobić, należy wykonywać zadania zarówno na planetoidach, jak i w ramach galaktyki.

Mamy też mapę gwiazd. Każda kolorowa kropka oznacza kolor gwiazdy. Wokół każdej gwiazdy znajduje się układ słoneczny. Systemy te muszą być zbadane w celu znalezienia potencjalnych, nowych miejsc do kolonizacji Twojego gatunku. Po drodze napotkasz kilka dziwnych, kosmicznych ras obcych, z których każda ma swoje własne cechy szczególne i zachowania. Mogą być pomocne, a mogą również

widzieć głównie chęć zabijania, w zależności od tego, w jaki sposób zdecydujesz się z nimi współdziałać.

Bardzo szybko można się przekonać, że przyjęcie agresywnego postępowania w stosunku do kosmitów spowoduje, że Twoja gra zakończy się dość szybko. Największa sztuka to zorientować się, jak działać bez użycia przemocy. Tylko wtedy można osiągnąć pełne cele w grze..

Starflight nie wybacza błędów, nie ma możliwości cofnięcia wykonanych ruchów. Można jednak zapisać 5 stanów gier, więc problemy można próbować rozwiązywać w różny sposób. Musisz również robić notatki na temat tego, co



W grze Star Flight grafika wydaje się oszczędna, ale pamiętajmy, że prace nad nią rozpoczęły się w 1983 roku.

powiedzieli Ci obcy. Rozmowę można prowadzić wtedy, gdy znajdujesz się w swoim porcie kosmicznym, nie ma tu wiadomości holograficznych lub innych podobnych elementów. Gra w podstawowej formie jest z gatunku RPG, a więc wymaga skupienia uwagi i dobrej pamięci.

W pierwszych etapach gry Twoją główną działalnością jest opuszczenie Twojego portu kosmicznego i pobliskich planet w celu zdobycia minerałów. Możesz je później sprzedać za jednostki monetarne, których używasz, aby wzmocnić wyposażenie statku. Można to zrobić za pomocą zbroi, tarcz, lepszych silników i broni. Mimo tych dodatków gracz nie jest niezwyciężony, ale może poruszać się w miarę bezpiecznie z miejsca na miejsce. Wciąż można być pokonanym w walce, ale jeśli zbierzesz odpowiednią ilość funduszy można kupić więcej paliwa, co dodatkowo powoduje zwiększenie przewagi bojowej.

Jedną z ciekawych pomysłów są tunele czasoprzestrzenne, dzięki którym można przemieszczać się bardzo szybko oszczędzając przy tym dużą ilość paliwa. Z punktu widzenia mechaniki gry przemierzasz planety nie tylko po to, aby zdobyć zasoby, ale także wiedzę. Dzięki temu odkrywasz historię sięgającą czasów starożytności.

Ciekawostką jest fakt, że gra ukazała się najpierw w wersji dla MS-DOS, ale wersja dla Amigi ma ulepszoną grafikę i bardziej rozbudowany interfejs użytkownika. Druga sprawa to sposób zapisywania stanu rozgrywki. Wydawca sugeruje wykonać kopię oryginalnej dyskietki, aby w razie potrzeby wrócić bez problemów do stanu początkowego. Oczywiście nie dotyczy to wersji działającej pod kontrolą WHD Load, która ma bardzo małe wymagania pamięciowe. Wystarczy nawet 0,5 MB wolnej pamięci.

PORTS OF CALL

W tej grze otrzymujesz 5 milionów dolarów, aby założyć własną linię żeglugową. Założenie jest takie, że firma będzie zabierać towary z jednego kraju i dostarczać do drugiego. Celem gry jest oczywiście zarabianie pieniędzy. Możesz grać z maksymalnie czterema graczami, co bardzo polecam, bo gra przestaje być przewidywalna.



W grze Ports of Call zakładamy własną linię żeglugową, a grać można nawet w 4 osoby.

Kiedy zaczynasz, musisz wybrać swój port z listy. Oczywiście, możesz wybrać swój kraj, ale porty są zróżnicowane. Do jednego możesz dostać się łatwiej, a drugi zaoferuje o wiele lepszy ładunek. Osobiście polecam porty w Peru oraz Kanadzie. Swoją macierzysty port możesz zamienić podczas rozgrywki, więc należy się tym bardzo przejmować.

Kiedy już wybierzesz port, wyświetlany jest ekran z opcjami. Na początku powinniś się udać do Ship Brokera, czyli sprzedawcy statków. Poza tym na ekranie jest przycisk Office kierujący do biura, w którym można przeprowadzać operacje finansowe, takie jak uzyskiwanie kredytów oraz ich spłacanie. Możesz tu też oglądać statystyki swojej wirtualnej firmy.

Powyżej znajduje się kula ziemiska, która jest przydatna do lokalizowania statków i ma także inne funkcje. Mapa pokazuje, gdzie aktualnie znajdują się statki. Kupując statki pamiętaj, że będziesz musiał zapłacić tylko 50% ceny zakupu. Ponadto fakt, jakie statki kupujesz wpływa na reputację Twojej linii. Jeśli kupujesz stare i zniszczone jednostki, nie będziesz w stanie zdobyć dobrego ładunku. Jeśli kupujesz eleganckie i szybkie statki, będziesz miał do dyspozycji dużo droższy ładunek. Poza

tym stare statki mogą szybko zatonać, co w grze przytrafia się dość często.

Gdy masz już swoje statki musisz zacząć działać. Każdy port posiada własną grafikę, więc gra nie jest monotonna. Co jakiś czas musisz zatankować swoje jednostki, aby móc przewieźć ładunki z miejsca na miejsce. Nie zawsze należy wybierać zlecenie dające największą ilość pieniędzy - trzeba raczej brać pod uwagę odległość w stosunku do ilości zarabianej gotówki.

Aby załadować towary kliknij przycisk Load. Teraz statek wypływa na morze. Możesz użyć holowników, co jest najprostsze, ale możesz też sterować statkiem samodzielnie. Czasami jesteś do tego zmuszony, na przykład w sytuacji, gdy załogi holowników akurat strajkują, więc warto nauczyć się podstaw nawigacji. Sterowanie polega na używaniu steru i przepustnic jak na prawdziwym statku i nie zawsze jest to łatwe. Statek musisz wprowadzić do niebieskiego obszaru.

W grze zaprogramowane są też zdarzenia losowe utrudniające zarabianie pieniędzy. Co jakiś czas wyświetlane są informacje o kredytach jakie należy spłacić lub o tym, że statek może natrafić na rafę lub mieliznę. W



takim wypadku musisz skierować swój statek w inne bezpieczne miejsce. Inne zdarzenia losowe obejmują inwazje szczyrów, które są bardzo kosztowne do usunięcia, a także burze. Czasami trzeba spróbować uratować człowieka dryfującego na tratwie ratunkowej.

Widać też duży ekran radaru, który pojawia się, gdy Twój statek może zderzyć się z inną jednostką. Ciekawym elementem jest też możliwość wręczenia lub otrzymania łupów w zamian za przemyt towarów poza podstawowym ładunkiem. Ports of Call to świetna gra, daje dużo frajdy i po prostu nie można jej nie znać.

1869

Jest to prosta, ale nie prymitywna gra, w której odgrywasz rolę właściciela firmy zajmującej się handlem morskim w połowie XIX wieku. Posiada bardzo dobrą grafikę i całkiem niezłe efekty dźwiękowe.

Na początku musimy wybrać nazwisko i nazwę naszej firmy, a następnie ustawić czas w grze. Można wybrać od 5, 10, 15, 20, aż do 26 lat lub specjalną opcję dla początkujących - 5 lat z większą początkową kwotą gotówki. Domyślnie grasz otrzymuje 7 tys. dolarów, a dla początkujących kwota jest powiększana

do 12 tys. dolarów. Musimy również wybrać jeden z pięciu portów jako naszą kwaterę główną.

Głównym ekranem gry jest mapa świata. W prawym górnym rogu znajduje się data - kliknięcie na nią powoduje upływ określonej jednostki czasu, która zależy od zdarzeń w grze, może to być kilka dni lub kilka tygodni, jeśli czekamy aż statek dotrze do konkretnego portu. Po lewej stronie mapy widzimy grafikę statku - jeśli klikniemy na jego żagle, zobaczymy listę naszych statków, która pozwoli nam poznać ich stan i rozkazać im się poruszać. Po kliknięciu możemy sprawdzić stan statków, ładunek, towary, ilość pieniędzy oraz umiejętności i morale załogi.

Porty oznaczone są małymi, pojedynczymi budynkami, a ich kształt zależy od regionu świata. Kliknięcie na port wyświetla podstawowe informacje - państwo, do którego należy port, główne towary eksportowe i sytuację polityczną, która może być stabilna, ale może być to też stan wojny. Porty, które znajdują się w stanie niepokoju narażają gracza na rabunek pieniędzy lub towarów. Nasz magazyn może też zostać spalony. Porty w stanie wojny są blokowane przez marynarkę wojenną - udanie się tam w zdecydowanej większości przypadków kończy się

pogorszeniem stanu statku, konfiskatą wszystkich towarów i pieniędzy oraz buntem załogi.

Klikając na port, w którym znajdują się nasze statki lub nasza kwatera główna lub magazyn, przenosimy się do biura handlowego, które jest najważniejszym miejscem w grze. Tam sprzedajemy i kupujemy towary. Możemy tu zobaczyć dwa rodzaje zleceń. Jeśli widać grafikę statku, oznacza to ofertę przewozu pasażerów, inne mogą być informacją o pilnej dostawie określonych towarów po portu, za co otrzymujemy dodatkową zapłatę.

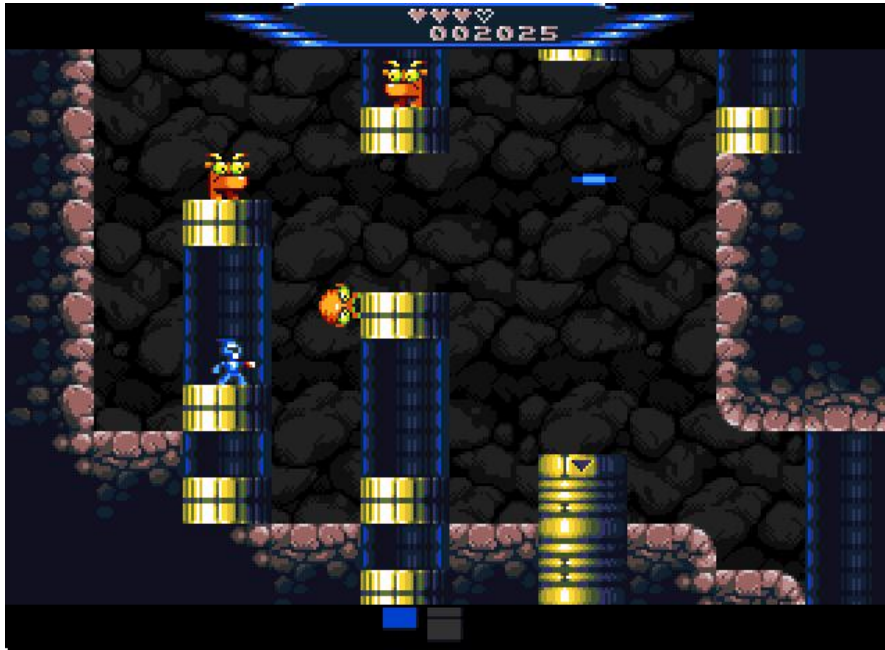
Po kliknięciu prawym przyciskiem myszki na port, w którym jesteśmy obecni, zawsze wyświetlane są dwie ikony - czerwona litera "I", która pokazuje podstawowe informacje o porcie oraz kufel piwa, który przynosi nas do tawerny - możemy tam wynająć załogę. Dostępnych jest kilka kategorii marynarzy - pogrupowanych zgodnie z ich umiejętnościami i wymaganym wynagrodzeniem. Możemy również przysłać pieniądze między statkami i kupować podpowiedzi dotyczące towarów pożądanym w innych portach. Możemy też poprosić o otwarcie sklepu, a cena zależy od lokalizacji.

W niektórych portach znajduje się również ikona kotwicy, która prowadzi nas do stoczni. Można zamówić budowę nowego statku, kupić lub sprzedać obecny statek lub zlecić naprawę. Warto dodać, że budować statki może tylko pięć stoczni - w portach pokazanych na początku gry. W niektórych portach są też stocznie, które zajmują się wyłącznie naprawami.

Jeśli w porcie jest magazyn będzie widoczna ikona skrzyni. Za jej pomocą dostajemy się do magazynu, w którym można przechowywać towary lub pieniądze. Jeden magazyn pełni funkcję centrali naszej firmy i znajduje się w porcie początkowym. Kolejna ważna sprawa to podatek, który musimy płacić corocznie. Odpowiednia kwota jest odejmowana od kasy magazynu głównego. Musimy pamiętać, aby zostawić tam odpowiednią ilość pieniędzy - w przeciwnym razie w dniu zapłaty gra zostanie zakończona naszym niepowodzeniem.



1869 oferuje prostą rozgrywkę, ale wyróżnia się kolorową grafiką.



W dolnej prawej części ekranu widać kilka innych ikon. Przykładowo moneta przynosi nas do banku, gdzie możemy zaciągać i spłacać pożyczki. Są tu też opcje ładowania i zapisywania stanów gry.

Cel gry jest bardzo prosty - zarabiać i nie doprowadzić do bankructwa firmy. Musimy kupować towary i transportować je do portów, gdzie można je sprzedać za jak największą ilość pieniędzy. Większość portów sprzedaje 1-2 towary i kupuje nie więcej niż 6 towarów. Często kupcy oferują specjalne ceny za określone liczby towarów, a za resztę płacą cenę katalogową.

Handel wymaga oczywiście czasu, aby można było się wzbogacić. Zysk jest obniżany przez wydatki na naprawy i wynagrodzenie załogi. Istnieją jednak specjalne możliwości handlowe, które mogą dać nam szybkie i znaczne dochody, choć są one bardzo ryzykowne. Są to głównie oferty transportu broni do portów w okresie wojny. Jest to niezwykle ryzykowne - aby dostać się do takiego portu musimy ominąć blokadę marynarki wojennej, co nie udaje się zbyt często.

Na koniec przygotowałem kilka wskazówek na początkujących graczy. Na początku najlepiej kupić najtańszy statek, bo to wiąże się też z niskimi kosztami eksploatacji. Dobrym rozwiązaniem jest odszukanie trasy

handlowej, która składa się z więcej niż dwóch portów i z większym prawdopodobieństwem uzyskania specjalnych cen na trasie.

Posiadając tani statek trzeba wziąć pod uwagę, że będzie on także powolny. Z tego względu lepiej unikać długich tras - niektóre towary mogą zgnić, a wydatki na pensję załogi zmniejszą zysk. Również burza może dodatkowo uszkodzić statek, dlatego lepiej pozostać na Oceanie Atlantyckim. W kwaterze głównej należy zostawić trochę pieniędzy, aby móc opłacić podatek pod koniec każdego roku. Niektóre towary (na przykład herbata, bawełna, tytoń, olej roślinny) są sezonowe.

Obie gry są świetne, choć więcej czasu spędziłem przy Ports of Call. Nie są bardzo rozbudowane i realistyczne pod względem ekonomii czy polityki, ale dają wiele zabawy i można w nie grać godzinami bez znużenia. Za każdym razem stan naszej żeglugi będzie inny, to samo dotyczy sytuacji w portach czy cen i rodzajów oferowanych towarów.

Warto dodać, że 1869 występuje w dwóch wersjach - dla układów ECS oraz AGA, natomiast Ports of Call ma tylko jedną wersję działającą na każdej Amidze z 1 MB pamięci. Sam gram zazwyczaj na mojej Amidze 600 z 2 MB pamięci typu Chip, którą darzę szczególnym sentymentem. Zagrajcie koniecznie!

POWERGLOVE

Pierwsza produkcja jest tak naprawdę rozszerzoną wersją gry stworzonej w 2014 roku dla Commodore 64. Stąd wynika taki dziwny wybór systemów, na których można uruchomić PowerGlove. Od razu bardzo spodobała mi się grafika oraz animacja. Mamy wyższą rozdzielczość niż na C64, większą ilość kolorów i szczegółów, a pikselowy artysta miał fantazję tworząc kolorowe stworki. Wydaje mi się, że pewną inspiracją mogła być tutaj gra Creatures, która również przyciąga nietypową oprawą wizualną. Są to co prawda zupełnie innego typu gry, ale sposób poruszania się bohaterów oraz ich ogólny zamysł bardzo przypomina mi słynne „kreatury”.

Czytałem w sieci głosy krytyczne, które zwracają uwagę na niewykorzystany potencjał Amigi, ale nie podzielałem tego zdania. To, że na zwykłej 500-tce możemy tworzyć grafikę w trybie HAM nie oznacza, że od razu wszystkie produkcje mają go wykorzystywać. Było w historii wiele udanych gier mniej kolorowych opierających się na ściśle określonej stylistyce, również bardziej ascetycznej. Przypomnijmy choćby sobie taki hit jak seria Goblins, która owszem - jest kolorowa, ale grafika nie rozpieszcza ilością szczegółów czy kunsztem pikselowym jak produkcje scenowe. Ot, jest czytelna i przyjemna dla oka, a cała siła gry zasadza się na pomysłowości fabuły i zagadek do rozwiązania. Nie inaczej jest w przypadku PowerGlove, ale nie jest to oczywiście przygodówka, więc będziemy tylko chodzić, skakać i strzelać do pomysłowo rozmieszczonych wrogów. W niektórych lokacjach miałem kolejne skojarzenie, mianowicie z grą "You Have To Win The Game", cały czas na Commodore 64. Zaletą jest dynamika rozgrywki oraz poziom trudności, który nie jest bardzo niski, ale także nie zniechęca do poznawania kolejnych części labiryntu.

Oddzielną sprawą jest muzyka, która nie wpadła mi specjalnie w ucho, ale jest opracowana na wysokim poziomie. Tak powinny brzmieć dźwięki na Amidzie. Mam tylko wrażenie, że niektóre sample zostały wycięte z dość znanych modułów i to jest główny powód, dla którego muzyka bardzo kojarzy nam się ze starymi czasami. Summa summarum



wolę takie podejście do tworzenia oprawy niż stosowanie tak zwanych chip-tune'ów, do których Amiga nie została z pewnością stworzona. Nasz komputer miał być wysokiej jakości instrumentem elektronicznym lub odwzorowywać dźwięk akustycznych instrumentów.

Ogólnie jestem bardzo przyjemnie zaskoczony przez pojawienie się PowerGlove, bo jest to gra, która śmiało może konkurować z wieloma przebojami lat '90-tych, podobnie zresztą jak niedawno wydana produkcja Worthy. Widać, że powstają coraz lepiej wykonane tytuły i miejmy nadzieję, że ta tendencja zostanie utrzymana. Osobiście bardzo trzymam za to kciuki. Podobna sytuacja miała miejsce w przypadku komputerów 8-bitowych, ale tam szła na retro zaczęła się wcześniej i Amigowcy "dobijają" powoli do wyższego poziomu.

TIGER CLAW

Druga gra jest dla mnie pewną zagadką. Nie do końca rozumiem, czy autorzy chcieli stworzyć remake Bruce Lee z Atari, czy nie udało im się po prostu napisać lepszej wersji i wypuścili to, co widać na ekranie. Grafika wygląda prawie jak na platformie 8-bitowej, bohaterowie są mali, a to, co odróżnia wersję dla Amigi to głównie większa ilość kolorów w tle. Nie ma tutaj feerii barw, co jestem w stanie zrozumieć, ale moje pierwsze skojarzenie po uruchomieniu to Karateka lub International Karate.

O ile, tak jak wspomniałem wcześniej, w wielu grach rozumiem konwencję prostoty, tutaj mam wrażenie niedokończonej produkcji. Postacie są bardzo małe i praktycznie narysowane 2-3 kolorami, ekran gry jest dziwnie zmniejszony, a muzyka przypomina nieudolną imitację chińskich produktów. Zdaję sobie sprawę, że tak ostrą oceną narażam się na krytykę wielu osób na zasadzie „zrób lepsze”, ale staram się obiektywnie ocenić obie produkcje i przyjmując dla nich podobne kryteria.

To nie jest tak, że nic mi się nie podoba w Tiger Claw. Grać można nawet na 4 graczy, a przestrzeń rozgrywki - mimo małego ekranu - jest duża, bo wszystkie elementy są narysowane podobnie jak w słynnym Bruce Lee. Myślę, że to może uratować tę produkcję, ale jeśli mam grać tylko sam - nie jestem do tego

przekonany. Dodajmy, że mimo mikroskopijnej wręcz wielkości bohaterów, zaskakująco dobrze wykonana jest ich animacja.

Nie mam poczucia, że postacie zachowują się nienaturalnie, a ich kształt bardzo dobrze pokazuje poszczególne fazy ruchu. W tym wypadku można powiedzieć, że jest to niewykorzystany potencjał, ponieważ większe postacie oraz bardziej rozbudowana muzyka mogłyby uatrakcyjnić przechodzenie do różnych lokacji. Porównajmy choćby Flashbacka, który jest przecież podobnym gatunkiem połączenia labiryntówki z elementami przygodowymi.

Mimo tych zastrzeżeń, nie da się powiedzieć, że Tiger Claw nie została napisana solidnie i działa bardzo przyzwoicie. Nie będzie to jednak produkcja, nad którą posiedzę godzinami, chyba że przekonam się do niej grając w kilka osób jednocześnie. Może być to także bardzo dobra gra turniejowa na imprezach retro, bo jest szybka i dynamiczna, a na wielkim ekranie małe elementy być może będą prezentować się lepiej.

Na koniec mam jeszcze jedną ogólną uwagę do obu produkcji. Wersja dla Commodore 64 jest bezpłatna, tak samo można pobrać gratis wersję przykładowo dla Linuksa, natomiast wersja amigowa jest płatna. Dlaczego akurat taki wybór? Czyżby autorzy sądzili, że użytkownicy

Amigi przyniosą im większy przyrwył gotówki, czy chodzi o wybadanie rynku? Jest to ciekawe, bo przecież u nas słychać głosy, że sprzedają się małe ilości wydawnictw.

Nie będę Was namawiał na kupno opisywanych gier, bo każdy lubi inne gatunki i tak jak mnie niezbyt odpowiada Tiger Claw, możliwe, że Wam nie będzie się podobała PowerGlove. Myślę jednak, że warto docenić wysiłek autorów, którzy na swojej stronie internetowej mają jeszcze kilka innych tytułów, ale już niekoniecznie na Amigę. Jeśli nawet nie kupicie od nich żadnej gry, prześlijcie im słowa wsparcia albo konstruktywnej krytyki, bo na pewno przyczyni się to do większej motywacji na przyszłość. A ja wracam do PowerGlove, bo dzięki niej czuję się prawie tak, jak w latach '90-tych, gdy nowościami był Cannon Fodder, Zool i Star Dust na Amidze 500.

Obie gry można obejrzeć i zamówić na tej stronie: <http://www.lazycow.de>

SILENT SERVICE

Udoskonalona wersja gry Silent Service to pierwszy produkt firmy MicroProse jaki pojawił się dla Amigi. Był to tytuł przetłomowy, natomiast duży nacisk położono na dbałość o szczegóły, aby można było powiedzieć, że jest to rasowa symulacja. Dzięki temu producent wyznaczył standard kolejnych gier tego typu.



Silent Service został pierwotnie stworzony w 1985 roku przez legendarnego projektanta gier Sid Meiera

dla komputerów 8-bitowych. Dwa lata później gra została przeprojektowana i uzupełniona o lepszą grafikę i nowe efekty dźwiękowe. Szczęśliwi posiadacze wersji pudełkowej powinni zwrócić uwagę dołączony na podręcznik, który jest bardzo rozbudowany. Zawiera szczegółowe mapy, diagramy i opisy wszystkich elementów występujących w grze. Można w nim także przeczytać omówienie każdej misji.

Gra podzielona jest na trzy główne sekcje, które dotyczą używania torped, konwojów oraz patroli w warunkach wojennych. W każdej z nich gracz może ustawiać wiele zmiennych, które zwiększają poziom trudności, jak również realizm rozgrywki. Pierwsza sekcja to miejsce, w którym uczysz się wszystkiego o swojej łodzi podwodnej i jej możliwościach. Uczysz się rozumieć mapy o różnym poziomie szczegółowości, zarządzania silnikami, zanurzaniem, wynurzaniem, a także, jak i kiedy używać karabinów pokładowych, torped, peryskopów itp. Ważne jest, aby przejść przez te ćwiczenia nie tylko na najbardziej podstawowym poziomie, aby później poradzić sobie w bardziej rozbudowanych misjach.

Po opanowaniu tych umiejętności przechodzimy do działań związanych z konwojem. Są one podzielone na krótkie odcinki w czasie, kiedy trzeba wykonać bardzo konkretne zadania. Zaletą jest tutaj fakt, iż misje są stosunkowo krótkie i pomagają graczowi przygotować taktykę przydatną w dalszej części gry.

Najbardziej wciągające są moim zdaniem patrole wojenne. W oryginalnej instrukcji została przedstawiona historia o potyczkach przeciwko Japończykom. Twoim celem jak gracza jest doskonalenie swoich umiejętności i trzeba przyznać, że wymaga to nie lada cierpliwości. W tym sensie gra nabiera większego realizmu, choć oznacza to bardzo wysoki stopień trudności.

Wiele historycznych patroli wojennych opisanych w instrukcji zajmowały nawet do dwóch miesięcy. W grze zajmuje to czas ok. 2-3 godzin, co powoduje, że nie można się nudzić, ale pozwala też na naukę zdolności do manipulowania

statkiem. Ponadto możemy przyspieszać lub zwalniać czas rozgrywki.

W wersji dla komputerów 8-bitowych, Silent Service był przełomową produkcją i w rezultacie okazał się bestsellerem. W przypadku Amigi gra jest bardziej dopracowana, a co za tym idzie - dużo bardziej wciągająca. Podczas niektórych misji trzeba mieć dużo cierpliwości, ale w końcu ma to być symulacja prawdziwego życia. Natomiast w sytuacji bitwy, Silent Service robi się bardzo atrakcyjny.

Aby uruchomić grę należy wystartować dyskietkę w stacji DF0. Niestety, nie są obsługiwane inne napędy, jak również nie ma instalatora na twardy dysk. Chyba że użyjemy pakietu WHDLoad. Jednak gra zajmuje tylko jedną dyskietkę i jest napisana w taki sposób, że nie ma częstej konieczności odczytywania czy zapisywania danych.

Bardzo małe są też wymagania pamięciowe, natomiast zagramy już na Amidze z 0,5 MB RAM. Sterowanie może odbywać się za pomocą myszki, joysticka, a także klawiatury. Nauka obsługi klawiszy funkcyjnych może trochę potrwać, jeśli interesuje Was lista możliwości, można ją znaleźć między innymi na poniższej stronie:

<http://www.lemonamiga.com/games/docs.php?id=1444>

Uważam, że ta gra powinna znajdować się w kolekcji każdego gracza. Warto dodać, że licencjonowana wersja miała zabezpieczenie przed kopiowaniem, natomiast producent zauważył powiększające się zjawisko piractwa. Umieszczono także dodatkowe pytania w grze, które dotyczyły zawartości dołączonego podręcznika.

W 1990 roku powstała druga część tej gry, ale osobiście jestem zdania, że przygodę najlepiej zacząć od „jedynki”. Choć jest to właściwie konwersja w komputerów 8-bitowych, została unowocześniona i rozbudowana jak dla Amigi przystało. Mimo upływu lat może dać rozrywkę na wiele godzin.

Przejdźmy dalej. Szachy nie są zbyt popularne w czasach, gdy króluje prosta rozrywka. Disco polo, seriale typu „Trudne sprawy” i sport wypełniają życie wielu osób. Do dyscyplin sportowych należą jednak także szachy, a Amiga może pochwalić się całkiem dobrymi grami w tym zakresie. Tytułowy mat Legala pochodzi od nazwiska francuskiego mistrza z XVIII wieku, który był autorem jednej z najbardziej znanych miniatur szachowych. Na Amidze możemy ją z





powodzeniem odtworzyć. Od wczesnych dni komputeryzacji ludzie byli zarówno zafascynowani, jak i obawiali się ciągle rozwijającej się technologii. Komputery i gry już dawno idą w parze, ale szybko nadchodzi kolejny etap rozwoju - sztuczna inteligencja.

Szachy mają długą historię w kwestii wykorzystania w informatyce. Przez dziesięciolecia były wykorzystywane do testowania, czy komputery potrafią „wymyślić” swoje odpowiedniki ludzkich zachowań.

Trzeba przyznać, że ta gra bardzo dobrze nadaje się do tego typu zadań teoretycznych pytań. Mamy znormalizowaną liczbę elementów, planszę i zestaw ścisłych reguł, dzięki czemu jest to idealna baza do modelowania dla programistów i matematyków.

Jeśli bycieś, drogi Czytelniku, użytkownikiem komputera w latach '80-tych lub '90-tych, z pewnością spotkałeś przynajmniej jeden symulator gry w szachy. Najprawdopodobniej były to seria Chess Master lub Battle Chess.

SARGON III

Była jednak jedna seria, która cicho przemknęła po obrzeżach gier reklamowanych w ramach głównego nurtu. Ta gra to Sargon 3. Jest to specyficzna produkcja, natomiast choć doskonale nadaje się do zabawy w domu, w swoim czasie konkurowała z najlepszymi szachowymi umysłami na świecie. Wszystko działo się w latach '80-tych.

Sargon 3 jest grą, która ukończyła na siódmym miejscu zawody North American Computer Chess Championship w 1979 roku. Produkcja ta, w grudniu tego samego roku, z łatwością wygrała drugie mistrzostwo szachów mikrokomputerowych w Londynie.

Pierwszy Sargon został stworzony w 1978 West na Coast Computer Faire w San Francisco, gdzie wygrał pierwszy komputerowy turniej szachowy. Dodajmy, że był to turniej rozgrywający się wyłącznie na mikrokomputerach. To są osiągnięcia, o których powinniśmy pamiętać.



Sargon III to gra-legenda. Mimo to w Polsce jest bardzo mało znana. Pierwszy Sargon został stworzony jeszcze w 1978 roku.

Sargon III był kompletną przeróbką pierwowzoru, można powiedzieć, że „od zera”. Gra ma możliwości ustawiania poziomu trudności od gracza początkującego do mistrza i posiada bibliotekę ponad 68 tys. ruchów. Istnieje również pogląd, że jest to najbardziej zaawansowany algorytm w oprogramowaniu szachowym.

Oryginalna instrukcja jest pełna wiedzy na temat szachów. Jest tam wszystko - od oficjalnych zasad do specjalnych ruchów. W grze mamy specjalne menu funkcji pomagające w planowaniu ruchów, taktyki i strategii. Jest także opcja "Great Games", która pozwala przeżyć jeszcze raz magię wielkich meczów, na przykład pojedynku między Karpowem a Spasskim z Leningradu (1974 r.).

Z punktu widzenia doświadczonego gracza, Sargon naprawdę jest dokładnie taki, jak wygląda na pierwszy rzut oka. Nie ma fantazyjnych grafik i animacji. Bardzo łatwo można uzyskać bardziej nowoczesny i lepiej wyglądający symulator szachowy, ale jeśli chodzi o wartość historyczną i warstwę merytoryczną - jest to prawdziwe osiągnięcie. Jeśli masz szansę zagrać w grę Sargon, myślę, że docenisz umiejętności potrzebne do nie tylko stworzenia, ale pokonania tego ponadczasowego klasyka.

DISTANT ARMIES

Jeśli myślisz, że grateś wcześniej w szachy, czas zweryfikować swoją wiedzę. Nawet ci, którzy są ekspertami od komputerowych szachów, powinni przyrzeć się tej grze. Nowoczesne szachy to tylko jeden z oferowanych wariantów - ma aż 10 wersji szachów. Zaczynamy od współczesności, a następnie program działa na zasadzie - wstecz w czasie. Autorzy wydobyli książki historii gier dla różnych wariantów szachów, o których większość ludzi prawdopodobnie nigdy nie słyszała.

Do dyspozycji mamy zarówno odmiany współczesne, jak i antyczne. Wystarczy powiedzieć, że lista wariantów szachów obejmuje: Shatranj, Medieval Chess, Turkish Chess, Decimal Chess, Los Alamos Chess, Courier Chess, Chaturanga, Chinese Chess, Birmańskie Szachy i Bizantyjskie Szachy. Ciekawe, prawda? A wszystko nawet na zwykłej Amidze 500.

Najstarszą grą na dysku jest Chaturanga, wariant wymyślony ponad 1000 lat temu w Indiach. Nowsze wersje zawierają średniowieczne i tureckie szachy. Decimal Chess jest nowoczesnym wariantem starszej gry. Najnowsza gra Los Alamos Chess, który został zaprojektowany do pracy na komputerze MANIAC I z płytą 6x6

(początek lat '50-tych). Najdziwniejsze są gry w bizantyjskie szachy, które mają okrągłą szachownicę.

To nie jest tylko gra w szachy, to raczej przegląd historii szachów. Autorzy dostarczają historie gier, aby umieścić je w kontekście współczesnych rozgrywek. Pokazują, jak zmieniły się szachy, gdy przenikały przez różne kultury. Informacje obejmują podstawy szachów - zasady, ruchy i dają graczom słownik terminów szachowych. Wreszcie zawierają bibliografię dla tych, którzy chcą uzyskać bardziej szczegółowe wiadomości.

BATTLE CHESS

Ostatni tytuł jest chyba najbardziej znaną grą dla Amigi. Jest to produkcja, na którą można patrzeć z różnych punktów widzenia. Ja widzę to tak: szachy są dla ludzi, którzy są wystarczająco inteligentni, aby zrozumieć skomplikowane zasady i taktykę. Gra nie jest dla wszystkich, tak jak filiżanką herbaty, więc firma Interplay stworzyła grę nietypową. Battle Chess jest przeznaczona dla szerszej publiczności, ponieważ dodaje trochę więcej akcji pozwalając, by postacie na planszy walczyły naprawdę, zamiast po prostu przesuwac się po planszy.

Szachy trafiły do domowych komputerów dawno temu, a głównym powodem tego był fakt, że ludzie nie zawsze znajdowali osobę, z którą można zagrać. Tak więc komputer szachowy stał się ich nowym przyjacielem.

W Battle Chess zaczynasz z podstawową konfiguracją gry, ale możesz także ustawić elementy na planszy, tak jak lubisz, dzięki czemu możesz postawić się w prawdziwych sytuacjach meczowych, z którymi musieli naprawdę mierzyć się kiedyś Karpow, Kasparow i inny gracz.

Możesz zapisać swoją grę, kiedy tylko zechcesz, abyś mógł dokończyć później, jeśli masz inne obowiązki. Podczas gry zawsze możesz cofnąć ruch, jeśli nie jesteś zadowolony z wyniku lub jeśli utkniesz i nie wiesz, co robić - zawsze możesz poprosić komputer, aby zaproponował ruch. Mamy więc ułatwienie, które nie jest dostępne w każdej wersji komputerowych szachów. Grafika w Battle Chess jest ładna i świetnie się prezentuje. Zwłaszcza walki



Distant Armies to tytuł, który oferuje wiele różnego rodzaju szachów - do dyspozycji mamy 10 wariantów.

są bardzo dobrze animowane i są do tego humorystyczne. To sprawia, że będziesz chciał zobaczyć wszystkie kombinacje postaci wzajemnie się zwalczających. Dźwięk jest również świetny, zawiera bardzo ładne sample dźwięki. Postacie mają przypisane różne odgłosy. Na szczególną uwagę zasługuje dźwięk podczas walki, na przykład odgłosy stali i krzyki bohaterów.

Jedyną rzeczą, która może być negatywna to fakt, że gdy zobaczysz różne bitwy pomiędzy różnymi postaciami, zobaczenie ich po raz drugi jest mniej zabawne. Walki stają się nieco nudne, spowalniając jednocześnie grę. Zdeteminowany szachista zmieni po jakimś czasie widok 3D bitwy na szybszy widok 2D, co daje lepszy wgląd w układ na planszy.

Rozgrywka jest tu bardzo przyzwoita, z wieloma poziomami trudności i kilkoma fajnymi opcjami. Wygląd i dźwięk gry są świetne, a animacje, ale jeśli jesteś (lub chcesz być) prawdziwym mistrzem szachowym, być może lepiej zacznij zabawę z bardziej profesjonalnym symulatorem gry w szachy.

Dzisiaj gra w szachy jest traktowana jako ekstrawagancja. Tymczasem może być

to doskonała rozrywka intelektualna, na dodatek niewymagająca posiadania rozbudowanej konfiguracji Amigi. Może wydawać się to nudne, ale szachy mogą naprawdę wywołać wiele emocji, nie tylko efektownymi animacjami.

A-TRAIN

A-Train jest grą o budowie imperium finansowego opartym na budownictwie kolejowym, planowaniu pociągów, obrocie gruntami, zarządzaniu nieruchomościami, planowaniu przestrzennym i handlu akcjami. Aby ująć to w odpowiedniej kategorii, najlepiej opisać tę grę jako skrzyżowanie Sim City z Railroad Tycoon.

Zacznijmy od uwag technicznych. Gra może być uruchomiona w trybie Hires Interlace (czyli 640x400 pikseli) lub standardowym Lores (320x200 pikseli), natomiast menu ma zawsze rozdzielczość Hires (640x200 pikseli). Jeśli dysponujemy monitorem VGA możemy mieć cztery razy większą powierzchnię roboczą, a całość działa wystarczająco szybko na procesorze 68030.

Pierwszą rzeczą, którą można zauważyć jest naprawdę świetna grafika. Wszystko jest przedstawione w ujęciu izometrycznym, z drobnymi szczegółami,



takimi jak drzewa, a także wiele różnych rodzajów domów i gospodarstw. Występuje tu cykl nocny i dzienny (można go wyłączyć), który stopniowo powoduje przyciemnienie krajobrazu w miarę zbliżania się wieczoru.

Po zachodzie słońca, gdy wszystko zmienia się w rdzawą czerwień, zapalają się światła budynkach i pociągach. Szary wczesny świt zamienia się w jasne światło słoneczne dnia około 7 rano. Zimą pada śnieg, a od czasu do czasu pojawiają się zabawne drobiazgi, jak na przykład Święty Mikołaj przelatujący na saniach i renifery o północy 24 grudnia.

czepimy zyski. Wyzwaniem jest zbudowanie linii dostarczającej pasażerów do tego miasta, co zasadniczo powoduje powstawanie innych nowych miast. Pozostała część mapy pokryta jest rozproszonymi gospodarstwami rolnymi, bez faktycznych skupisk ludności.

Na drugim końcu skali znajduje się scenariusz zatytułowany „Reorganizacja miasta” (Downtown Reorganization), w którym należy przekształcić słabo prosperującą miejską linię dojazdową w dużym mieście w bardziej dynamicznie działającą jednostkę. Pozostałe cztery

towarowy zatrzymujący się na stacji zabierze towary, jeśli są w pobliżu i przeniesie je na następny przystanek.

Surowce są wykorzystywane do budowy budynków. W zależności od tego, co chcemy zrobić, potrzebujemy więcej lub mniej materiałów dostępnych lokalnie. Domy również wymagają odpowiednich surowców. Jeśli nie są dostępne żadne materiały, zatrzymuje się rozwój, co może nas szybko zrujnować. Pociągi są jedynym sposobem na przewiezienie materiałów i pasażerów, a także dostarczenie ich w konkretne miejsca, gdzie są potrzebne.

To prowadzi nas do tematu samych pociągów. Istnieje pięć różnych pociągów towarowych, o różnych prędkościach i różnej pojemności (2 lub 4 pudła z towarami). Mamy około 20 różnych pociągów pasażerskich, 2- lub 3-wagonowych, o dużej lub małej prędkości. Pociągi te mogą lub nie być w stanie przejechać przez stacje bez zatrzymywania się, co może mieć duże znaczenie. Ponadto kupno i przejazd tych pociągów kosztuje różne kwoty.

Każdy pociąg musi być zaplanowany. Na małej mapie pokazane są dostępne tory, gdzie decydujemy, jaką orientację mają mieć zwrotnice (punkty lub rozjazdy), gdy pociąg przez nie przejeżdża. Następnie można przeprowadzić jazdę próbną.

Należy również ustalić godziny odjazdów pociągów. Domyślnie pociągi kursują wahadłowo, zatrzymując się na każdej stacji na trasie. Jednak dla pociągów pasażerskich bardziej logiczne jest opuszczenie przedmieścia o 8:00 rano i powrót z węzła kolejowego w mieście o 6:00 wieczorem - tak, aby przewieźć wszystkich dojeżdżających pasażerów. Każda stacja może mieć 2 tory, a pociągi można ustawić tak, aby można było prowadzić dwa składy na jednym torze.

Po ułożeniu torów i zbudowaniu stacji, można zwrócić uwagę na budowanie bloków mieszkalnych, aby zachęcić do transportu osoby dojeżdżające do pracy. Później można budować domy (od 5 do 40 pięter), budynki handlowe, hotele, fabryki (produkują one materiały), parki rozrywki, pola golfowe, ośrodki narciarskie i tym podobne - aby zwiększyć zyski. Inni deweloperzy również



A-Train to rozbudowana gra ekonomiczna, z ciekawą, z grafiką w rozdzielczości Hires.

Są tu nawet obiekty UFO (choć sporadycznie), a w parkach rozrywki, w piątkowe wieczory w lecie, nie raz wybuchają fajerwerki. Wieżowce w budowie mają na szczycie dźwigi (czerwono-białe), a ulice są oświetlone latarniami ulicznymi. Budynki handlowe mają neony. Dbaność o szczegóły jest niesamowita.

A-Train to jednak o wiele więcej niż tylko dobry wygląd. W grze mamy sześć scenariuszy, które dotyczą konkretnych problemów z wykorzystaniem różnych kwot pieniędzy. Najbardziej otwartym jest „Nowe Miasto” (New Town), które przedstawia matłą społeczność z linią kolejową i już działającą stacją. Pociągi pasażerskie i towarowe (nad nimi gracz nie ma kontroli) przyjeżdżają i odjeżdżają 24 godziny na dobę. Z tych pociągów

scenariusze mieszczą się pomiędzy tymi dwoma przypadkami.

Ciekawym pomysłem w tej grze jest fakt, że mamy do czynienia z miejskimi liniami komunikacyjnymi, a nie z liniami głównymi. Jedno spojrzenie na tabor pokaże nam, że to wszystko są pociągi podmiejskie. Po drugie, jeśli jakaś linia biegnie poza mapą, zakłada się, że łączy się z dużym miastem lekko poza mapą. Pociągi kursujące z pominięciem mapy wracają z materiałami eksploatacyjnymi oraz pasażerami.

Towary wyglądają jak małe, białe pudełka, które pociągi przewożą i wyładują obok naszej stacji, ale tylko w sytuacji, gdy posiadamy własny teren, na którym materiały mogą być przechowywane. Pusty pociąg

budują takie budynki, a od czasu do czasu pojawiają się na rynku i można je kupić jako gotowe obiekty. Zapewniają one zatrudnienie, zakwaterowanie i stwarzają więcej możliwości dla naszych linii kolejowych.

Na rynku akcji dostępne są 24 różne akcje, a także bank, który udziela kredytów (do 10% wartości netto). Oba są jednak otwarte tylko w niektórych godzinach w tygodniu. Oprocentowanie pożyczek zmienia się (dostępne są 3 rodzaje pożyczek), więc najlepiej jest zaciągać je przy niskim oprocentowaniu. Chociaż może się to wydawać zaskakującą różnorodnością opcji, wszystko jest łatwo dostępne za pomocą zestawu czytelnego menu.

Model ekonomiczny w tej grze jest bardzo złożony, mamy tu wiele składników, jak podatek dochodowy od osób prawnych, opodatkowanie zysków kapitałowych, zmienne ceny gruntów, ceny budowlane i ceny akcji, które rosną i spadają w zależności od tego, co robimy. Jeśli dużo budujemy, możemy spodziewać się wzrostu kursów akcji firm z branży stalowej i budowlanej.

W miarę pojawiania się coraz większej liczby budynków wynajmowanych, akcje spółek zarządzających rosną. W żadnym momencie nie wydaje się to jednak zbyt trudne, ponieważ wiele z wymienionych rzeczy jest obsługiwanych automatycznie przez komputer.

Do tej pory nie spotkałem się z grą strategiczną na Amidze, która dawataby takie poczucie autentyczności w sposobie działania. Bilanse są dostępne od razu, aby dać pogląd na to, co się dzieje - godzina po godzinie. Dostępny jest również wykres radarowy, który pokazuje, w jakich sektorach obserwuje się największy wzrost. Stymulowanie tego wzrostu bez bankructwa jest prawdziwym wyzwaniem w tej grze.

Podsumowując, jest to niezwykle skomplikowana i złożona gra. Jest tu wiele do zrobienia i nie jest łatwo znaleźć odpowiednią formułę, aby wszystko dobrze funkcjonowało. Nie oznacza to jednak, że nie można się przy tym świetnie bawić. Warto jeszcze raz podkreślić przejrzysty system menu, który jest wielką zaletą. Oczywiście, gra ma też kilka wad. Nie można powiedzieć nic dobrego o dźwięku, który najlepiej od



Ekran tytułowy gry A-Train. Zastosowany model ekonomiczny jest złożony, dlatego rozgrywka nigdy nie jest taka sama.

razu wyłączyć. Muzyka jest powtarzalna, a dźwięk pociągu brzmi bardziej jak karabin maszynowy.

Poza tym nie widzę tutaj niedoskonałości, chyba że będą to wymagania. A-Train, co prawda, działa na pamięci 1 MB i nawet Kickstarcie 1.3, ale do pełni szczęścia przydaje się szybszy procesor. Podobnie, problematyczny może być tryb Interlace, ale na szczęście można go wyłączyć. Jest to z pewnością bardzo złożona, precyzyjna, ale i zabawna gra.

BASE JUMPERS

Jest to gra wydawana komercyjnie w 1995 roku. Znam ją z tamtego okresu i choć grałem głównie sam, to od razu zauważyłem, że można w nią grać maksymalnie na cztery osoby. Skąd taki wniosek? Jest to platformówka ze scrollingiem pionowym, zresztą bardzo dynamiczna i ze świetną grafiką.

Jednak co drugi poziom jest nietypowy, natomiast zamiast „wspinać” się na górę labiryntu, który okazuje się wnętrzem budynku, skaczymy (oczywiście nielegalnie) na spadochronach w grupie czterech

postaci. Jedną z nich sterujemy joystickiem.

Lecimy w dół nie widząc przeszkód, które pojawiają się na tyle późno, trzeba mieć niezły refleks, aby nie wpaść zbliżając się balustrady. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby zepchnąć innego gracza w bok, ale trzeba pamiętać, że kolega może próbować się nam zrewanżować. Oczywiście cała sztuka polega na tym, aby nie zginąć. Jednocześnie musimy otworzyć spadochron na tyle późno, aby uzyskać dużą liczbę punktów, ale też na tyle wcześniej, aby nie roztrzaskać się o podłoże.

W poziomach platformowych mamy dość komplikowany labirynt, system zapadek, blokad i drzwi. Ekran przewijany jest do góry i musimy zdążyć przechodzić przez kolejne etapy tak, aby nasz bohater nie wypadł poza ramę ekranu - wtedy traci życie. W grze zbieramy też litery i inne przedmioty przynoszące punkty lub różne bonusy. Gracza ścigają policjanci, którzy nie chcą doprowadzić do nielegalnego skoku z budynku. Brzmi ciekawie? Polecam spróbować.



BLITZ BOMBERS

Kolejna gra została wydana w 1996 roku i można ją dzisiaj znaleźć na Aminiecie. Obsługiwany jest tryb dla nawet 8 graczy, więc musi być to coś ciekawego. W zasadzie, jest to kolejny klon słynnego Dyna Blaster, ale z wieloma zmianami. Po uruchomieniu od razu dostępne jest menu, w którym możemy wybrać liczbę graczy (od 1 do 4) oraz tryb rozgrywki. Może to być bitwa, czyli zwyczajna plansza na jedną lub dwie osoby, ale możemy też wybrać grę „po kablu”. Trzeba wtedy połączyć dwie Amigi za pomocą przewodu null-model, dzięki czemu można się bawić nawet w osiem osób. Niektórzy twierdzą, że w ten sposób można prowadzić rozgrywkę nawet w 16 osób jednocześnie, ale nigdy czegoś takiego nie widziałem. Ciekawym trybem są również mistrzostwa, które polegają na tym, że gramy większą ilość rund i wygrywa zwycięzca większości z nich.

W menu można skonfigurować, czy chcemy korzystać z ulepszeń, czy zachować bardziej „klasyczną” rozgrywkę. Wybieramy też mapę, których jest ok. 3 tysiące (sic!), a następnie rodzaj uzbrojenia naszego bohatera. Może on dysponować różną liczbą bomb o różnej mocy oraz używać różnej ilości jednocześnie. W ustawieniach zmieniać można nawet czas przeznaczony dla jednej planszy oraz korzystać z opcji zapisywania i wczytywania stanu rozgrywki.

Na każdym poziomie mamy za zadanie dotrzeć do wyjścia, zabić potwory, zebrać klucze i wiele innych przedmiotów. Grafika jest bardzo dobra, chociaż bohater jest mniejszy niż w Dyna Blaster. Za to całość jest bardziej kolorowa (gra wymaga układów AGA - przyp. red.), mamy różne tajne tunele czy teleporty. Przedmioty jakie odnajdujemy niekoniecznie działają pozytywnie, bo można znaleźć też szkodliwe.

Przypomnę, że na wykonanie zadania mamy określony czas, ale jest go na tyle dużo, że w praktyce nie ma to większego znaczenia. Po ukończeniu każdego poziomu uzyskujemy hasło, więc nie trzeba od nowa „męczyć” tych samych planszy. Niektóre poziomy są bardziej rozbudowane i mają ukryte przejścia

powodujące, na przykład, przetączenie trybu graficznego na Hires, czyli rozdzielczość 640x256 pikseli. Wydaje mi się to na tyle ciekawe, że warto poświęcić trochę czasu na Blitz Bombers.

Z drugiej strony, gra ma też kilka wad. Widać, że zabrakło porządnego przetestowania całości, bo zdarza się, że wpisanie hasła nie przenosi do właściwego poziomu. Jeśli trafimy na taki problem, przejście wszystkich poziomów jest praktycznie niewykonalne. Następny problem to zawodność bomb. Po prostu nie które w ogóle nie wybuchają, po prostu leżą w labiryncie. Być może jest to celowe urozmaicenie rozgrywki, ale potrafi być denerwujące.

Jeśli więc interesuje Was ładniejszy klon Dyna Blaster, z ulepszoną grafiką i mnóstwem nowych pomysłów, bonusów, potworów i nowych poziomów - zdecydowanie warto zagrać. Zwróćcie tylko uwagę, że na Aminiecie dostępna jest zarówno wersja demonstracyjna, jak i pełna, która zawiera poprawki.

GAUNTLET 2

Gra pod tytułem Gauntlet 2 była prawdziwym objawieniem w 1985 roku. Można było zanurzyć się w rozbudowany świat labiryntów i potworów, choć, prawdę mówiąc, nigdy nie byłem w stanie docenić tej ascetycznej grafiki oraz dziwnego widoku. Dopiero później zrozumiałem na czym polega fenomen

tej gry. Po kilku latach jej autorzy postanowili zebrać nowe pomysły i stworzyć kontynuację. Wygląda podobnie jak oryginał i oferuje podobny poziom rozgrywki.

Mamy sporo nowych elementów takich jak ruchome ściany, tajne przejścia czy fałszywe wyjścia. Wprowadzono także nowego wroga, który wygląda jak wielka ognista kula. Jeśli nasz bohater zostanie nią trafiony, będzie następnie przyciągał do siebie wszystkie inne potwory. Ma to znaczenie głównie podczas gry wieloosobowej, bo normalnie i tak wszyscy wrogowie są skupieni na jednym graczu. Ciekawy jest też potwór Green Acid, do którego nie można strzelać, a magia wywołuje tylko krótkie ogłuszenie. Ma on bardzo nieregularne ruchy i choć nie ściga gracza to może narobić niezłych szkód teoretycznie przypadkowo.

Gauntlet 2 jest przykładem gry, w którą bardzo trudno grać samotnie. Dużo łatwiej zagrać przynajmniej w dwie osoby, inaczej można się zniechęcić. Gdy jedna z postaci umiera, druga może korzystać z zasobów pierwszej, więc jest to niezły sposób na przedłużenie rozgrywki. Z pewnością jest to jeden z najlepszych przykładów gry zespołowej, która wymaga naprawdę ścisłej współpracy. Oczywiście jeśli zależy nam na przejściu gry, a nie tylko niedzielnej zabawie. Gracze mogą mieć nawet te same postacie, będą one wtedy różnić się kolorem. To odróżnia drugą część od



pierwszej, gdzie każdy gracz musiał być inny.

HIRED GUNS

Następny tytuł jest bardzo znany i zastanawiałem się, czy go w ogóle opisywać. Jednak pamiętam, że w latach '90-tych Hired Guns zrobiło na mnie kolosalne wrażenie. Czym? Jakością grafiki, klimatem i rozmachem. Była to jedna z nielicznych produkcji RPG na Amigę 500 jakie miałem, pracująca częściowo w rozdzielczości 640x512 pikseli. Pojawiające się płynnie komunikaty wręcz elektryzowały, a ciężka atmosfera sprawiała, że chciało się zobaczyć więcej i więcej.

Jest to produkcja dla maksymalnie czterech graczy, ale wszyscy grają na jednym komputerze. Ekran jest podzielony na trzy lub cztery niezależne okna, po jednym dla każdej postaci. W trybie dla czterech graczy, dwie osoby sterują grą za pomocą dwóch myszek, jedna za pomocą joysticka, a jedna za pomocą klawiatury. Moim zdaniem najwygodniejszy jest tryb dla dwóch graczy, w którym każdy kontroluje dwóch bohaterów.

Na początku do wyboru mamy 3 lub 4 postacie (wszystkich jest 12), które różnią się głównie siłą i wyposażeniem. Sterowanie jest bardzo podobne do każdego innego RPG-a, ale zamiast zwykle spotykanych mieczy, łuków i zaklęć mamy pistolety, karabiny maszynowe, lasery, granaty i inną nowoczesną broń.

Naszym zadaniem jest przejść prawie 20 dużych poziomów, pełnych zwodniczych potworów, rozwiązać dziesiątki labiryntów, znaleźć jednostki nuklearne, używać ogromnej ilości zagubionych kluczy i kart magnetycznych. Oczywiście przy okazji zabijamy setki, jeśli nie tysiące wrogów. Oprócz broni można używać specjalnych urządzeń, zwanych wzmacniaczami psionicznymi (ang. psionic amplifiers), które wywołują różne ciekawe efekty. Pozwalają unikać zatrucia, teleportować się, oddychać pod wodą albo zmieniać kształt i charakter przedmiotów.

Powodzenie misji w dużej mierze zależy od właściwego wykorzystania konkretnych elementów jakie



odnajdujemy. Labirynty są pełne skrzynek zawierających broń, amunicję, żywność i wiele innych przedmiotów, które można zbierać i używać w odpowiednich momentach. Dostępne są nawet misje szkoleniowe i krótkie gry zręcznościowe, dzięki którym można sprawdzić swoje umiejętności.

Gra jest bardzo wciągająca. Atmosfera jest mroczna, co wzmacniają świetne efekty dźwiękowe. Niektóre potwory są naprawdę straszne, szczególnie jeśli zaczynają nas gonić akurat wtedy, gdy kończy się amunicja. Nie jest to łatwe. Wydaje mi się, że główną siłą Hired Guns jest właśnie jej atmosfera, natomiast zachęca ona do zabawy, a później przez wiele godzin nie daje odejść od komputera.

Poziomy są bardzo dobrze zaprojektowane i wymagają współpracy między członkami drużyny. Najlepiej posiadać Amigę z pamięcią przynajmniej 2 MB, bo aktywują się wtedy dodatkowe efekty audio. Całość zajmuje pięć dyskietek i można ją zainstalować na twardym dysku bez pakietu WHDLoad, który osobiście średnio lubię.

Jedynym, co mi się nie podoba to fakt, że podczas gry z dyskietek trzeba je często przekładać i to niekoniecznie po kolei. Dzisiaj nie ma to jednak specjalnego znaczenia.

STAR CRUSADER

Star Crusader jest jedną z rzadko spotykanych gier dla Amigi: kosmiczny symulator walki. Jak sama nazwa wskazuje, jesteś członkiem obcej rasy, która jest na wyprawie, aby ujarzmić to, co jest postrzegane jako energia wszechświata.

Gra jest dostępna na dziesięciu skompresowanych dyskietkach i zajmuje około 15 MB miejsca na dysku twardym. Instalacja i dekompresja za pomocą nietypowego skryptu - innego niż zwykły systemowy instalator - trwa prawie pół godziny. Oczywiście mówię tutaj o standardowej stacji dyskietek, bez użycia emulatorów typu Gotek.

Duża część miejsca na dysku twardym jest wykorzystywana do przechowywania różnych animacji (ok. 10 MB) i dźwięków (ok. 3 MB). To powinno zaspokoić apetyty niektórych graczy, którzy mówią od lat, że gry na Amigę powinny być bardziej podobne do tego, co widzieliśmy na komputerach PC w drugiej połowie lat '90-tych. Tak więc, jeśli ktoś ma awersję do Super Żaby myślę, że Star Crusader jest właśnie dla niego.

Aby uruchomić grę, należy upewnić się, że nie mamy żadnych ważnych programów uruchomionych w tle, ponieważ zostanie wyłączony multitasking. W zasadzie dzieje się nawet



więcej, bowiem Star Crusader po prostu resetuje całą Amigę.

Jest to może dziwne rozwiązanie, ale pozwala szybko odzyskać maksymalną ilość pamięci i czasu procesora. Na szczęście przed resetem, mamy informację na ekranie, więc nie będziemy zaskoczeni. Podobny mechanizm działa zresztą w niektórych innych grach, na przykład Evil's Doom. Podczas rozgrywki najpierw zostaniesz poproszony o wybranie jednego z pięciu poziomów trudności. Poziom wpływa na takie elementy jak umiejętności pilota wroga, a także inne, mniej konkretne rzeczy.

Historia w Star Crusaderze zaczyna się na stacji kosmicznej o nazwie AR-1, głównej twierdzy Twojej rasy. Imperium jest najpotężniejszą i najbardziej zaawansowaną cywilizacją w znanym wszechświecie i próbuje cywilizować barbarzyńskie obce rasy. Ty prowadzisz Złotą Eskadrę, czyli zbiór najlepszych pilotów imperium, a więc jesteś na odpowiednio wysokim (podobno) stanowisku.

Będąc na stacji AR-1 możesz udać się do kilku innych miejsc: Taktycznej Strefy Mapy, Pokoju Misji, Pokoju Komputerowego oraz tego, co lubimy najbardziej, czyli Symulatora Lotu. W Sali Taktycznej Map możemy zobaczyć mapę całego ważnego obszaru i sprawdzić, ile terytorium posiada każda z pięciu głównych ras. Ich nazwy to: Gorenes, Tancreds, Zemuns, Amiens oraz Mazumas. Ilość terytorium, jaką posiada każda rasa wpływa na liczbę załóg i możliwości statków kosmicznych, a także jakość pilotów. Sukces Twoich misji bojowych określa, jaka ilość terytorium została wygrana lub oddana na korzyść przeciwnika.

W sali informacyjnej misji dowiesz się, co musisz zrobić na danym etapie, natomiast w sali komputerowej możesz przydzielić pomoc jednostkom w misji podstawowej i innym pilotów w różnych misjach pobocznych. Pilotom można nakazać atak lub obronę terytorium, uczyć nowych kadetów, aby zdobyli większe umiejętności. Można też rozpocząć akcję specjalną, aby uratować pilotów schwytanych przez wroga lub najechać na wrogi transport, by zdobyć zasoby. Dalej, budujemy

więcej statków lub przejmujemy obce statki do użytku przez naszą rasę. Możliwość kontrolowania działań całej eskadry dodaje wiele do strategii, niezbędnej do dłuższej rozgrywki. Trzeba być agresywnym w stosunku do swoich celów, ale musimy także zgromadzić ograniczone zasoby, inaczej szybko się wyczerpią.

Statki kosmiczne mają zdolność przechwytywania obcych statków za pomocą wiązki ściąągającej, a następnie mogą szybko wrócić do bazy. Możesz zapoznać się ze sterowaniem, uzbrojeniem i odczytami parametrów statku właśnie za pomocą symulatora lotu. Łącznie mamy do dyspozycji jedenaście różnych statków służących jako środek transportu lub do walki.

Do sterowania w grze trzeba trochę się przyzwyczaić, bowiem Star Crusader nie obsługuje joysticków. Mysz i klawiatura są jedynymi kontrolerami. Wskaźnik myszy kontroluje kierunek statku, co na początku może to być mocno mylące. Większość gier tego typu ma sterowanie typu: pociągnij w dół, aby lecieć w górę. Tutaj kierunki będą odwrotne, ale po kilku misjach powinno być to naturalne.

W symulatorze i w rzeczywistej walce można szybko zauważyć, że grafika jest

szczegółowa i bardzo dobrze wykorzystuje możliwości Amigi. Wszystkie statki składają się z wielu wielokątów i mają animowane elementy, takie jak na przykład rozbłyśk silnika. Na ekranie może być jednocześnie wiele obiektów: do jedenastu myśliwców, satelitów, stacji kosmicznych, niszczycieli, krążowników, frachtowców, ognia laserowego, pocisków, efektów tarczy, broni wiązkowych i asteroid.

Akcja pomiędzy kilkoma myśliwcami i okrętami obecnymi w niektórych misjach może nawet konkurować ze słynnym X-Wingiem, chociaż nie jest zbliżona do poziomu akcji Tie Fighter. Amigowcy od zawsze chorują na brak nowszych gier firmowanych przez LucasArts, ale różnica nie jest tak kolosalna, jak może to wyglądać z pozoru.

W grze mamy niestety niewielką ilość samplowanej mowy pilotów, dlatego byłem dość zaskoczony znajdując sporą ilość plików audio na dysku.

Warto również zwrócić uwagę na prędkość silnika graficznego. Z wieloma wymienionymi obiektami pokazanymi jednocześnie, radzi sobie nawet zwykła A1200 wyposażona w pamięć Fast. Poligony można ustawić na wysokim lub niskim poziomie szczegółów, więc jeśli gra zaczyna zwalniać - mamy proste





rozwiązanie. Mimo wszystko, nawet przy niewielkich detalach nadal można zidentyfikować sylwetki poszczególnych statków.

Szkoda, że programiści nie uwzględnili mapowania tekstur jako dodatkowe opcji, na przykład dla posiadaczy procesorów 040 lub 060, tak jak w przypadku wersji MS-DOS. Ta przypadłość dotyczy wielu gier, na przykład Subwar 2050 i w latach '90-tych była kolejnym problemem dla Amigowców. Niestety, wygląda na to, że już wtedy producenci nie widzieli potencjału rozbudowanych konfiguracji Amigi i nie oczekiwali zmiany najpopularniejszych modeli, czyli A500 i A1200.

Podczas walki Twoi skrzydłowi zrobią (i powiedzą) rzeczy, które pasują do ich osobowości. Każdy pilot ma uprawnienia do pilotowania, strzelania laserowego, strzelania pociskami. Ponadto różne osoby mają różne pokłady odwagi i w inny sposób przestrzegają dyscypliny. Tchórzliwi piloci uciekną wcześniej, co może spowodować obezwładnienie, ale odważni piloci mogą z kolei poświęcić życie zbyt wcześnie lub niepotrzebnie, pozostawiając statek, który bez nich jest bezużyteczny.

Dodajmy, że zdyscyplinowani piloci będą wypełniać rozkazy bez wielkiego zaangażowania. Niektórzy piloci wydają się mieć też specjalnie wybrane

osobowości. Na przykład Kayla Brool ma wyjątkowe umiejętności we wszystkich kategoriach, ale uparcie nie będzie postępować zgodnie z rozkazami przez cały czas. Ma też różne fobie na temat innych pilotów, którzy podobno nie zachowują się lojalnie. Cóż, powód do narzekania zawsze się znajdzie.

Star Crusader ma funkcję o nazwie Power Management. Jest ona podobna do sterowania mocą w X-Wingu. Polega na tym, że pilot może przypisać priorytet niektórym systemom, aby działały sprawniej. Jest to bardziej skomplikowany niż w X-Wingu, ponieważ każdy statek ma przypisane różne poziomy mocy dla każdego układu. Niektóre systemy będą działały, gdy będą zużywać mniej energii, podczas gdy inne - takie jak najważniejszy system naprawczy - nie będą działać wcale. W związku z tym, możemy przykładowo przetać nasze lasery i tarcze, aby zwiększyć ich skuteczność, ale spowoduje to szybkie uszkodzenie tych systemów.

Na razie zwróciliśmy uwagę głównie na zalety Star Crusadera. Czego brakuje? Przede wszystkim wspomnianego już mapowania tekstur, ale tego można było się spodziewać. Bardzo ważną cechą, której niestety nie ma, jest możliwość zmiany strony, czyli swojej rodzimej rasy. Dzisiaj pewnie mało kto o tym pamięta, ale w reklamach prasowych producent potwierdzał, że można na przykład polecieć na

Imperium lub zostać rebeliantem. Niestety, nie w wersji dla Amigi.

Przykładowo mamy misję, w której Twoi oficerowie nakazują, abyś pozwolił na śmierć wroga i przywódców rebelii. Przywódca wroga i Twoi przyjaciele, którzy przyłączyli się do rebelii, proszą Cię, byś ich uratował niszcząc statek z materiałami wybuchowymi. To jest misja, w której podejmujesz swoją wielką decyzję, ale bez względu na to, co robisz, i tak skończysz w nowej bazie Imperium. Gdy po raz pierwszy „wybrałem” dołączenie do kosmitów, moja zbuntowana przyjaciółka Hela powiedziała mi, że dołączyłem do rebeliantów, a ja wciąż kończyłem w bazie imperialnej. Za drugim razem trafiłem do bazy, a dodatkowo dostałem reprimendę za zniszczenie przyjaznej jednostki.

Nie ma to wielkiego sensu. Nie możesz spytać obcych ras, czy możesz do nich dołączyć. System komunikacyjny Star Crusadera jest całkowicie bezużyteczny, chyba że chcesz wciągnąć wojownika do atakowania Ciebie, zamiast skrzydłowego. Wszystkie opcje komunikacyjne są dziwne. Nie ma sposobu, aby negocjować z kosmitami, nie masz też żadnego wpływu na objęcie postawy, gdy ratujesz kapsuły ratunkowe zawierające innych pilotów. Poza tym, podczas briefingów, możemy trafić na otwarty spór lub nieporozumienie w eskadrze, ale nie możesz wybrać swoich odpowiedzi w prowadzonej rozmowie.

Oto najlepszy przykład: Twoja eskadra jest przydzielona do walki z planetą Hattin. Wiesz, że satelita krążący wokół planety zawiera śmiertelną truciznę. Dywizjon ma rozkaz uszkodzenia - nie zniszczenia - satelity za pomocą laserów, co sugeruje, że inna broń je zniszczy - tak, że trucizna dostanie się do atmosfery.

Protestujesz, bo w grze nie masz wyboru, czy chcesz to zrobić, czy nie, więc zachowujesz się tak, jak wymaga tego scenariusz. Sugerujesz, aby zniszczyć satelitę w innym miejscu, ale pomysł jest odrzucony. Tylko jeden pilot zgadza się z Twoim planem. W końcu część się buntuje i zostaje aresztowana, ale nadal nie możesz wybrać, do kogo chcesz się przyłączyć - musisz rozpocząć z góry zaplanowaną misję.



Podczas misji możesz spróbować zniszczyć satelitę, ale jest on uszkodzony tylko przez torpedy i inną ciężką broń, więc Twoje działania nic nie dają. Teoretycznie możesz próbować wysłać wiązkę i zakończyć misję, ale gra na to nie pozwala. Możesz odstrzelić swoich skrzydłowych, ale kosmici nie przejmują się tym.

Nie możesz nawet uciec, aby dotrzeć do wroga, nikt Cię nie uratuje. Dlaczego tak trudno jest dotrzeć do wroga, a podrzędni piloci tacy jak Hela i pewien Krugar Dept uważają to za łatwe?

Przypuszczałem, że jest to nieprzewidziany błąd, ale może być inaczej. W oryginalnej instrukcji mówi się, że wybór musi być decyzją uzasadnioną moralnie. Dlatego jeśli popełnisz morderstwo z zimną krwią, ludobójstwo czy złamiesz obietnicę, jedynym właściwym wyborem jest cały czas strona Imperium. Z punktu widzenia fabuły jest to może zabawne, ale psuje rozgrywkę.

Inną ważną cechą, której mi brakuje, jest obecność pól asteroid, pól minowych i mgławic. One istnieją w grze i komputer ostrzeże Cię o takich miejscach. Jednak, kiedy już wejdiesz w mgławicę, Twoje systemy komputerowe zaczną szaleć. Mimo to, gdy wejdiesz na pole asteroid, czasami nie zobaczysz żadnych obiektów.

W takiej sytuacji możesz strzelać przez „niewidzialne” asteroidy, aby trafić wroga, natomiast pola minowe bardzo często w ogóle nie zawierają min. Trzeba przyznać, że piloci po obu stronach mają własne osobowości i umiejętności, a także wykazują niewielką inteligencję. Piloci Imperium są obsesyjni na punkcie zabójstw i lubią wpadać na Ciebie, gdy ścigają ten sam cel. Inni piloci, mniej opancerzeni i chronieni przez bojowników, lubią robić z Ciebie kamikaze. Z jakiegoś dziwnego powodu powolne, nieuzbrojone frachtowce będą manewrować w pozycji ataku i, nawet jeśli nie będą mogły Cię zniszczyć, spróbują Cię trafić.

Myślę, że dość szczegółowo nakreśliłem największe wady i zalety Star Crusadera. Gra jest rozbudowana i ciekawa, chociaż czasami może być też

denerwująca z punktu widzenia fabularnego. Na dodatek jest to jedna z niewielu produkcji, które otwarcie chciały zmusić użytkowników Amigi do rozbudowy swoich komputerów. Wiadomo, że na rynku PC takie działania były od zawsze normalne, ale w przypadku Amigi zawsze było trochę inaczej.

LIBERATION: CAPTIVE II

Świat gry Liberation rozgrywa się w dalekiej przyszłości, w której umiera Ziemia. Jest ona niszczone przez komercyjne wykorzystywanie surowców za sprawą wielkich mega korporacji. Jedną z nich, Bio-Corp, opracowała szereg produktów wysokiej technologii dla swojej siostrzanej firmy, Securi-Corp. Obsługuje ona prawie wszystkie działania organów ścigania dla rządu. Ponieważ rząd zajmuje się innymi sprawami, korporacje tak naprawdę samodzielnie kontrolują praktycznie całą Ziemię.

Twój bohater nauczył się ważnej zasady: androidy sprzedawane przez Bio-Corp wpadają w szat, gdy są narażone na interferencje magnetyczne. Zwykle prowadzi to do ich zniszczenia. Firma ukrywa ten fakt, umieszczając niewygodnych ludzi w aresztach. Celem gry jest zapoznanie się z aresztem śledczym, uratowanie więźniów politycznych i znalezienie

wystarczających dowodów, aby doprowadzić megakorporację przed wolne organy sprawiedliwości. Nasz bohater nie może sam wejść do aresztu, więc wysyła tam cztery roboty.

W Liberation główny obszar wyświetlania może zostać zmieniony przez użytkownika. Domyślnie górna część ekranu to urządzenie typu VDU (moduł wyświetlania wideo). Środek ekranu jest trójwymiarowy, z „panelem droidów” po bokach. Na dole jest dodatkowo ekran tekstowy. Każdy robot może mieć dwa aktywne urządzenia, które mogą być skanerami, monitoringiem wideo, preferencjami gry, mapami miast i innymi przedmiotami, których jeszcze nie widziałem.

Większość tych elementów ma wyświetlacz i panel opcji, które można wybierać i zmieniać. Ponieważ istnieje osiem robotów, może być aktywnych maksymalnie osiem wyświetlaczy. Domyślny plan wyświetlania wyświetla cztery z tych paneli. Mamy także panel droidów, który pozwala natychmiast zobaczyć aktualny stan robotów, zmienić pozycję członków w drużynie, wybrać wyposażenie androida lub rozdzielić drużynę. Ten obszar ekranu można wyłączyć, dzięki czemu można uzyskać większy widok trójwymiarowy, ale nie zawsze jest to wskazane ze względu na brak wielu przydatnych informacji. Trójwymiarowe okno wyświetla widok „w



pierwszej osobie", w którym widać wszystko, co widzi aktualnie wybrany robot. Ten krajobraz jest bardzo bogaty w jedne z najlepszych tekstur, które można zobaczyć w grach dla Amigi. Ludzie i inne obiekty reprezentowane są przez wypelnione teksturą wielokąty. Możesz przechylić głowę robota, aby spojrzeć w górę, w dół, w lewo i w prawo. Trzeba to zrobić na przykład wtedy, gdy chcemy zobaczyć helikopter policyjny na niebie.

To okno zawiera cały tekst z bieżącej sesji gry. Osobiście grałem przez dziesięć godzin i cały czas miałem dostęp do wszystkich informacji. W tym trójwymiarowym środowisku możesz rozmawiać z ludźmi, zbierać przedmioty, dawać przedmioty, strzelać do ludzi i używać przedmiotów. Gdy gracz porozmawia z osobą w grze, treść pojawia się w oknie tekstowym. Czasami gra „mówi”, co jest na ekranie, czasem nie, ale przez większość czasu wyświetli ekran, zawierający menu możliwych odpowiedzi.

Rozmowa będzie trwała, dopóki nie odejdziesz, nie zastrzelisz osoby lub nie powiesz czegoś w rodzaju „do widzenia”. Druga osoba też może zdecydować się zakończyć kontakt. Złapanie przedmiotu jest równie proste, jak przesunięcie kursora w oknie widoku 3D lub bieżącym oknie androida i przytrzymaniu przycisku. Gracz może przenieść kursor z elementem do dowolnego okna, który ma zostać upuszczony, przekazany innym osobom lub ponownie umieszczony jako rzecz w ekwipunku.

Aby strzelać, machać obiektem lub uderzać, naciskamy przycisk joypada. Ponieważ masz cztery roboty, masz też cztery przyciski - każdy steruje jednym robotem. Walki w tej grze przebiegają bardzo szybko, a wynik bitwy staje się szybko boleśnie oczywisty. Oczywiście większość osób w Polsce nie widziała oryginalnej wersji Liberation, a jest co czytać.

Instrukcja to 64-stronicowa broszura, która daje krótki opis świata, a następnie mówi o tym, jak działa większość funkcji i jak korzystać z kontrolera CD-32. Dalsza część podręcznika opisuje sposób korzystania z myszki, zawiera także opisy systemów naprawczych robota, niestety dość mylące, ale o tym można się



Liberation: Captive II posiada świetnie narysowane i bardzo dynamiczne wprowadzenie w stylu filmowym. To nie jest regułą w grach dla Amigi.

przekonać dopiero po dłuższym czasie rozgrywki.

Ogólnie, instrukcja do gry jest bardzo pouczająca, ale jest też bardzo trudna do przeczytania. W większości przypadków jest zbyt krótka. Na przykład wspomina tylko, że nie można zapisać stanu gry wewnątrz budynków za pomocą nieulotnej pamięci CD-32. Poza tym nadal nie rozumiem systemu do samodzielnej naprawy robotów. Instrukcja nie podaje istotnych faktów, tak jak bieżące informacje o misji, które znajdują się w oknie przewijania tekstu po uruchomieniu gry. Można to sprawdzić w oknie tekstowym, ale trzeba też wpaść na pomysł studiowania tych

informacji - podręcznik nie podaje tego wprost.

Przyznam, że gram w Liberation bardzo często. Uwielbiam intro. Jest to około sześciu minut, które bardzo dobrze wprowadzają w klimat gry. Poza tym, zarówno interfejs myszki, jak i interfejs kontrolera CD-32 są bardzo dobrze pomyślane. Grając na padzie na początku czułem się niezręcznie, ale po kilku godzinach miałem odczucie, jakbym grał w ten sposób przez całe moje życie. Polecam to sprawdzić. Grafika jest doskonała pod względem wizualnym. Nie widziałem tego stylu grafiki wykonanego z tak dużą ilością szczegółów na Amidze. Naprawdę



czujesz, że tam jesteś! Zewnętrzna grafika wygląda bardzo ciemno i ziarnisto. Widoki wewnętrzne wyglądają bardzo blisko tego, co spodziewam się zobaczyć wewnątrz budynku.

Możliwości konfiguracji tej gry są naprawdę niesamowite. Możesz poruszać się po oknach, włączać i wyłączać wybrane okna, włączać i wyłączać dźwięk, muzykę oraz wybierać poziomy szczegółowości. Dzięki temu możesz uzyskać informacje na ekranie, który uważasz za ważne, a reszta elementów nie będzie przeszkadzać. Okno tekstowe zawiera

zdumiony tym, jak dużo udało się zmieścić autorom. Co więcej, w grze jest ponad 4000 misji (sic!). Jeszcze lepsze jest to, że wiele elementów jest losowych i za każdym razem gra się trochę inaczej.

Niektórzy mogą powiedzieć, że Liberation jest grą zbyt dużą i złożoną. Osobiście czuję się nieco przytłoczony, dlatego, jeśli chcesz zagrać zaplanuj od razu spędzić ogromną ilość czasu. Walka jest z kolei trochę za prosta. Niewiele możesz tu zrobić - po prostu strzelaj i uciekaj. Akurat ten element warto byłoby poprawić. Często zdarza się, że dostajesz przedmioty, a później niestety

bardzo dobrą fabułę i dobrą grafikę - moim zdaniem lepszą. W Liberation jest kilka błędów, które mogą psuć rozgrywkę. Poniższa lista została zaczerpnięta z opracowania przez Dave'a Cole'a, który pracował nad wersją PAL gry: Czasami gra potrafi się zawiesić (występuje słynne Guru Meditation), szczególnie jeśli rozmawiamy z wieloma osobami w jednej lokacji. Podczas rozpoczynania rozmowy, czasami osoba oskarża cię o „przeszkadzanie”

Gdy idziesz z kimś porozmawiać, w ich oknie pojawiają się „śmieci”, takie jak „87 # & #x2191 j”, a Twoje okno odpowiedzi nie zawsze działa. Zdarza się, że musisz przewinąć kilka odpowiedzi, zanim wszystko wróci do normy. Na szczęście nie jest to częsta przypadłość. Podczas używania Mappera w taksówce zobaczysz informację „zainicjowany autopilot” lub coś w tym rodzaju, ale będziesz musiał opuścić aktualną strefę, a następnie ponownie wybrać miejsce docelowe.

Ilość czasu odtwarzania wyświetlana w menu dostępu do dysku nie zawsze jest dokładna. Odsetek wykonanej gry jest czasami „zapychany” przez krótką chwilę, zazwyczaj tuż po zapisaniu. Po ukończeniu tylko 1%, może się okazać, że ukończyłeś 99% - na szczęście tylko chwilowo.

Gdy patrzysz „w górę”, zdarza się, że obraz ściany jest odwrócony (występuje lustrzane odbicie). Najbardziej irytujący (i najgorszy błąd) jaki odkryłem jest następujący: gra nie zapisuje się w pamięci flash RAM, ponieważ pojawia się komunikat, że była „należy spróbować innej strefy”. Chodzi o to, że stało się, to gdy byłem na zewnątrz, w mieście, i próbowałem innych stref, ale bez skutku.

Liberation śmiało można nazwać grą, która daje powód do posiadania CD-32. Jest duża i gwarantuje, że długo nie zostanie zepchnięta na bok. Jeśli tylko lubicie RPG musicie wypróbować Liberation. Początkowo może się wydawać trudna czy zbyt uduchowiona, ale to tylko wspiera klimat rozgrywki. Każdy ma swój gust, ale dla mnie jest to gra na piątkę.



poprzednie rozmowy. Sprawia, że nie trzeba zapamiętywać wielu informacji, bo wystarczy rozwinąć okno. Muzyka nie jest denerwująca. Uważam, że muzyka jest bardzo przyjemna, chociaż nie miałem efektu „wow”. Dźwięk i głos są również sympatyczne, podobnie jak wystrzały z pistoletu. Bardzo czysty dźwięk uzupełnia muzykę i całą grę.

Bardzo szybki dostęp do CD-ROM-u sprawia, że gra jest bardzo płynna. Czas oczekiwania na wczytywanie poszczególnych lokacji jest bardzo krótki. Poza tym jest to konieczne głównie podczas wchodzenia do nowego budynku. I najważniejsze dla mnie - w tej grze nie zabraknie miejsc do zwiedzania! Obszar rozgrywki jest ogromny. Jestem

zostajesz okradziony. To ciekawa cecha gry, ale mogłaby występować rzadziej. Najgorsze jest to, że zwykle zdaję sobie sprawę, że mój pistolet został skradziony, gdy próbuję go użyć. Potrafi być to denerwujące.

Głos nie zawsze działa w grze. Czasami osoba, z którą rozmawiasz, mówi, a czasami nie. Przydałyby się poprawki obsługi kontrolera CD-32. Jak wspomniałem, gra się dobrze, ale czasem strzelasz do ludzi, podczas gdy odtwarzany jest głos bohatera.

W mojej głowie nasuwa się porównanie głównie z Hired Guns. Zdaję sobie sprawę, że tamta gra jest lepsza pod względem walki, ale za to Liberation ma

RODLAND

Rodland to gra zręcznościowa wydana w 1990 roku przez Jaleco, określana jako gra „dla małych dziewczynek” ze względu na typowo japońskiej, nieco dziecinnej stylizacji. Być może zaważyła na tym kolorowa grafika w stylu manga, która powoduje jednoznaczne skojarzenia. Wersja amigowa gry pojawiła się w 1991 roku, później gra została także przepisana na inne komputery, w tym Commodore 64, ZX Spectrum czy Amstrada CPC. Fabuła nie jest tu zbyt skomplikowana, ot po prostu wcielamy się w jedną z wróżek Tam lub Rit, których celem jest uwolnienie matki uwięzionej w wieży. Droga do celu nie będzie łatwa. Uzbrojeni jedynie w magiczną różdżkę musimy stawić czoła przeróżnym stworom napotkanym po drodze.

Jak już wspomnieliśmy, rozgrywka jest bardzo prosta. Na każdej planszy musimy usunąć „potwory”. Bronimy się magiczną różdżką, która jednak nie zabija bezpośrednio przeciwników, ale pozostawia ich unieruchomionych. To co wyróżnia Rod Land od innych gier zręcznościowych to fakt, że nie możemy skakać. Jedyną możliwością wdrapania się na wyższą platformę jest skorzystanie z drabiny.

Gra wyróżnia się kolorową grafiką, atutem jest też możliwość gry na dwie osoby. Każdy poziom to tylko mały ekran składający się z platform, drabin, a w dalszych poziomach także tuneli. Kiedy eliminujemy potwory, upuszczają one różne przedmioty takie jak rakietę, czy dynamit. Wszystkie te elementy eksplodują lub zapalają się, dzięki czemu możemy się lepiej bronić. Aby ukończyć poziom musimy pozbyć się wszystkich wrogów, co jakiś czas walczymy też z bossem. Możemy też zbierać kwiatki, które powodują przemianę potworów w mniej „obce” przedmioty i łatwiej przejść dalej.

Gra ma wygląd kierującą myśli w kierunku produkcji dla dzieci, ale pomijając warstwę wizualną, która może się podobać lub nie, jest to bardzo dobra produkcja. Trzeba tylko pograć trochę dłużej i już widzimy, że jest to jednak z najlepszych gier dla Amigi. Rodland jest bardzo dobrze zrównoważony pod względem poziomu

trudności. Na początku rozgrywka jest łatwa, kolejne poziomy są trudniejsze, ale nie ma terapii szokowej jak w wielu innych tytułach.

Do tego wymagania sprzętowe są bardzo niskie, bo zagramy na każdej Amidze wyposażonej w 0,5 MB pamięci RAM. Postacie są bardzo kolorowe i świetnie animowane. Szybkość rozgrywki również nie pozostawia nic do życzenia, nie zauważymy spowolnień czy braku płynności, niezależnie od ilości obiektów na ekranie. Na uwagę zasługuje też umiejętne połączenie efektów dźwiękowych i muzyki. W większości gier można wyraźnie zauważyć, kiedy efekty dźwiękowe „wycinają” fragment muzyki, natomiast tutaj efekty co najwyżej wyciszają lekko muzykę, a zwykle w ogóle tego nie odczuwamy. Podsumowując, gra jest świetną zabawą i charakteryzuje się wysoką „miodnością”.

APIDYA

Apidya to gra zręcznościowa przez firmę Kaiko i wydana przez Blue Byte w 1992 roku. Fabuła opowiada o Ikuro, którego żona została zatruta przez złego maga. Nasz bohater używa więc magii do przekształcenia się w śmiertelność pszczołę, próbuje znaleźć odtrutkę dla żony i zemścić się na czarowniku. Gra w swojej formie jest typową strzelaniną. Gracz kontroluje pszczołę zdolną do wystrzelenia pocisków, które mogą uszkodzić lub zniszczyć cele wroga.

Możemy też zbierać kwiaty i aktywować nową broń i ulepszenia. Dostępny jest tryb dla dwóch graczy, którzy muszą współdziałać, aby przechodzić kolejne poziomy. Wszystkie są tematyczne, między innymi łąka, staw itp. Istnieje wiele ukrytych przejść premiowanych dodatkowymi punktami. W pierwszych dwóch poziomach prawie wszyscy wrogowie to prawdziwe owady, późniejsze poziomy należą do zmutowanych potworów.

Ścieżka dźwiękowa została skomponowana przez słynnego Chrisa Hülsbeck, który napisał muzykę także do takich gier jak Giana Sisters, Turrican czy R-Type. Przyznam, że w tym wypadku zupełnie tego nie odczułem i uważam, że jest to raczej jedna ze starszych produkcji pod tym względem. Mamy za to doskonałą grafikę. Widać, że produkowano ją w sposób profesjonalny, ale i ze świeżymi pomysłami. Oczywiście przypomina takie klasyczne gry zręcznościowe, takie jak "Silkworm" czy "R-Type", jednak mamy tu naturalistyczne elementy, które nie były łatwe do wprowadzenia.

Rozgrywka obejmuje ponad 12 poziomów, znakomicie narysowane i ozdobione oddzielnymi krajobrazami. Wrogowie są bardzo dobrze dopasowani do stylizacji poszczególnych lokacji. Apidya pokazuje potencjał Amigi, zarówno pod względem grafiki, jak i wysokiej grywalności. Jest nietypowa, ale w niczym to nie przeszkadza, możemy





więc poznać po niej rękę pomysłowych i zdolnych developerów.

LEANDER

Następna produkcja jest typowym przykładem gier grupy Psygnosis. Jest to zręcznościówka z bocznym widokiem oraz bardzo charakterystyczną grafiką. Leander nawiązuje do klimatów anime, chociaż jest to bardziej połączenie różnych stylów w jedną spójną całość.

Na każdym etapie sterujemy rycerzem w lśniącej zbroi i musimy pokonać złego czarodzieja, aby uratować księżniczkę. Nic nowego, ale warto dodać, że poziomy przewijane są w różnych kierunkach. Do gustu przypadła mi grafika i bardzo dopracowana paleta kolorów. Choć jest stonowana, potrafi oddać dynamiczną akcję i nie ma problemu z rozpoznaniem, która postać znajduje się na pierwszym planie.

Nasz bohater zbiera monety, za które może kupować broń, eliksiry i nowe miecze w sklepie, który pojawia się co jakiś czas podczas gry. Celem każdego poziomu jest znalezienie określonego przedmiotu na początku poziomu. Otrzymujemy wskazówki, aby odszukać portal, który poprowadzi go na następny poziom. Jeśli nie znajdziemy przedmiotu, nie może wejść do portalu, nawet jeśli do niego dotrzemy.

Gra została wydana w 1991 roku i była często porównywana z Shadow of the Beast, wcześniej wydanym tytułem Psygnosis. Została zaprojektowana tak, aby działała na prostych Amigach z 512 KB pamięci RAM.

Oryginalna wersja została także opracowana w całości na Amidze, a następnie została przeniesiona na Atari ST, rok później także na konsolę Sega Mega Drive, pod tytułem Galahad. Dla mnie Leander jest przykładem gry bardzo atrakcyjnej wizualnie, ale z grywalnością jest gorzej. Przypomina trochę Arabian Night, gdzie ruch bohatera jest dość specyficzny i nie każdemu przypadnie do gustu.

SWITCHBLADE

Kolejna gra zawiera elementy innych produkcji jak Super Mario Brothers, Rana Rama i Rick Dangerous. Jest to dwuwymiarowa platformówka. Switchblade opowiada historię komiksowego bohatera, który musi odzyskać fragmenty magicznego miecza, aby zniszczyć zło. Rozgrywece towarzyszy klimatyczna grafika oraz dopracowana w szczegółach grafika postaci.

Główny bohater może biegać, skakać i wspinać się po drabinach. Może też walczyć wręcz przeciwko wrogom lub

niszczyć ich zebraną po drodze bronią. Do dyspozycji mamy bonusy, które są ukryte w różnych mało spodziewanych miejscach lub po prostu rozrzucone po korytarzach i pomieszczeniach. Możemy zbierać pojedyncze litery mogą, które tworzą słowa EXTRA i BONUS. Dzięki nim zyskujemy dodatkowe punkty lub nowe życie.

Poziom trudności jest dość wysoki już od pierwszego etapu. Musimy sobie radzić z pułapkami, kolcami i szeregiem wrogów, którzy uwielbiają nastawać na nasze życie. Drugi poziom jest dwa razy większy od pierwszego, spotkamy też dużo silniejszych wrogów. W niektórych miejscach trzeba wykonać idealne skoki bohaterem „co do piksela”, aby nie stracić życia, co może być zniechęcające. Na szczęście takich „atrakcji” nie jest dużo.

Rozgrywka w Switchblade jest bardzo wciągająca, ale im dalej w las, tym trudniej ukończyć poziom. Zwykle na każdym etapie wrogowie czekają kilka sekund na rozpoczęcie polowania. Ich zachowanie są cały czas takie same, więc można dość szybko nauczyć się zwalczać przeciwników. Grafika jest w stylu mangi, choć gra została napisana w Wielkiej Brytanii.

Niestety paleta kolorów jest raczej nudna, do tego moim zdaniem jest zbyt wiele szarości i czerwieni. Dźwięk występuje w formie efektów lub muzyki, co wybieramy na ekranie tytułowym. Ścieżka dźwiękowa jest krótka i powtarzalna i pod tym względem produkcja nie może się pochwalić innowacyjnością.

Ogólnie rzecz biorąc, Switchblade to ciekawa gra. Nie jest tak „ciasna” jak Rick Dangerous, ale mimo to dynamiczna. Można znaleźć irytujące błędy, jak utrata życia z powodu niewidocznych pułapek lub rzeczy, które są jakby „poza ekranem”.

W zasadzie najlepiej jest zorientować się w zachowaniu wrogów i zapamiętać układ poziomów, a dopiero później zagrać. Nie jest to dla mnie najlepszym sposobem na poznawanie gry. Mimo wszystko Switchblade jest tytułem, który może się podobać, a jeśli bawimy się na zasadzie niedzielnego gracza, z pewnością nie zauważymy niedoskonałości rozgrywki.



W grze Leander sterujemy rycerzem i ratujemy księżniczkę z rąk złego czarodzieja.

Podsumowując, gry ze wschodu są nietypowe nie tylko pod względem grafiki. W zasadzie większość polega na tym samym co zawsze przy zręcznościówkach, czyli poszukiwaniu przedmiotów i pokonywaniu kolejnych, coraz silniejszych przeciwników. Mam wrażenie, że produkcje europejskie zachowują zwykle więcej akcji poprzez bardziej rozbudowany świat. Tutaj musimy zmierzyć się z większą szybkością wrogów i wysokim poziomem trudności, choć nie zawsze od pierwszych poziomów. Japonia to kraj o nieco innej kulturze, specyficzny rynek, na którym występują tytuły z bardzo powtarzalnymi schematami. Dlatego też wiele gier stamtąd nie odniosło sukcesu w naszym regionie, gdzie raczej stawiamy na różnorodność. I tak chyba jest do dziś. Za to te tytuły, które zostały zaakceptowane pokazują, że są dobrze dopracowane,

najlepsze w historii przygodówki, ale nie można im tak wiele zarzucić. Pierwszą grą jest „Epsilon 9: The Revenge of the Stingons”, która osadzona jest w dalekiej przyszłości na stacji kosmicznej. Jest napisana w AMOSie, ale posiada całkiem niezłą grafikę i - poza zagadkami typowymi dla gatunku - kilka ciekawych elementów logicznych odbywających się niejako poza główną fabułą. Podczas rozgrywki brakuje trochę muzyki, ale w gruncie rzeczy jest to największa wada jaką zauważyłem.

Druga pozycja to „Lethal Formula”, czyli perypetie naukowca, który wynalazł „zabójczą formułę”. Tutaj już mamy dużo więcej muzyki zmieniającej się w miarę przechodzenia do kolejnych lokacji. Grafika jest na podobnym poziomie i choć nie jest wybitna to nie jest dla mnie rażąca. Gra jest dynamiczna, a kolejne

Dużo bardziej rozbudowaną grą jest „Relics of Deldroneye”, o której powiemy na koniec. Tym razem grafika jest nieco mniej dopracowana, a może to tylko moje wrażenie ze względu na inny styl kreski. Interfejs przypomina bardzo tytuł „Simon the Sorcerer”, ale oczywiście nie jest to ten sam wysoki poziom. Lokacje są rozbudowane, a tematyka znowu nawiązuje do kosmitów. Niestety kuleje muzyka, której praktycznie nie ma.

W tym miejscu nie sposób nie wspomnieć o dwóch polskich grach przygodowych „Mentor” i „Eksperyment Delfin”. Jest to moje pierwsze wizualne skojarzenie po obejrzeniu „Relics of Deldroneye”. Rodzime produkcje często nawiązują do naszej szarej rzeczywistości i tak jest w tym przypadku. Na szczęście w ostatecznym rozrachunku realia okazują się być bardziej zwiariowane i oba tytuły pozwalają z przyjemnością oderwać się od codzienności. W „Eksperyment Delfin” widać inspirację jedną z najlepszych pozycji gatunku jaką jest „Beneath a Steel Sky” i choć trudno o porównanie, jest to jeden z powodów, dla których warto w nią zagrać.

Wymienione tytuły wizualnie bardzo przypominają najbardziej znane gry przygodowe stworzone dla Amigi. Nie mają wielkich wymagań, wszystkie uruchomią się na standardowej Amidzie 1200, część zadziała na zwykłej pięćsetce. Takich pozycji można znaleźć dużo więcej, gdy zacznie się przeglądać stare składanki oprogramowania Public Domain. Niezmiennie je polecam, bo mimo upływu lat wciąż odnajduję nowe „perelki”, z którymi zaprzyjaźniam się na dłużej.

Wiele ciekawego materiału znajdziemy na stronie: amigapd.com wraz z odnośnikami do legalnego pobrania pełnych wersji tytułów publikowanych w całym okresie lat '90-tych. Pokazuje to jak wykorzystać potencjał, który drzemie w wielu z nas, trzeba tylko impulsu. Jak widać ma to miejsce niezależnie od aktualnych możliwości wydawniczych. Dzisiejsza internetowa dystrybucja różnego rodzaju oprogramowania daje nam nowe środki.

BUBBLE DIZZY

Nie jestem do końca pewien kiedy zobaczyłem tę grę, ale bardzo dobrze



przemyślane i dostosowane do konfiguracji sprzętowych komputerów, na którym mają działać.

PUBLIC DOMAIN

Gier przygodowych powstało dla Amigi bardzo wiele i w przytaczającej większości były komercyjne. Wybrałem trzy pozycje z kategorii Public Domain, a więc rozpowszechniane darmowo, które nie odbiegają poziomem od płatnych odpowiedników. Oczywiście nie są tak dopracowane i rozbudowane jak

poziomy ciekawe i zróżnicowane. Na uwagę zasługuje interfejs, który zajmuje sporą część ekranu, ale jest prosty w obsłudze i wyświetla informacje pomocnicze - poza tymi, które widoczne są na głównym obszarze.

Nie do końca podoba mi się tylko zastosowana czcionka, bo niezbyt dobrze koresponduje z resztą grafiki. Gra jest co prawda krótka, ale w końcu nie spodziewajmy się fabuły na poziomie „Another World”.



pamiętam ją z wersji dla C64, którą lubiłem za warstwę muzyczną. Była za to dość trudna i niekiedy denerwująca, bo nasz bohater musiał szybko poruszać się „do góry”, a czas na wykonanie zadania szybko się kończył. Nigdy nie doszedłem zbyt daleko w tej grze, ale słuchanie muzyki sprawiało mi wielką przyjemność. Tym bardziej chciałem zobaczyć jak wygląda Dizzy na Amidze.

To, co zrobiono na mnie wrazenie to grafika - bardziej szczegółowa, kolorowa i ogólnie dopracowana. Jednocześnie animacja była równie płynna, a ekran gry większy. Niestety uciekła gdzieś moja ulubiona muzyka, bo jakoś nie widzę wielkiego podobieństwa między tą konwersją a pierwowzorem. Za to sama rozgrywka zrobiła się jakby trochę łatwiejsza, ale może to tylko wrazenie spowodowane innym tempem gry.

HOSTAGES

Kolejna gra polega na „ukrywaniu” się przed (chyba) Policją, która uparcie chce nas odnaleźć za pomocą reflektora świecącego na mur i chodnik, gdzie porusza się nasza postać. Tutaj wersja dla Commodore 64 była zdecydowanie bardziej dynamiczna i ogólnie podobata mi się o wiele bardziej niż na pięćsetce.

Dziwne było dla mnie też sterowanie, bo wychylenie joysticka krótko w jednym kierunku powoduje od razu przesunięcie bohatera o określoną część chodnika i przez to nie raz miałem wrazenie, że ruchy są strasznie opóźnione. Do tej pory wolę „Hostages” w wersji dla komputerów 8-bitowych, a więc tym razem przeniesienie gry na Amigę nie było chyba dobrym pomysłem. Podobają mi się za to samplowany i mówiony wstęp, co prawda krótki, ale gdy miałem A500 musiałem na to zwrócić uwagę.

DUCKTALES

Przygody „kaczek” to jednak z moich ulubionych gier tamtego okresu, ale tutaj historia jest trochę inna. Miałem ją na C64, a zanim mogłem mieć Amigę porównywałem jej wygląd w czasopiśmie „Commodore & Amiga” i grafika wydała mi się wprost olśniewająca. Możliwe, że miałem zły egzemplarz gazety, bo w rzeczywistości gra prezentuje poziom średni, niski



rozdzielczość i niezbyt dużą liczbę klatek animacji. W porównaniu z wersją 8-bitową jest oczywiście znaczna różnica na plus. Następną zaletą jest fakt, że zasady rozgrywki pozostały bardzo podobne, a więc nie trzeba uczyć się nowego sterowania bohaterem jak w wielu innych produkcjach. Postacie kreski Disneya na Amidze pojawiły się niezbyt często, dlatego tym bardziej warto zapamiętać „Ducktales”.

DEFENDER OF THE CROWN

Dla mnie osobiście - gra legenda. Grałem w nią namyślnie wiele godzin na Commodore 64, ale dopiero wtedy, gdy miałem stację dyskietek 1541-II. Wcześniej, w wersjach kasetowych

dostępne były tylko pojedyncze etapy i nie mogłem mieć przyjemności udziału na przykład w turnieju rycerskim. Może dlatego mam tak wielki sentyment do „obrońcy korony”, a może po prostu wychodzi mój duch rywalizacji. Grafika w tej grze jest przykładem świetnie „wypikselowanej” pracy, choć jednocześnie trzeba przyznać, że zastosowano konserwatywny styl. Pasuje on do toku rozgrywki, ale dzisiaj pewnie oczekiwaliśmy czegoś więcej. W czasach, gdy używałem C64, gra była chwalona za to, że była rozbudowana i przechodząc do kolejnych kolacji mieliśmy duże animowane postacie oraz różne tła. Na Amidze najbardziej podobają mi się wersja dla CD32, którą wraz z kolegą uruchamialiśmy na jego

Amidze 1200 podłączonej do mocnego zestawu głośników. Tętent koni oraz pełnoekranowe animacje jakie pojawiały się podczas wczytywania różnych części powodowały, że byłem zachwycony. Inna sprawa, że gra nie wykorzystywała potencjału układów AGA, bo działała równie dobrze na CDTV, ale za to wypełniono w większym stopniu płytę CD, choć były to głównie dodatkowe ścieżki audio i kilka animacji.

ELVIRA

Znowu gra, która była dla mnie bardzo tajemnicza w czasach 8-bitowców. Mieściła się na wielu dyskietkach 5,25" i widząc ją gdzieś na giełdzie komputerowej uważałem, że jest to bardzo dobra przygodówka. Pamiętam, że mówiłem o niej jako „symulacji człowieka”, bo świat gry widziało się oczyma bohatera, a nie - jak zazwyczaj - postać była na monitorze. Niestety wersja, którą udało mi się zdobyć była uszkodzona i nie mogłem zbyt daleko zajść w całej fabule, ale do dziś pozostał mi sentyment.

Dopiero później, gdy miałem już Amigę próbowałem zagrać dłużej, ale jakoś brakowało mi zacięcia. „Elvira: Mistress of the Dark”, bo tak brzmi pełny tytuł jest grą rozbudowaną, ale i wymagającą dużo logicznego myślenia, a nie matpiej zręczności. Posiada bardzo dobrą grafikę, szczególnie jak na czasy, w których powstała. Dla mnie jest to tytuł

szczególny, jako że bardzo lubię wszelkie klasyczne przygodówki. Niestety zagadki są różnej jakości i co jakiś czas trafia się całkowicie nielogiczne rozwiązanie, ale taki jest już urok produkcji typu „adventure”.

AGONY

Agony to gra, która zwykle jest bardzo wysoko oceniana ze względu na swoją doskonałą oprawę. Nie jestem odosobniony w tym poglądzie, ale trzeba od razu dodać, że ta gra tak naprawdę nie wnosi nic nowego. Jest to prosta strzelanina z przesuwającym poziomo ekranem.

Zazwyczaj w takich grach gracz sterujemy statkiem kosmicznym, robotem lub człowiekiem, a w Agony gracz wciela się w sowę. Broń jest „magiczną mocą”, a nie laserem, pistoletem lub pociskiem, ale to tylko kosmetyczna zmiana w stosunku innych gier. Mamy wszystkie typowe elementy takie jak różni wrogowie z różnymi sposobami ataku, przedmioty, które można zbierać, aby wzmocnić siłę i duży potężny wróg na końcu poziomu.

Jeśli chodzi o efekty to co innego, bo Agony ma kilka prawdziwych ciekawostek. Sowa trzepocze skrzydłami podczas lotu, a ten ruch jest bardzo realistyczny. Wielowarstwowe, przewijane tła są szczegółowe i ciekawe. W pierwszym poziomie gracz leci przez



burzę, z niezłą animacją tła z padającym deszczem i wzburzonymi falami.

Dawniej robiło to duże wrażenie. Przeciwnicy są narysowani szczegółowo z cieniowaniem. Niektóre elementy na późniejszych poziomach są narysowane w jednolitym kolorze, które pasują do tła, ale jednocześnie trudno je dostrzec. Animacja śmierci to również mała perełka: zamiast wybuchu, sowa rozkłada się, rozpadając się na kości i pióra.

Co ciekawe, nie ma spowolnień, gdy na ekranie jest cała masa wrogów, ale od czasu do czasu jakiś element potrafi na chwilę zacząć migać. Muzyka jest bardzo dobra na wstępie, a w samej grze nie przeszkadza, bo jest dynamiczna, ale nie zapada mocno w pamięć. W grze jest tylko 6 poziomów, więc nie jest to produkcja, w którą będziemy grać godzinami.

Kolejna ciekawostka to fakt, że grafikę do okładki Agony przygotował Roger Dea, który zdobył sławę rysując większość okładek płyt zespołu Yes, który był najbardziej popularny w latach '70-tych. Proponuję porównać kilka jego produkcji, bo szybko dostrzeżemy podobieństwa w stylu do grafiki amigowej gry.

Na Amigę powstało kilka tysięcy gier. Wśród nich można znaleźć tytuły bardzo dobrze wykonane i takie, które pozornie są nieciekawe. Jednak część z nich okazuje się świetna przy bliższym poznaniu. Moja lista obejmuje też takie produkcje. A teraz marsz do joysticka!

Elvira to wspaniale narysowana gra, jest także rozbudowana i wymagająca myślenia.



Cyfrowy zapis nutowy

ADAM ZALEPA

Deluxe Music to program do tworzenia, drukowania i odtwarzania muzyki przy użyciu układu dźwiękowego Amigi lub instrumentów MIDI. Jest to przede wszystkim program do tworzenia zapisu nutowego, a nie sekwencer, choć posiada pewne podstawowe funkcje sekwencera. Wersja demonstracyjna Deluxe Music jest dostępna na stronach Aminetu oraz w innych miejscach w sieci. Czy ten program może być dzisiaj przydatny muzykowi?

Moją pierwszą próbą użycia Deluxe Music było wywołanie programu i rozpoczęcie korzystania z niego bez czytania instrukcji. Interfejs programu okazał się bardzo intuicyjny. Na początku wyświetlane są trzy okna: Score Window, Tool Window oraz Piano Keyboard. Okno Partytury to pusta partytura z dwoma pięcioliniami (sopranową i basową), o długości 1 taktu. Gdy dodajesz nuty do partytury, stale dodawany jest właśnie pusty takt na końcu. Kiedy odtwarzasz swoją partyturę, nuty są podświetlane w miarę ich odtwarzania.

Okno narzędziowe zawiera gadżety, które reprezentują różne rodzaje symboli muzycznych. Po kliknięciu na symbol, wskaźnik myszy zamienia się w ten symbol i możesz wstawić go do okna partytury klikając na wybraną część pięciolinii.

Okno narzędziowe posiada również narzędzia do kasowania symboli i wprowadzania tekstu. Okno Piano Keyboard wygląda jak fortepian i jest alternatywnym sposobem dodawania nut do partytury. Klikając na klawisz, odpowiadająca mu nuta jest wstawiana do partytury. Możesz także budować akordy i wstawiać pauzy.

Deluxe Music może działać na wielu rodzajach ekranów, włączając w to ekrany własne, Workbencha i ekrany publiczne. Możesz zmienić paletę i czcionkę. Jednak, jeśli zmienisz czcionkę na zbyt dużą, nie będziesz miał dostępu do menu po prawej stronie, ponieważ zostaną one wysunięte poza ekran. A najbardziej na prawo wysunięte menu to menu ustawienia, więc nie można zmienić czcionki z powrotem. A menu ustawień nie ma odpowiedników na

klawiaturze. W takiej sytuacji rozwiązaniem jest wyjście z programu i uruchomienie go ponownie.

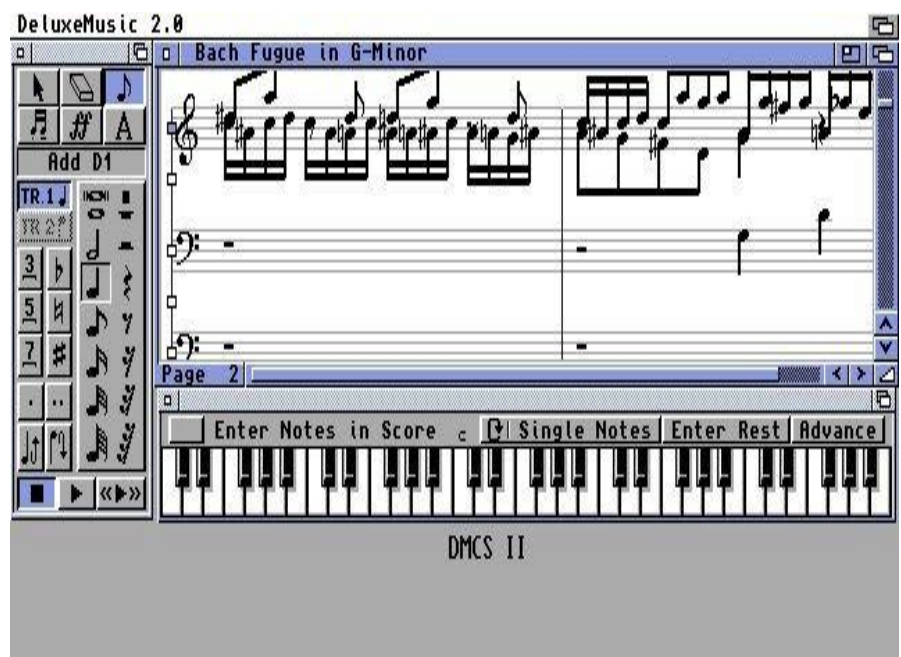
Deluxe Music zawiera 32 sprofilowane instrumenty. Myślę, że ich jakość jest rozsądna do użycia jako szablon i dla szybkiej informacji o brzmieniu. Prawdziwe granie realizuję za pomocą syntezatora MIDI. Dźwięki są kwestią gustu, więc nie powiem nic więcej na ten temat.

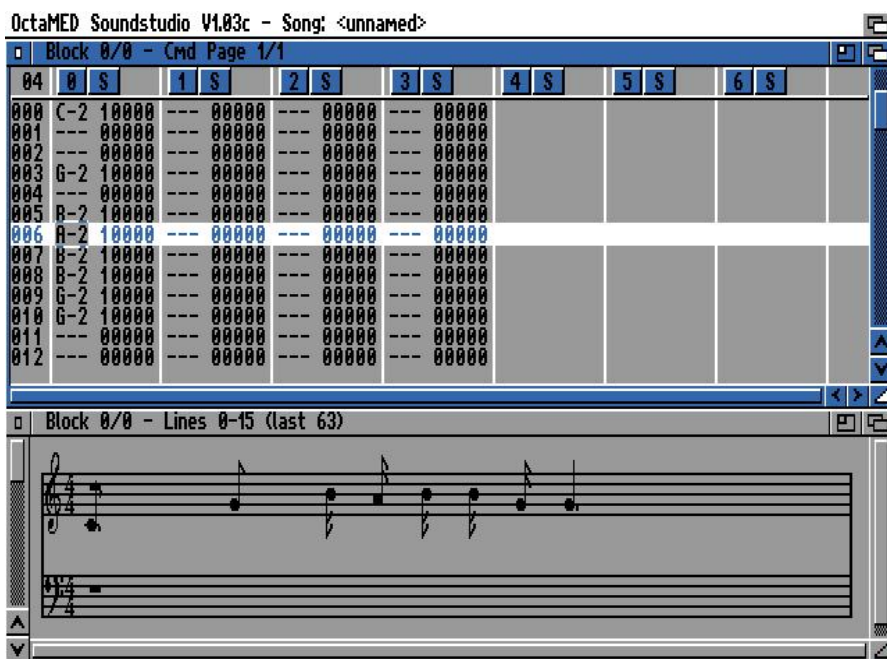
Zamiast używać wewnętrznych dźwięków, możesz przypisać różne ścieżki do grania na różnych kanałach MIDI. To rozwiązanie sprawdziło się w moim przypadku. Możesz również wprowadzać swoją muzykę za pomocą klawiatury MIDI, na jednej pięciolinii naraz. Czas trwania nuty jest zwiększany im dłużej przytrzymasz klawisz: przeskakuje do

ósemki, ósemki z kropką, ćwierćnuty - z prędkością, którą możesz ustawić. Szkoda, że nie ma wbudowanego metronomu, bo inaczej można by było wprowadzać muzykę w czasie rzeczywistym.

Deluxe Music nie jest bardzo rozbudowanym sekwencerem. Nie posiada zaawansowanych funkcji, takich jak filtrowanie eventów MIDI, obsługa wyjątków systemowych i inne - mamy tu tylko proste nagrywanie i odtwarzanie. Partytura może być odtwarzana od początku lub pomiędzy dwoma znacznikami (Begin/End Section).

Jest to mało wygodne, ponieważ można używać tylko jednego zestawu znaczników w partyturze. Wolałbym mieć nieograniczoną liczbę i możliwość zaznaczania fragmentów utworu, a także





nazywania ich dla łatwiejszego odniesienia podczas całej pracy. Podczas odtwarzania, nie ma możliwości, aby program pomijał powtórzenia, lub przechodził do następnego fragmentu utworu. Wydaje się również, że nie ma możliwości regulacji głośności instrumentów wewnętrznych względem siebie. Opcje odtwarzania oceniałbym jako akceptowalne.

Deluxe Music posiada za to bardzo bogatą implementację języka ARexxa z 86 komendami, z których część posiada wiele opcji. Napisałem kilka skryptów i większość rzeczy działała zgodnie z dokumentacją. Jeśli skrypt zawiera błąd, Deluxe Music wyświetla okno z komunikatem błędów ARexxa - jest to wygodne.

Makra ARexxa mogą być nagrywane i odtwarzane w sposób interaktywny. Wystarczy wybrać opcję „Record”, wykonać kilka czynności w programie, a następnie zatrzymać nagrywanie. Stworzyłeś właśnie makro, które może być wielokrotnie odtwarzane, a następnie zapisane w pliku. Makra ARexxa są uruchamiane za pomocą okna wyboru plików (wybieramy nazwę skryptu) lub mogą być przypisane do klawiszy funkcyjnych.

Deluxe Music posiada również funkcję wiersza poleceń (ARexxx Console), która

pozwala użytkownikowi na bezpośrednie wpisywanie poleceń ARexxa, na przykład w celu eksperymentowania lub szybkiego uruchomienia. To kolejna bardzo dobra funkcja.

Co prawda, kilka poleceń ARexxa jest zaimplementowanych w dziwny sposób. Na przykład, polecenie „Next Note”, które przesuwa kursor do następnej nuty, kasuje zaznaczenie poprzedniej nuty. Jest to niezbyt sensowne, ponieważ bardzo oczywistą operacją jest przechodzenie od nuty do nuty, zaznaczając każdą z nich. Kolejną dziwną rzeczą jest to, że „Goto Measure” wygląda jakby przenosiło kursor na początek taktu, ale wewnętrznie tak nie jest. Jeśli spróbujesz dalej wykonać „Select Item”, program wybierze drugi element w takcie. Aby przejść na początek, musisz wykonać „Goto Measure”, a następnie „Previous Note”.

Deluxe Music domyślnie zapisuje swoje pliki w formacie CMUS, nowszej wersji formatu IFF, który jest bardziej wydajny niż stary SMUS, którego używał program takie jak Deluxe Music Construction Set. Może również odczytywać i zapisywać pliki w formacie SMUS, a także Standard MIDI File (SMF). Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie formaty plików zachowują te same informacje. Jeśli nie zapiszesz w formacie CMUS, nie wszystkie symbole w Twojej partyturze zostaną zapisane.

Z kolei, format SMF jest świetny do importowania muzyki do sekwencera, ale nie będzie przechowywał połączeń (lub frazowania), tekstu itp. Nie uwzględnia również znaków powtórzeń, co uważam za wadę konstrukcyjną. Program powinien mieć opcję rozszerzania powtarzanych sekcji poprzez zapisywanie ich wielokrotnie do pliku SMF. Zapisywanie w formacie SMUS miewa też problemy z nutami o długim czasie trwania.

Deluxe Music z pewnością nie jest programem do profesjonalnego zapisu nutowego, ale jest przyjemny w obsłudze i jeśli nie mam bardzo wysokich wymagań - sprawdzi się znakomicie. Warto dodać kilka słów także na temat innych programów, które pozwalają na stosowanie pięciolinii. Proponuję rozpocząć od „OctaMEDa Sound Studio”, który posiada całkiem niezły edytor, który dodatkowo można przełączać pomiędzy zapisem stosowanym w trackerze, a notacją muzyczną. Trzeba tylko wywołać menu górne o nazwie „Display” i zwrócić uwagę na dwie opcje: „Tracker Editor...” i „Notation Editor...”.

Naprawdę ciekawe jest to, że oba okna możemy mieć na ekranie jednocześnie i każde z nich może pokazywać te same nuty, lecz zapisane w inny sposób. Możemy więc zapisać pięciolinie, a potem zobaczyć jak wygląda to w patternie lub odwrotnie. Z punktu widzenia muzycznego nie ma to wielkiego sensu, ale pozwala wykonywać proste ćwiczenia i nauczyć się „czytania” nut. Oczywiście zapis nutowy zupełnie nie przeszkadza w tym, aby OctaMED wciąż korzystał z sampli Amigi lub komunikacji z instrumentem MIDI. Możliwe jest używanie wszystkich opcji edycyjnych, ale oczywiście wiele czynności będzie trzeba wykonać w różny sposób. Ciekawie wygląda także moduł muzyczny wyświetlony w formie notacji muzycznej.

Warto powiedzieć również, że program pozwala na wydruk pięciolinii i to w bardzo prosty sposób. Wystarczy wybrać opcję „Print...” z menu górnego „Project”, a potem określić jakość czcionek na przycisku cyklicznym „Resolution”. Dalej już tylko klikamy na funkcję „Print” w oknie drukowania.



Jakość tego, co zobaczymy na papierze nie będzie może najlepsza i w dużej mierze zależna od sterownika w systemie. Jest to jednak całkowicie wystarczające, aby komunikować się ze światem za pomocą notacji muzycznej. Warto również zajrzeć do opcji "Tempo Window..." w menu górnym "Display". Udostępnia ona okno, za pomocą którego zmieniamy szybkość utworu i można to robić na wiele sposobów. Jednym z nich jest wykorzystanie jednostki BRM oraz metrum. Możemy więc na własnej skórze przekonać się, że OctaMED jest bliżej tradycyjnego zapisu muzycznego niż wygląda na to z pozoru.

Jednak program nie zawsze będzie przydatny, szczególnie gdy już zaczęliśmy operować na plikach MIDI albo nie potrzebujemy opcji trackera. Wtedy proponuję skorzystać z pozycji, która ukierunkowana jest na wykorzystanie instrumentu muzycznego w bardziej tradycyjny sposób. "Deluxe Music", bo o nim mowa, jest zdecydowanie bardziej rozbudowanym programem, ale wyłącznie w zakresie zapisu nutowego. Został wydany jeszcze przez firmę Electronic Arts, a to mówi samo za siebie. Pozwala na bardziej swobodne operowanie w edytorze, który wygląda już całkiem jak pełnoprawna partytura. Możemy wczytywać pliki MIDI, a za pomocą biblioteki "CAMD" komunikować się z zewnętrznym instrumentem. Bez niego również

zobaczymy jak utwór jest odgrywany, choć siłą rzeczy wiele funkcji będzie niedostępnych.

W oddzielnym oknie widzimy klawiaturę muzyczną, która ułatwia zapisywanie nut, gdy musimy to robić na ekranie. Nie wyłącza to stosowania sampli, które można bez problemu ustawiać za pomocą opcji "Set Instrument" z menu górnego "Measures". Nie ma też problemu z wydrukiem i z mojego doświadczenia jest on już właściwie komfortowy. Pewnym ograniczeniem mogą być tylko sterowniki, natomiast sam program nie posiada właściwie żadnych ustawień drukowania, ale korzystając z pakietu "Turbo Print" uzyskać można praktycznie wszystko to, co potrzeba, nawet jeśli mamy do opracowania większy utwór.

Możemy również korzystać z tzw. akolad, czyli znaków w formie klamry spinającej pięciolinie. Jest to ważne, bo określa to linie, których zapis należy odczytywać na raz w sytuacji, gdy mają być wykorzystane instrumenty o szerokiej skali lub utwór śpiewany jest przez chór. W pewnych sytuacjach nie unikniemy stosowania akolad i stawia to "Deluxe Music" w dużo lepszej pozycji niż inne programy dla Amigi. Wystarczy sobie wyobrazić import skomplikowanego utworu. Program w pełni operuje pojęciami muzycznymi, dlatego nie polecam rozpoczynania pracy, zanim

nie nabędziemy chociaż podstawowej wiedzy w tym zakresie. Z tego punktu widzenia z pewnością "OctaMED" jest dużo bardziej uniwersalny, lecz jednocześnie ograniczony.

Musicie przyznać, że te dwa niepozorne programy mają w sobie sporo możliwości. A co zrobić, jeśli mamy zwykłą pięćsetkę? Oczywiście będzie kłopot z ich uruchomieniem. Mamy jednak jedną perełkę o nazwie "Copyist Pro". Jest to produkt z 1988 roku, więc można powiedzieć, że z kategorii komputerowej archeologii. Działa nawet na Kickstarcie 1.3 i po małych modyfikacjach uruchomimy, nawet jeśli mamy tylko 512 KB pamięci. Oczywiście jest dużo mniej rozbudowany, ale mimo to udostępnia najważniejsze funkcje. Ma możliwość importu plików MIDI, niestety tylko starszego typu, ale wynika to z czasu powstania programu. Posiada proste opcje druku, a także zapiszemy za jego pomocą wszystkie symbole obecne na pięciolinii. Wszystkie funkcje wywołujemy za pomocą menu górnego o jasnych nazwach "Import", "Print" lub "Symbols". Cały pakiet zawiera nawet edytor czcionek, dzięki któremu dodamy brakujące znaki.

Ciekawostką jest fakt, że menu górne posiada również opcje związane z wykonywaniem operacji dyskowych (menu "Other"), a także drukowania nie tylko samej partytury, lecz również całej zawartości ekranu. Niestety interfejs niezbyt przystaje to dzisiejszych czasów, ale z drugiej strony nie ma praktycznie innego programu, który zadziała na tak skromnej konfiguracji sprzętowej. Po uruchomieniu mamy wybór ekranu w rozdzielczości 640x200 lub trybu Interlace, czyli 640x400. W obu przypadkach opcja "Set colors..." z menu "Other" pozwala dostosować paletę kolorów, więc praca może wyglądać przyzwoicie nawet na zwykłym monitorze PAL lub telewizorze.

Jak widzimy, nasza pocziwa Amiga posiada całkiem niezłą bazę oprogramowania służącego do zapisywania muzyki w bardziej „zawodowy” sposób. Nie mamy może fajerwerków, ale uruchamiając nowe „pecetowe” programy, choćby „Audio Score” czy „Sibeliusa”, możemy doznać przyjemnego deja vu.

Jak napisać konspekt?

KAMIL STOKOWSKI

OD REDAKCJI: Program Flow zwrócił naszą uwagę już w 2014 roku, wtedy jednak nie zajęliśmy się nim bardziej szczegółowo. Okazuje się, że jego możliwości są naprawdę ciekawe, co udowadnia poniższy artykuł. Dodajmy, że edytor ten działa nawet na Kickstarcie 1.3.

Flow jest mało znanym edytorem przeznaczonym do konstruowania konspektów tekstowych z wieloma poziomami nagłówków. Mogą być one następnie modyfikowane jak obiekty: przesuwane w górę i w dół, przesuwane do wewnątrz i na zewnątrz, oznaczane, usuwane i tak dalej. Poza tym mamy wiele innych funkcji, między innymi: automatyczną numeracją nagłówków, możliwość zwijania i rozwijania (ukrywania i chowania) nagłówków, wyszukiwanie i zastępowanie tekstu, sprawdzanie pisowni (słownik może mieć do 50 tys. słów), automatyczne zapisywanie dokumentów, obsługa Clipboardu oraz port ARexxa z ponad setką poleceń. Flow obsługuje wiele stylów pisma (pogrubienie, kursywa, podkreślenie), rozdzielczości i kolorów ekranu wybieranych przez użytkownika. Są to także rozbudowane możliwości dostosowywania etykiet nagłówków.

Edycja konspektu jest dość prosta i podobna do edycji tekstu, z tą różnicą, że klawisze TAB i ENTER mają nowe funkcje. Nagłówek tworzy się wpisując cały tekst bez naciskania klawisza ENTER, bo linie zawijają się automatycznie. Naciśnięcie ENTER tworzy następny nagłówek. Klawisz TAB służy do przechodzenia o jeden poziom głębiej (TAB) lub w górę (SHIFT+TAB) w konspekcie.

Poruszanie się po dokumencie odbywa się za pomocą myszy lub klawiszy kursora. Obsługiwane są standardowe operacje wycinania, kopiowania i wklejania, które wykorzystują Clipboard do wymiany danych z innymi programami. Dynamiczna kolumna przycisków po lewej stronie ekranu, po jednym dla każdego nagłówka, pozwala na zaznaczanie, przeciąganie, zwijanie, rozwijanie i usuwanie całych nagłówków.

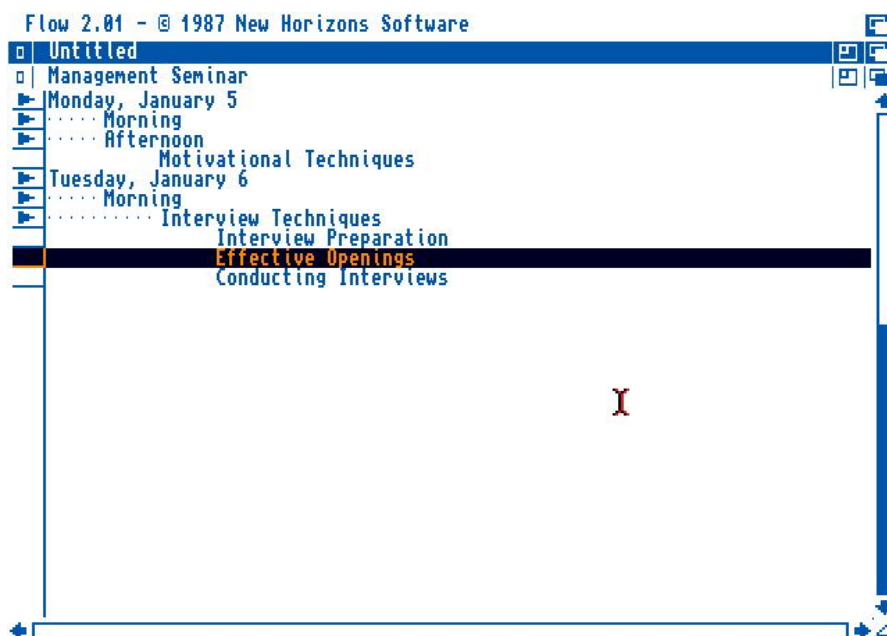
Flow posiada wsparcie dla wielu funkcji systemu Amigi. Otwiera publiczny ekran o nazwie "Flow", więc możemy sprawić, że inne programy będą otwierały swoje okna na tym ekranie. Flow umieszcza również App-ikonę na Workbenchu, dzięki czemu po uruchomieniu można przeciągnąć do niej ikony i ładować w ten sposób pliki do Flow. W ostatnim menu Workbenchu o nazwie "Tools" dodawana jest także nowa pozycja, która wysuwa ekran Flow na przód. Program posiada też opcję użycia standardowego okna wyboru plików ASL, choć domyślnie używa własnego okna wyboru.

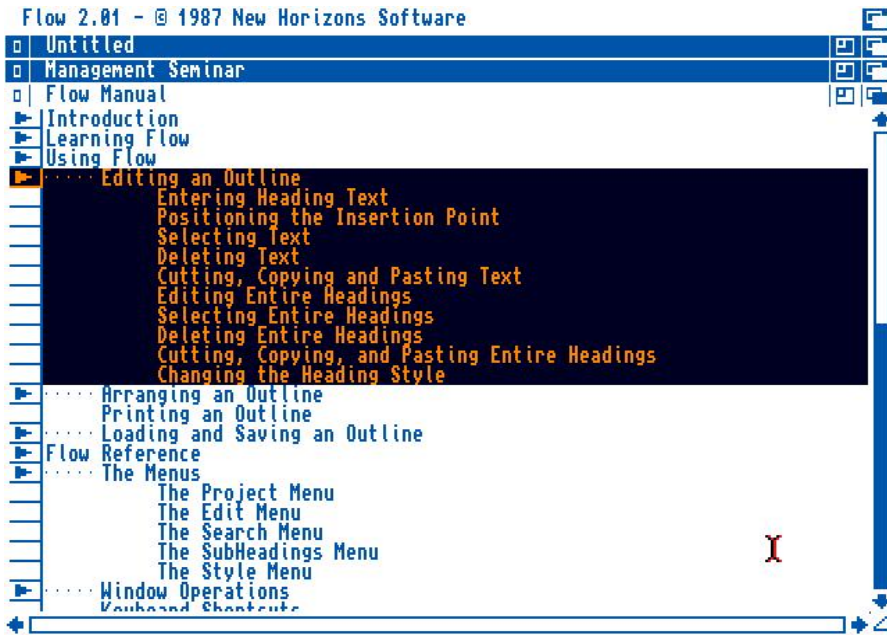
Implementacja ARexxa jest bardzo obszerna i zawiera ponad 100 komend. W menu "Makro" można zapisać do dziesięciu nazw makr ARexxa i uruchamiać je po prostu wybierając lub naciskając kombinację SHIFT+klawisz funkcyjny. Jeśli chcemy uruchomić inne makro, pozycja menu "Other..." pozwala wpisanie nazwy i argumentów. Nie ma

tutaj niestety okna wyboru, trzeba zapamiętać ścieżkę dostępu i nazwę pliku.

Flow posiada też opcję sprawdzania pisowni, co jest proste i łatwe w użyciu. Gdy napotkamy błędnie napisane słowa, mamy możliwość ich pominięcia, dodania słowa do słownika, wstawienia alternatywnego słowa lub zmiany słowa na całkiem inne. Funkcja ta ma jednak poważną wadę: podczas skanowania konspektu rozwija wszystkie nagłówki i pozostawia je rozwinięte do samego końca. Nie jest to wygodne, bo później trzeba ręcznie zwiąć nagłówki konspektu.

Bardzo dobrą cechą jest natomiast fakt, że użytkownik ma kontrolę nad etykietami nagłówków. Używając prostej składni można określić, jakiego rodzaju etykiety pojawiają się na każdym poziomie. Można stosować cyfry rzymskie z kropkami, duże litery z kropkami, cyfry arabskie z kropkami,





pozostawiony samotnie w linijce na końcu akapitu, natomiast sierotą jest krótki jedno- lub dwuliterowy wyraz umiejscowiony na końcu wiersza. Brak kontroli tych funkcji oznacza, że nagłówek może pojawić się jako ostatni wiersz strony, a wszystkie jego podtytuły pojawią się na następnej stronie. Flow używa tylko prostego liczenia liczby wierszy do określania przerw między stronami. Nie ma też możliwości kontrolowania odstępów między wierszami w wydruku.

Chociaż Flow obsługuje różne kroje pisma (kursywa, pogrubienie, podkreślenie), nie jest możliwe użycie dwóch krojów pisma w tym samym nagłówku. Można próbować zmieniać kroje wewnątrz nagłówka, ale wydaje mi się to dziwne. Na przykład, można zaznaczyć fragment tekstu, a następnie wybrać z menu opcję "Bold" (pogrubienie). Uważam, że to powinno zmienić zaznaczony fragment na pogrubioną czcionkę, a modyfikowany jest cały nagłówek.

Flow jest ciekawym programem, jest dobrze zaprojektowany, jest dość stabilny, ma mnóstwo funkcji i robi to, co ma robić. Z drugiej strony, brakuje mu kilku ważnych, podstawowych funkcjonalności. Podczas pracy można odnieść wrażenie, że został zaprojektowany przez dwie różne osoby: jednego doświadczonego Amigowca i drugiego - nowicjusza komputerowego. Jednak jeśli potrzebujemy edytora konspektów, do tego działającego nawet na zwykłej Amidze 500, Flow jest dobrym wyborem.

małe litery z prawym nawiasem, a także małe cyfry rzymskie z prawym nawiasem. Przecinek jest znakiem rozdzielającym, a średnik wskazuje, które etykiety powinny być powtarzane na dalszych poziomach. Można dotaczyć również własny tekst.

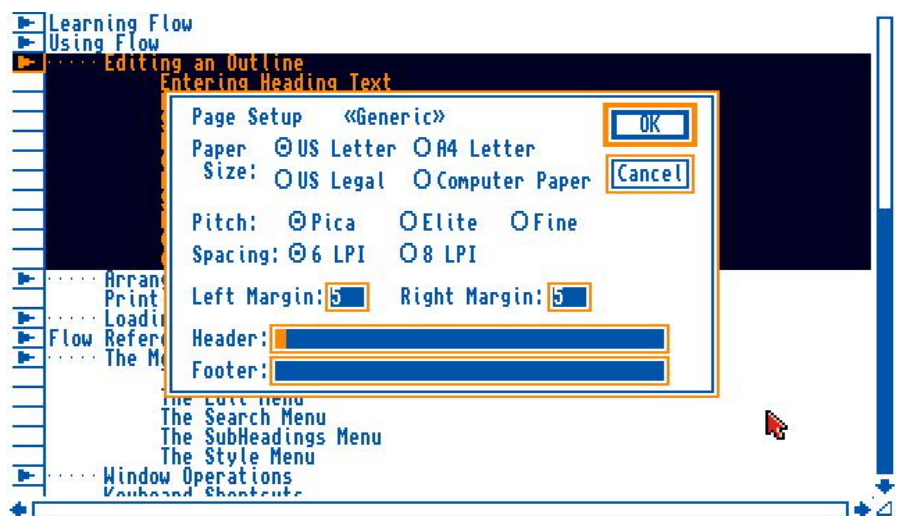
Program może być uruchomiony zarówno z Workbenchu, jak i za pomocą okna Shell. Wszystkie parametry ikony (tooltypy) mają swoje odpowiedniki w argumentach Shell. Moją ulubioną cechą Flow jest obszerny zestaw poleceń ARexxa. Skrypt może uzyskać dostęp do praktycznie wszystkich funkcji programu.

Niestety program ma też kilka wad i braków. Pierwsza sprawa to okno wyboru plików, które nie wygląda zbyt dobrze. Na szczęście można włączyć obsługę okien ASL, a domyślne okno sprawdzi się chyba tylko na Workbenchu 1.3. Flow nie obsługuje alternatywnych czcionek systemowych - po prostu używa wyłącznie czcionki "Topaz 8" niezależnie od ustawień preferencji systemowych.

Przy domyślnych kolorach nieaktywne przyciski (powinny być zaciemnione) są całkowicie czarne zarówno na pierwszym, jak i na drugim planie, więc w ogóle nie widać napisów. Efekt jest dziwny i zmusza do zgadywania, jaki przycisk chcemy wybrać. Oczywiście kolory można zmienić, ale dlaczego nie jest to zrobione domyślnie?

Nie ma polecenia typu Undo (cofanie ostatniej operacji). Jest to poważne niedociągnięcie w programie, który pozwala na usuwanie dużych fragmentów konspektu za pomocą kilku prostych operacji. Jeśli wystarczy kliknąć na przycisk i nacisnąć klawisz DELETE, powinna być opcja przywrócenia przynajmniej jednej ostatniej operacji. Polecenie zapisywania danych pozwala wybrać format pliku: "Normal" (wewnętrzny format IFF programu) lub "Text only". Jednak, to ustawienie nie jest zapamiętywane i trzeba je wybierać ponownie przy każdym zapisie pliku.

Nie ma kontroli nad wdowami i sierotami. Dodam, że są to pojęcia z zakresu typografii. Wdowa to pojedynczy wyraz



Rozszerzenia pamięci

MARCIN LIBICKI

W ostatnim czasie pojawiło się sporo nowych rozszerzeń do naszych komputerów. Osobiście korzystam najczęściej z Amigi 1200, ale moją drugą Amigą jest sześćsetka. Pamiętam problemy, jakie sprawiała na tej ostatniej karta turbo Furia, dlatego postanowiłem sprawdzić, jak zachowują się prostsze karty, czyli rozszerzenia pamięci. Myślę, że dla wielu Amigowców będą one wystarczające, aby z powodzeniem grać w ulubione gry albo oglądać przynajmniej niektóre demo. Jednocześnie koszt rozszerzeń pamięci jest nieporównywalnie mniejszy.

Jedną z pierwszych kart jaka zwróciła moją uwagę jest A608mini, czyli rozszerzenie dodające 8 MB pamięci Fast w Amidze 600. Jest bardzo małe i proste w montażu - wystarczy nałożyć płytkę na procesor na płycie głównej i docisnąć. Teoretycznie wygląda to podobnie, jak w przypadku Furii, ale tutaj karta jest mała, lekka i nie posiada większych elementów jak radiator procesora. Dzięki temu po nałożeniu na procesor płytka trzyma się bardzo dobrze i wręcz można na niej podnieść całą płytę główną. Na pewno nie bez znaczenia jest także jakość zastosowanej podstawki, która znowu - w przypadku Furii była problematyczna.

Karta A608mini umożliwia pracę w kilku trybach, które uaktywnia się poprzez odpowiednią konfigurację zworek. Dostępne są opcje całkowitego wyłączenia urządzenia oraz przełączenia w tryb zgodny z portem PCMCIA, jednak wtedy zamiast 8 MB pamięci Fast uzyskujemy tylko 5,5 MB. Jest to cechą wszystkich rozszerzeń bez

dodatkowego procesora, bo sprawa rozbija się o adresowanie w przestrzeni pamięci Amigi. Rozszerzenie bardzo dobrze spełnia swoje zadanie, nie powoduje problemów, czy zawieszzeń, a gry można wygodnie uruchamiać za pomocą pakietu WHDLoad, co jest główną funkcją dla wielu Amigowców.

Co prawda zdarzyło mi się, że Amiga się zawiesiła bez widocznego powodu, ale zdarzyło się to praktycznie 2 razy na kilka miesięcy pracy. Dlatego A608mini można śmiało polecić każdemu użytkownikowi A600, najlepiej od razu w komplecie z rozszerzeniem pamięci Chip do 2 MB. Mamy wtedy 10 MB pamięci i uruchomimy praktycznie całe klasyczne oprogramowanie przeznaczone dla chipsetu ECS.

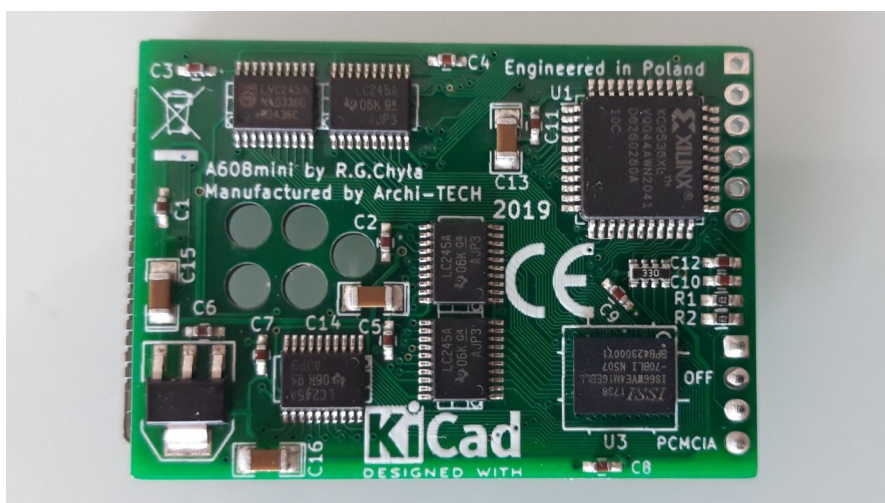
Pamiętajmy tylko, że nowe rozszerzenia montowane "pod klapkę" często mają niezbyt zamontowane precyzyjne wtyki i podczas nasuwania karty trzeba uważać, aby nie uszkodzić lub nie przekrzywić "igieł". Zdarzyło mi się to raz i

prostowanie pinów nie było ani proste, ani szybkie, bo potrafiły się bardzo łatwo łamać.

Prędkość pracy na A608mini nie będzie różnić się zbyt wiele od "gołej" Amigi, bo dodatkowa pamięć nie przyspiesza komputera tak, jak w przypadku A1200, ale ma to znaczenie tylko wtedy, gdy chcemy robić coś więcej niż grać w słynne produkcje jak "P. P. Hammer", czy "M4 Sherman". Dane bardziej rozbudowanych gier nie będą mogły być wczytane w całości do pamięci, ale i tak wczytywanie będzie dużo szybsze. Ilość pamięci ma znaczenie, bo przy doczytywaniu plików ekran potrafi być na chwile wyłączone, ale jest to bardziej denerwujące głównie przy intrach, których raczej nie będziemy oglądać zbyt często - w końcu każdy je zna lub będzie znał na pamięć.

Drugim rozszerzeniem jakie testowałem jest A1208, czyli karta dająca 8 MB Fast, ale w Amidze 1200. Tym razem nie jest ona oczywiście nakładana na płytę główną, ale należy ją wsunąć "pod klapkę", czyli tak jak każdą inną kartę turbo. Rozszerzenie wyróżnia się małymi wymiarami oraz małą liczbą elementów na płytce. Posiada zworekę uaktywniającą tryb zgodności z portem PCMCIA, która jednocześnie zmniejsza ilość pamięci o połowę - mamy wtedy 4 MB. Jest to istotna różnica w stosunku do karty dla A600, bo tam mieliśmy o 1,5 MB pamięci więcej.

Do A1208 dołączony jest program konfigurujący kartę, uruchamiany na Workbenchu. Wygląda to bardzo ciekawie, bo nie musimy wpisywać trudnych argumentów w oknie CLI, lecz



Rozszerzenie pamięci A608mini dodaje Amidze 600 aż 8 MB pamięci typu Fast.



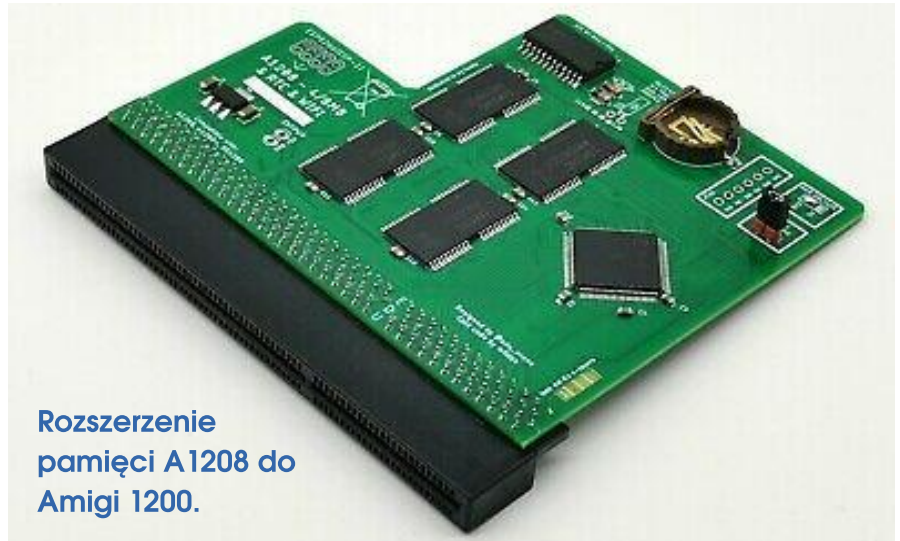
wszystko ustawiamy za pomocą przycisków w graficznym oknie. Przyznam, że podnosi to moją ocenę karty. Wreszcie ktoś pomyślał o tym, że nie każdy Amigowiec jest zorientowany w działaniu funkcji systemowych. Myślę, że karta ta może być często wybierana przez osoby powracające do Amigi po latach.

Niestety A1208 potrafi sprawiać problemy na niektórych płytach głównych. U mnie akurat nie wystąpiły kłopoty, ale są osoby donoszące o tym, że na płycie w wersji 1D4 możliwa jest praca tylko w trybie 4 MB (czyli "PCMCIA friendly"), natomiast na 1D3 wszystko działa prawidłowo. Karta nie chce zbyt dobrze działać także na płycie w wersji 2B - Amiga potrafi się w ogóle nie uruchomić. Większość takich kłopotów wynika prawdopodobnie z zużycia gniazda Expansion w A1200 lub niewystarczającej jakości wtyku na rozszerzeniu pamięci, ale należy odnotować ten fakt.

Pamięć Fast w Amidze 1200 przyspiesza komputer ok. 2,5 raza, dlatego w sumie uzyskamy prędkość prawie 3 MIPS-ów. To już ma zdecydowanie większe znaczenie, bo w miarę wygodnie pogramy w symulatory lotu i inne produkcje wykorzystujące grafikę wektorową. Najstynniejszym przedstawicielem tej grupy będzie pewnie gra "Frontier: Elite II" i od razu rozwiewam wątpliwości - z kartą A1208 nie będzie to demon prędkości, ale można już grać zupełnie komfortowo.

Ostatnią kartą o jakiej chcę powiedzieć to rozszerzenie do A600 dające 8 MB pamięci Fast oraz 1,5 MB pamięci Slow. Jest również nakładane na procesor na płycie głównej, lecz sama płytka jest zdecydowanie większa niż w przypadku A608. Z tego względu nie jest to mój faworyt, bo znowu mogą pojawiać się problemy z mocowaniem karty. Z drugiej strony produkt pozwala uzyskać większą kompatybilność poprzez możliwość dodania pamięci typu Slow. Można też wyłączyć całkowicie pamięć Fast i zostawić tylko Chip i Slow. Ustawiamy do za pomocą zworek

Przy tej okazji warto powiedzieć kilka słów na temat pamięci Slow w Amidze, bo mam wrażenie, że Amigowcy często nie rozumieją różnicy pomiędzy tymi



Rozszerzenie pamięci A1208 do Amigi 1200.

rodzajami pamięci. Otóż o ile łatwo zrozumieć funkcję pamięci graficznej (czyli Chip), to pamięć Slow jest nieco inna. Wykorzystuje te same drogi komunikacji z układami specjalizowanymi co Chip i głównie z tego powodu jest przez te same układy spowalniana - stąd jej nazwa. Warto ją mieć, bo w praktyce niektóre starsze produkcje po prostu wymagają pamięci typu Slow i bez niej nie będą się uruchamiać.

Instalacja karty tego typu daje przyspieszenie ok. 20-30%, ale w przypadku Amigi 600 i tak da nam to niecały 1 MIPS prędkości. Z tego punktu widzenia zakup pamięci Fast ma znaczenie tylko o tyle, o ile chcemy wygodnie uruchamiać gry za pomocą pakietu WHDLoad. Tutaj można się zastanawiać, czy nie lepiej kupić Goteka i czytać wszystko z emulowanej dyskietki? Odpowiedź zależy od tego, czy traktujemy Amigę tylko jako konsolę do gier. Jeśli tak to rzeczywiście dodatkowa pamięć nam się nie przyda. Co innego w Amidze 1200, gdzie obecność pamięci Fast przyspiesza komputer w znaczny sposób.

A jak sprawa wygląda od strony kosztów? Nowe rozszerzenia pamięci są oferowane w cenach z zakresu 150-350 zł. Te tańsze to produkty przeznaczone dla Amigi 600, te droższe zwykle są bardziej rozbudowane, jak w przypadku karty pozwalającej uzyskać 9,5 MB dodatkowej pamięci. Mnie osobiście najbardziej przypadło do gustu rozszerzenie A608mini, które jest super kompaktowe, bardzo dobrze wykonane i

można je kupić w cenie nieprzekraczającej 200 zł. Nakładamy płytkę na procesor, z drugiej strony wkładamy rozszerzenie pamięci Chip "pod klapkę", dodatkowo montujemy kątowy adapter karty pamięci IDE-CF i nie mamy żadnych kabli, poza oczywiście taśmą do stacji dyskietek. W tej sytuacji większość osób nie będzie potrzebowało używać dyskietek, więc można się nawet pozbyć stacji i nasza Amiga będzie się prezentowała bardzo elegancko. Trzeba tylko wtedy pamiętać, aby założyć zworkę na pierwsze dwa piny gniazda stacji dyskietek, aby Amiga nie zgłaszała braku napędu. Co prawda, nie polecam zupełnego pozbywania się stacji, bo niektóre gry chcą uparcie sprawdzać jej obecność i mogą zatrzymać wczytywanie danych. Jednak tak naprawdę zależy to od wersji pliku "slave" dla pakietu WHDLoad, bo ciągle pojawiają się nowe ulepszone wersje dla wielu produkcji. Z tego punktu widzenia kupno samego rozszerzenia pamięci jest lepszym i dużo tańszym rozwiązaniem niż karta turbo, która potrafi również sprawiać problemy.

Podsumowując, jeśli interesuje nas głównie granie - polecam A600 i rozszerzenie A608mini. Natomiast w sytuacji, gdy chcemy mieć bardziej wszechstronną Amigę można pokusić się o zakup A1200 i kartę A1208 lub podobną. Mamy wtedy małą "kartę turbo" i możemy zacząć poznawać bardziej rozbudowane oprogramowanie dla Amigi. A to dopiero początek wspaniałej przygody, do której Was zachęcam.

Emulacja Atari

ADAM ZALEPA

Związki Amigi z Atari są oczywiste, ale zwykle skupiamy się na powiązaniach natury sprzętowej lub pod względem konkurencji na rynku komputerów. Czy możemy powiedzieć coś więcej? Architektura obu sprzętów powoduje, iż w gruncie rzeczy nie różnią się od siebie tak bardzo, jak chcieliśmy to widzieć w przeszłości. Oczywiście wpływ na to miały nasze niepoahamowane ambicje i młodzieńcze emocje. Dziś inaczej oceniamy nasze racje, a doświadczenie podpowiada, że prawda jest jak zwykle - pośrodku.

Chciałbym poruszyć temat emulacji różnych komputerów Atari na Amidze, bowiem mało się o tym pisze, a wbrew pozorom jest o czym. Gdy zestawimy z tymi faktami ogromną popularność słynnego "Shape Shiffera", jasne staje się, że nie korzystaliśmy z oprogramowania Atari, bo nie widzieliśmy w tym żadnej wartości dodanej. Natomiast w przypadku Maka, automatycznie przyjęliśmy, iż jego emulacja jest potrzebna i opłacalna, a więc jednym słowem - słuszna. Czy taki podział ma racjonalne podstawy, czy jest to tylko nasze wyobrażenie o działaniu prawdziwego sprzętu?

Nie oszukujmy się - w czasach, gdy w naszym domach królowała Amiga i Atari, mało kto widział na oczy rozbudowanego Maka, chyba że pracował w firmie, gdzie je używano, czyli głównie w pracowniach poligraficznych. Możliwości składu tekstu

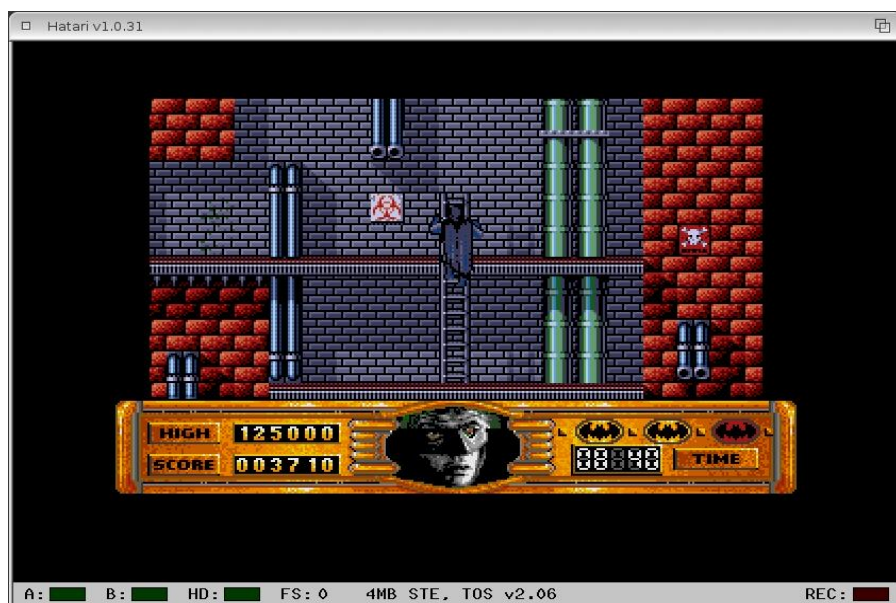
czy skanowania urastały często do rangi legendy, szczególnie w porównaniu do parametrów skromnych konfiguracji "małej" Amigi, a to przecież była rzeczywistość większości Amigowców. Niewiele osób z jednego obozu korzystało z komputera "wroga", a więc użytkownicy Atari i Amigi znali swoich konkurentów w większości przypadków z przelotnych, a więc pobieżnych kontaktów lub opowieści zastyszane od "kogoś na giełdzie komputerowej".

Mój kontakt z komputerem rozpoczął się od ZX Spectrum, ale szybko przeszedł w obszary sprzętów bardziej rozbudowanych, które dawały także podstawę do łatwiejszego poznania oprogramowania użytkowego. A to już powoli zbliżało do tego, co można było zaobserwować na starszych 16-bitowych braciach. Moja przygoda z komputerem była więc przez długi okres dzielona była pomiędzy ulubione 8-bitowe

Commodore i Atari serii XL/XE. Później sprawa miała się podobnie w stosunku do posiadanej przeze mnie Amigi i Atari ST, którym dysponowali członkowie mojej rodziny. W związku z tym na bieżąco byłem w stanie obserwować różnice i podobieństwa w sprzęcie i oprogramowaniu. Jednocześnie wiele typowo amigowych hitów poznałem najpierw na Atari, jak na przykład grę "Another World" czy program "Sound Tracker".

W tamtych czasach istniał generalny podział platform, choć od zawsze powstawały bardziej lub mniej udane emulatory innych komputerów. Już na Commodore 64 próbowałem uruchomić "udawane" ZX Spectrum, ale wiadomo było, że jest to tylko sztuka dla sztuki. W miarę rozwoju technologii i wzrostu wydajności obliczeniowej sprzętu, można było pokusić się o uruchomienie programu, który będzie mógł działać na tyle dobrze, że program lub gra na emulowanym sprzęcie zaczęły być używalna. Siłą rzeczy najlepiej musiały sprawdzić się te produkty, które starały się naśladować sprzęt o podobnej architekturze, a więc w przym przykładu - tej samej serii procesorów Motorola 680x0.

I w ten sposób dotarliśmy do prób wystartowania środowiska Atari ST na Amidze. Jest to trochę inna sytuacja, jak w przypadku emulowanego Maka, bowiem tam trzeba było mieć szybszy procesor i konfigurować system na dysku. Atari, podobnie jak Amiga, może być uruchomione wyłącznie z dyskietki, a więc najszybciej można przekonać się w skuteczności nowego pomysłu. Jak widać wszystko bynajmniej nie rozpoczęło się na pecetach, które dzisiaj





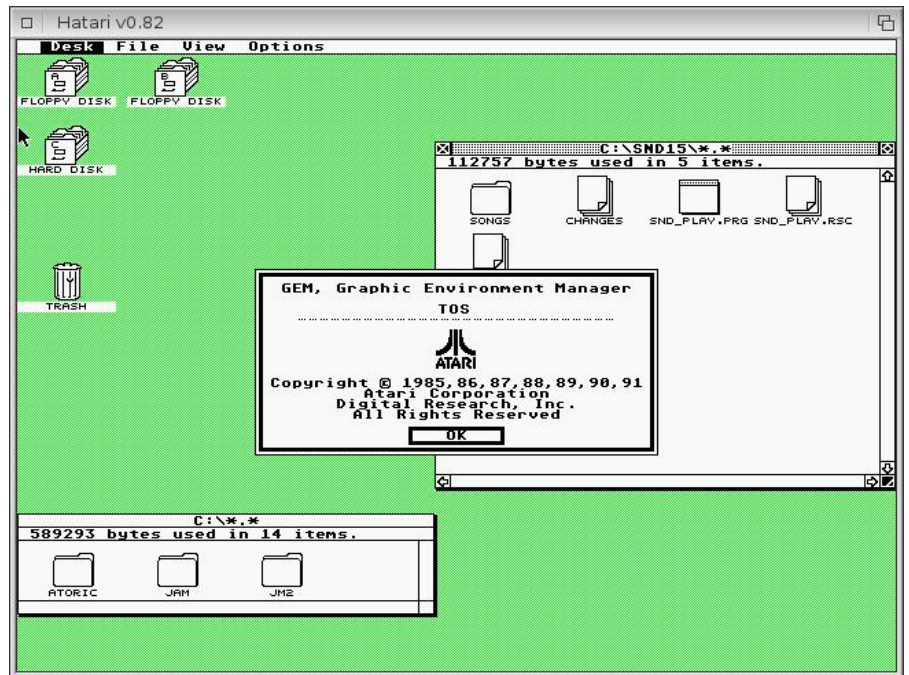
są uznawane za maszyny do udawania "wszystkiego". Jak mówi stara reklama: "jak coś jest do wszystkiego, to znaczy, że jest do niczego" i choć nie można tutaj postawić znaku równości to oznacza należy szerokie zasługi Amigi na polu możliwości uruchamiania oprogramowania z innych systemów.

Swojego czasu był to jeden z argumentów przemawiający na korzyść "przyjaciółki", bo choć dostępność emulatorów nie zawsze szła w parze z wydajnością, to jednak szczegółowe funkcje pokazywały moc elastyczności systemu operacyjnego. Przykładem niech będą choćby nietypowe sterowniki wideo do "Shape Shiftera", po zastosowaniu których operacje graficzne "udawanego" pulpitu Maka działały szybciej niż na Workbenchu.

Czy z dzisiejszego punktu widzenia stare emulatory mają jakkolwiek rację bytu? Czy są ich nowsze odpowiedniki warte uwagi? Nie sprzedając faktów - sprawdzimy dwa dostępne emulatory Atari ST, które działają nawet na mało rozbudowanych Amigach. Nie mają kosmicznych wymagań sprzętowych, a więc posiadacze zwykłej Amigi 1200 nie muszą obchodzić się smakiem. Obie wymienione pozycje nie są łatwo dostępne, ale z pewnością nie stanowi to problemu dla użytkowników Amigi od lat przyzwyczajonych do poszukiwania lepszych lub gorszych rozwiązań dla ich ulubionego systemu.

AMTARI

To prosty emulator, którego uruchomić można nawet bez twardego dysku. Może wydawać się to dziwne, ale zawiera dołączony obraz TOSu, który jest wczytywany automatycznie. Zatem za jego pomocą uzyskamy dostęp do standardowego pulpitu ST. Trzeba powiedzieć, że program działa szybko i sprawnie, niestety nie obsługuje "udawanego" twardego dysku, co ogranicza mocno użyteczność. Poza tym nowsza wersja "Amtari" oznaczona numerem 4, wymaga komputerów z chipsetem AGA, co nie jest może specjalnie dziwne, ale powoduje, że nie można go uruchomić na przykład na rozbudowanej Amidze 500, co ostatnio jak wiemy jest w modzie. Nowa wersja obsługuje za to twardy dysk i posiada nieco więcej ustawień, ale nadal nie jest



to program pozbawiony poważnych braków.

CHAMELEON

Drugi program jest bardziej charakterystyczny, szczególnie jego wersja "II", bowiem pozwala odczytywać i bootować dyskietki zapisane na prawdziwym Atari ST. Pokazuje tu więc pazur AmigaDOS, jego elastyczność i możliwości rozbudowy. Niestety znowu program nie obsługuje kontrolerów dysków - ani IDE, ani SCSI, ponadto działa zdecydowanie wolniej. Nie ma za to kłopotów z pracą na procesorach Motorola 68020 lub 68030, co w przypadku poprzedniego tytułu nie jest takie oczywiste. Wygląda na to, że "Amtari" używa specyficznych cech modelu 68000, których brak lub są zaimplementowane w inny sposób na swoich nowszych odpowiednikach. "Chameleona" uruchomimy na rozbudowanej Amidze 500 czy 600, a jego kompatybilność z prawdziwym Atari ST jest większa niż w przypadku poprzednika. Dlatego z punktu widzenia posiadacza klasyków, jest to podstawowy tytuł, na który powinniśmy zwrócić uwagę.

Te dwa programy powstały dawno temu i nie da się ukryć, że nie są zbyt dobrze dostosowane do bardziej rozbudowanych konfiguracji

sprzętowych. Ich wielką zaletą są niskie wymagania, co ma oczywiście związek z wykorzystywanym procesorem w Amidze. Jednak jeżeli mamy lepiej wyposażony komputer, mogą wystąpić problemy nie tylko z ich uruchomieniem, ale także ustawieniem na przykład właściwego trybu graficznego. W niektórych wersjach nie ma też możliwości korzystania z dysku twardego, co powoduje, że wielu programów - po stronie ST - po prostu nie uruchomimy. Lata lecą i wymagania użytkowników stają się większe. Czy w kwestii "udawania" Atari nic się nie zmienia? Wbrew pozorom powstają nowe programy, choć nie są specjalnie popularne wśród Amigowców.

ST ON AMIGA

Jest to zdecydowanie nowszy emulator, bo pochodzi z 2004 roku. W zasadzie jest to port linuksowego "STonX" i z tego względu nie jest zbyt dobrze zoptymalizowany. Pozwala uruchamiać nie tylko programy działające pod "udawanym" systemem, ale także te omijające TOS, ale zgodności wiele brakuje do uzyskania 100 czy nawet 95%. Swoją drogą skąd my to znamy? Oprogramowanie niesystemowe jest trudniejsze w emulacji, chociaż na Atari ST nie utrwał się sposób zapisywania gier na dyskietkach "NOT DOS".

"STonAMIGA", bo tak brzmi jego właściwie zapisana nazwa, posiada więc rodowód linuksowy. Myślę, że dlatego ma dużo większe wymagania sprzętowe. Do pracy potrzebujemy karty graficznej (standardowo CyberGraphX lub Picasso96), a także pakietu AHL, chyba że zdecydujemy się wyłączyć dźwięk. W archiwum instalacyjnym załączone są wersje dla systemów AmigaOS 3, AmigaOS 4 oraz MorphOS. W ramach działania na Amigach klasycznych, program możemy uruchomić na procesorze serii 680x0 lub PowerPC (system PowerUp lub WarpOS). Jest to więc pełna paleta możliwości, ale za to wszystkie parametry emulacji musimy konfigurować w oknie "Shell", bo program nie posiada graficznego interfejsu użytkownika. Mówiąc bardziej dokładnie, polega to na edycji pliku tekstowego z ustawieniami, ale w praktyce na jedno wychodzi.

Nie jest to niego również dołączony obraz TOSu ze względu na jego komercyjny status, czyli znowu mamy odpowiednik sytuacji z Kickstartem i sądzę, że nikomu się to nie podoba. Szkoda, że nie można zastosować legalnie chociaż najstarszej, ale oryginalnej wersji systemu Atari. Program pozwala na pracę w pełni systemową lub przy użyciu bufora ramki ("frame buffer") karty graficznej, dzięki czemu ma być podobno szybszy. Przy starcie możemy wybrać tryb graficzny, którego wybór jest potem zapisywany w zmiennych środowiskowych. Niestety nie ma później możliwości jego zmiany, chyba że skasujemy plik z katalogu "ENV.". Nie jest to najlepsze rozwiązanie, ale pewnie autor nie miał czasu lub pomysłu na dopracowanie obsługi, szczególnie że w Linuksie jest to rozwiązane zupełnie inaczej i mechanizmu wybierania rozdzielczości nie można przenieść wprost. Dobrą cechą jest natomiast mapowane specyficznych klawiszy Atari ST, a ich układ jest opisany w dokumentacji.

HATARI

Ten tytuł jest znany z innych systemów. Warto wiedzieć, że istnieją wersje dla wszystkich systemów wywodzących się z Amigi. Jednak emulator wymaga biblioteki SDL, co skutecznie obniża wydajność. W zamian daje możliwość emulacji Atari ST oraz STE, a także - w nowych wersjach - Falcona. Oczywiście

nie obędzie się bez karty graficznej, a konfiguracja możliwa jest za pomocą opcji wyświetlanych na ekranie w trakcie pracy lub poprzez modyfikację pliku konfiguracyjnego. Możliwe jest również przetaczanie trybu okienkowego i pełnoekranowego bez wyłączenia emulatora, co nie jest funkcją dostępną w każdym programie.

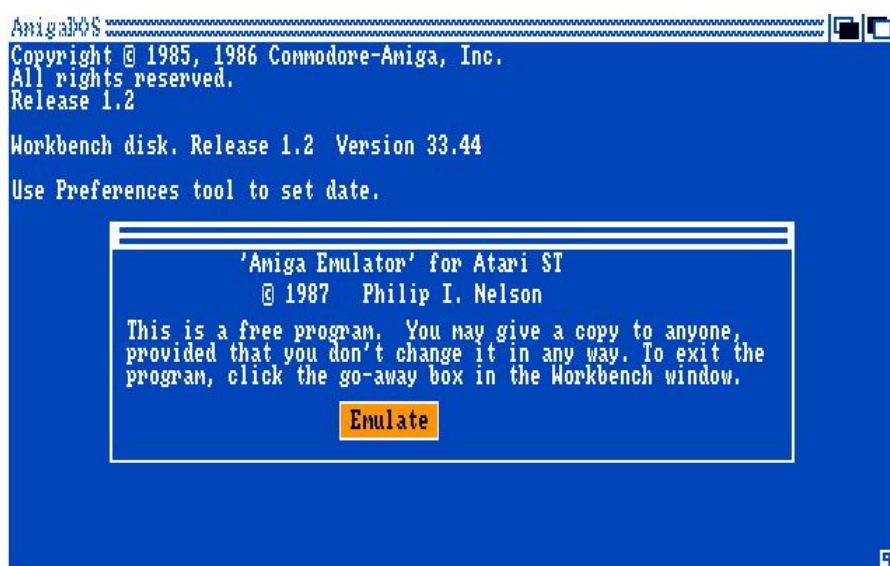
Warto zauważyć, że "Hatari" był tworzony w tej wersji głównie w 2009 roku, gdzie dokonano ogromnej ilości poprawek, dzięki czemu osiągnięta została wersja 1.3 dla procesorów Motorola 680x0 oraz 1.6 dla AmigaOS 4. Może nie jest to wybitne dzieło, bowiem aktualne wydanie to 1.9, ale mimo wszystko wersja amigowa jest w miarę świeża. Pewnym problemem jest odświeżanie grafiki, a ściślej mówiąc dolnej części ekranu, gdzie potrafią pojawiać się "krzaczk", ale obszar ten nie zastania właściwego ekranu emulatora, lecz jest umieszczony nieco niżej. W zasadzie wystarczy utworzyć odpowiedni tryb wyświetlania, aby wszystko było pokazywane prawidłowo, a więc jest to udany port programu. Niestety dobrą prędkość "udawania Atari" możemy uzyskać głównie na procesorach PowerPC, bowiem nie jest wykorzystywany fizyczny model Motoroli 68000, a jest ona emulowana, niezależnie od konfiguracji sprzętowej. Jest to oczywiście konsekwencja rodowodu "Hatari", który był pisany z myślą o procesorach Intelu i wersja dla Amigi nie zmienia tego

mechanizmu. Wielka szkoda, bo mógłby to być najlepszy emulator ST. Pamiętajmy jednak, że program działa również na systemie Aros, a więc może rozwinąć skrzydła na szybszych procesorach.

MEDUSA

W tym miejscu dochodzimy do emulatora sprzętowego, który był sprzedawany około roku 1990 w dwóch wersjach. Pierwsza pozwalała "udawać" tylko Atari ST i nie działała na szybszych procesorach - problemy powodował już nawet model Motorola 68020. Była to karta typu Zorro II, a więc można było ją użyć w każdej "dużej" Amidze, a także za pomocą przejściówki podłączyć do portu "expansion" Amigi 500 i 1000. Później opracowano drugą wersję "Medusy", która pozwala emulować także Atari TT oraz została przystosowana do procesorów 68020 i 68030, ale wymaga aktywnego układu MMU.

Ciekawostką jest fakt, że karta w obu wersjach posiadała miejsce na układ TOS, który trzeba przełożyć z oryginalnego Atari. Umożliwia też wyświetlanie obrazu o częstotliwości odświeżania 60 i 70 Hz, a więc przynajmniej w teorii emulator ten ma lepsze parametry niż prawdziwe Atari ST. Niestety "Medusa" nie posiada obsługi MIDI, co stawia ją w kiepskiej pozycji, bo przecież port ten był w wielu przypadkach głównym powodem używania sprzętu spor znaku góry Fuji.



"Emulator" Amigi dla Atari ST do tylko program-żart, za to emulacja Atari na Amidze to rzeczywistość.



Karta była sprzedawana w okresie 1990-1992, ale nie doczekała się większej popularności. Stworzyła ją firma MacroSystem, ta sama, która później wyróżniła się produkcją urządzenia Casablanca - komputera na bazie Amigi przeznaczonych do obróbki materiału wideo. Jego kolejne wersje, oparte już na sprzęcie pecetowym, oferowane są do dziś, a oprogramowanie wciąż posiada wiele cech zapoczątkowanych na Przyjaciółce.

TOS NA AMIDZE

To już przykład z nieco innej beczki, ale okazuje się, że do Amigi można wczytać TOS, zamiast Kickstartu. Wszystko dzieje się w tej samej przestrzeni adresowej pamięci, a jest to możliwe na Amidze 1000, gdzie system wczytywany jest w dyskietki - począwszy od Kickstartu. Z tego wynika, że nie powinno być problemów również na innych modelach, ale nie jest to rozwiązanie popularne. Z pewnością stanowi

ciekawe podejście do tematu, ale ma też swoje ograniczenia. TOS uruchomiony na Amidze nie będzie pozwalał na uruchomienie wielu programów, bowiem musi poruszać się jedynie w zakresie systemowych pozycji, które nie używają specyficznych cech sprzętowych Atari. Wszystko za to działa szybko, bo tak naprawdę nie ma tutaj emulacji, a tylko wczytanie innego systemu operacyjnego. Jest to ciekawostka po raz kolejny pokazująca elastyczność Amigi, choć rzecz jasna przydać się może to małej ilości programów, które będą praktycznie tylko wyświetlać informacje bez komunikowania się z urządzeniami zewnętrznymi.

Jak widać możliwości "udawania" Atari ST są szerokie i nie potrzebujemy do tego rozbudowanych konfiguracji Amigi. Najprostsze emulatory zadziałają nawet na Amidze 500, ale im bliżej do czasów współczesnych, tym bardziej rosną wymagania. Maj to związek z brakiem

natywnych wersji programów, ale z drugiej strony w zamian uzyskujemy większą ilość ciekawych funkcji. Na pewno emulator trzeba dostosować do szybkości konkretnej Amigi, bo przecież inaczej będzie to wyglądało na zwykłej A500, a zupełnie inaczej po podłączeniu karty turbo z dodatkową pamięcią. Ostatni przykład podkreśla natomiast związek Amigi z Atari. Naprawdę warto zobaczyć co się dzieje, gdy załadujemy TOS i niejako uzyskujemy coś pośredniego pomiędzy tymi dwoma platformami. Osobiście zawsze będę preferował Amigę, ale uważam, że oba komputery warto poznać, polubić i przede wszystkim - używać. Wyrastają one z jednego czasu i stanowią przed laty bezpośrednią konkurencję. Dlatego niezależnie od tego, czy będziemy je emulować, czy posiadamy sprzęt sprzed lat, pomyślmy o tym, że w historii niewiele brakowało, aby oba sprzęty zamieniły się nazwami. To dopiero byłby temat na artykuł!

Shell Banner

Na Aminecie pojawił się ciekawy program pozwalający na zmianę tekstu powitalnego w oknie "Shell". Ścisłe mówiąc, nie jest to program, lecz pakiet skryptów uruchamiających się automatycznie po wykonaniu polecenia NEWSHELL. Jest to możliwe dzięki modyfikacji pliku systemowego "shell-startup", jaki znajdziemy w katalogu "S".

Pakiet "Shell Banner" można pobrać z katalogu "util/shell" (plik "ShellBanner.lha"). Instalacja jest banalna, wystarczy uruchomić załadowany skrypt instalacyjny, który nie wymaga niczego poza odczekaniem kilku sekund na wyświetlenie potwierdzenia zakończenia instalacji. Następnie, po zresetowaniu Amigi i wywołaniu okna "Shell", zobaczymy w nim jeden z domyślnych efektów (patrz ilustracja obok).

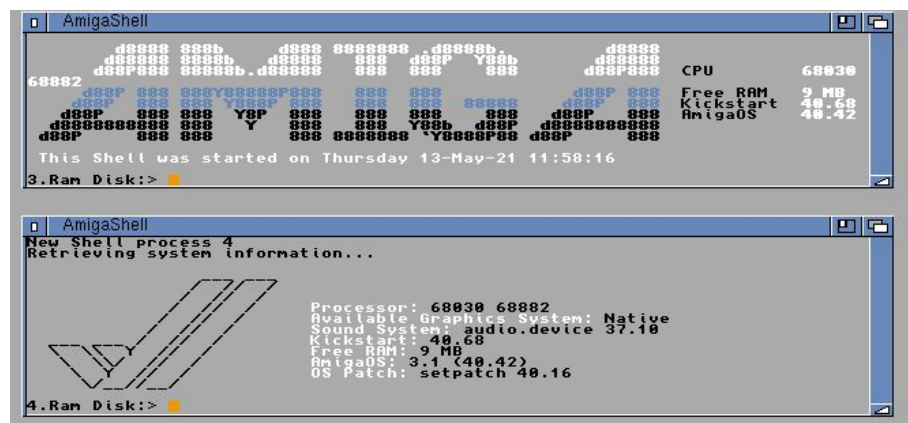
Widać typ procesora w naszej Amidze, ilość pamięci i wersję systemu operacyjnego. To oczywiście nie koniec

możliwości, bo w pakiecie mamy cztery domyślne skrypty o nazwach "Shell-banner" i liczbie 01, 02, 03 lub 04.

Aby zmienić automatycznie wywołany efekt trzeba wczytać plik "shell-startup" do edytora tekstu i znaleźć linię:

SETENV BANNER SYS:S/ShellBanners/Shell-banner01

Teraz wystarczy zamienić liczbę 01 na inną i tym samym zmieniamy aktualnie aktywny skrypt. Nie trzeba nawet resetować Amigi, bo "shell-startup" jest wywołany za każdym razem, gdy otwieramy okno "Shell". W katalogu "S" znajdziemy też plik "shell-startup.bak", który jest kopią oryginalnego pliku - tego, który mieliśmy zapisany wcześniej. Dzięki temu nowy program nie usuwa żadnych danych, a jeśli chcemy przywrócić system do stanu poprzedniego wystarczy zmienić nazwy obu plików. Przy okazji widzimy, jak w prosty sposób można zmieniać funkcje systemowe - potrzebny jest tylko dobry pomysł.



Muzyka z układu SID

MARCIN LIBICKI

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

Na co dzień używam głównie sprzętu z kategorii Amigi nowej generacji, a konkretnie systemów AmigaOS 4 i MorphOS. Dlatego świadomie pominąłem od razu klasyczny AmigaOS 3, dlatego że moja karta turbo Elbox Apollo 1230 wyzionęła ducha, a nie chciałem porównania psuć niezbyt wiarygodnymi rezultatami jaki mogę uzyskać na emulatorze Amigi. Powędrowałem więc na najbardziej znaną stronę: os4depot.net i znalazłem program "Sid4Amiga". Działa on przy wykorzystaniu standardowego interfejsu graficznego, ale korzysta 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 "AHI", jak resztą można to zrobić w MorphOSie. "Sid4Amiga" posiada kilka efektów działających w czasie rzeczywistym, między innymi pogłos, filtry i zmianę głośności poszczególnych kanałów audio, a więc możemy dość swobodnie wpływać na to czy chcemy słuchać "zwykłego" dźwięku C64, czy też wersji ulepszonej.

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 słysząc to podczas dłuższego odtwarzania różnych plików SID, szczególnie jeśli porównujemy na żywo dźwięk z C64 i "udawanego" SIDa. Gdzie leży problem? Mianowicie filtry dźwiękowe we 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 mojego ulubionego dema "Cocktail" grupy Alcoholics. 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 z pozytywnym skutkiem również na "next genach". Niestety do pełni szczęścia trochę brakuje.

"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 stronę: morphos.lukysoft.cz na której - wśród wielu innych ciekawych pozycji - znalazłem inną wersję programu "Sid4Amiga". Nie jest to właściwie wersja dla MorphOSa, ale działa pod systemem WarpOS, który w "niebieskim" systemie jest emulowany. Można więc powiedzieć, że testujemy za jednym zamachem dwie rzeczy: kompatybilność "niebieskiego" systemu z programami dla systemu trzeciej generacji i jakość samego emulatora układu dźwiękowego C64. Program korzysta z "Magic User Interface" oraz pakietu "AHI", czyli standardów naturalnych 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 sprzęcie. Podoba mi się natomiast, że od odtwarzacza mogę wczytać kolejne pliki bez przerywania odtwarzania poprzedniego, ale to nic nadzwyczajnego - o! miły dodatek. Program bardzo dobrze integruje się ze stylem MorphOSa, wyświetla podstawowe informacje o autorze muzyki, co 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. A zatem - problem uzyskania wysokiej jakości dźwięku C64 nadal pozostał.

Jako że korzystam na stałe z dystrybucji Ubuntu, przyjąłem, że jest to system na tyle otwarty na świat, że powinien w oficjalnych repozytoriach posiadać przynajmniej kilka narzędzi związanych z



```
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
```

komputerami "retro". Nie rozczarowałem się, bowiem po wejściu do "Centrum oprogramowania" szybko znalazłem program "SidPlay2". Działa on standardowo w oknie konsoli, czyli niekoniecznie jest najprostszym w obsłudze, szczególnie dla nowych użytkowników. Dla mnie to nawet lepiej, bo interfejs graficzny nie przesłania 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, nawet jeśli będziemy korzystać z podobnych mechanizmów emulacji układu dźwiękowego. Różnica bez 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 C64 i odtwarzaczu linuksowym.

Doszedłem do konkretnych, choć bardzo subiektywnych wniosków. Moim zdaniem lepiej odtwarzana jest perkusja i efekty związane z "szumem", ale bardzo dużo zależy także od konkretnego pliku.

Dla przykładu: muzyka ze wspomnianego wcześniej dema "Cocktail" brzmi całkiem niezłe na pliku "Medlodious", choć dalej nie dorównując "komodzie", natomiast kompletnie nie sprawdza się na innej ścieżce - pod tytułem "Chordian". Można powiedzieć, że "nauszenie" przekonałem się jak trudnym zadaniem jest wprowadzenie naprawdę dobrej emulacji chociaż części sprzętu Commodore 64. SID to naprawdę kawał nie tylko historii komputerów, ale po prostu dobrej roboty.

Nie sprawdziłem efektów na systemach Windows, po części dlatego, że jest to mój najmniej ulubiony system. Poza tym w sieci znalazłem głównie różne wariacje na temat programu "SidPlay", a więc można spodziewać się rezultatów podobnych jak na Linuksie. 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 wielkim marginesem błędów.

Wróciłem za to do swojego C64, do którego mam podłączony interfejs SD2IEC oraz oryginalną stację dyskietek Commodore 1541-II. 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 Amigi, czy peceta. Jednak wtedy musiałbym nie zwracać uwagi na filtry audio i brzmienie sekcji rytmicznej, co jest w moim przekonaniu natrudniejsze. A to sprawia, że pod znakiem zapytania staje się w ogóle słuchanie muzyki z "komody".

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 się, że słucham prawdziwego Commodore 64. Niestety żaden z wymienionych programów nie okazał się na tyle dobry, aby sprostac 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.

Do odsłuchu nie używałem żadnego specjalistycznego sprzętu, a zwykłych słuchawek Reloop i głośników Altusa. Nie jest to może najniższa półka, ale zdecydowanie nie należy do audiofilów czyhających na każdą skąpe ścieżki dźwiękowej. Piszę to, aby uzmysłowić Was i sobie samemu, iż nawet w takich warunkach usłyszymy różnicę pomiędzy prawdziwym produktem Commodore a emulatorem. Nie oznacza to oczywiście, że odtwarzacze można pośluc o przysłowiony kant stołu, ale nawet dziś - 33 lata od premiery C64, świat nie doczekał się zamiennika układu, który SID. I może dlatego stał się on takim przebojem, iż nawet obecnie wiele osób montuje go w swoich elektronicznych instrumentach, a w niektórych przypadkach stał się on częścią składową profesjonalnych syntezatorów. Uważam, że powinniśmy spojrzeć bardziej taskawym okiem na ten kawałek historii, który jak się okazuje ma ogromne przełożenie na współczesność. A pomijając te wywody - cieszymy się wspaniałym dźwiękiem pochodzącym z najlepiej sprzedającego się komputera domowego w historii świata.

Skład tekstu na nowo

RENATA GRALAK

Czy myśleliście kiedyś, aby składać duże publikacje na Amidze? 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 Streama", 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 także edycja dla niebieskiego MorphOSa, wydano nawet wersję testową - niestety mocno niedopracowaną i na tym sprawa się na razie zakończyła. Producent "Page Streama" - 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 produkt, 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 "nowożytniej" - pracującej na Linuksie, z którego korzystam na co dzień. 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!

Utworzenie nowego dokumentu jest bardzo proste, choć nie wszyscy będą mogli skorzystać z polskiej wersji

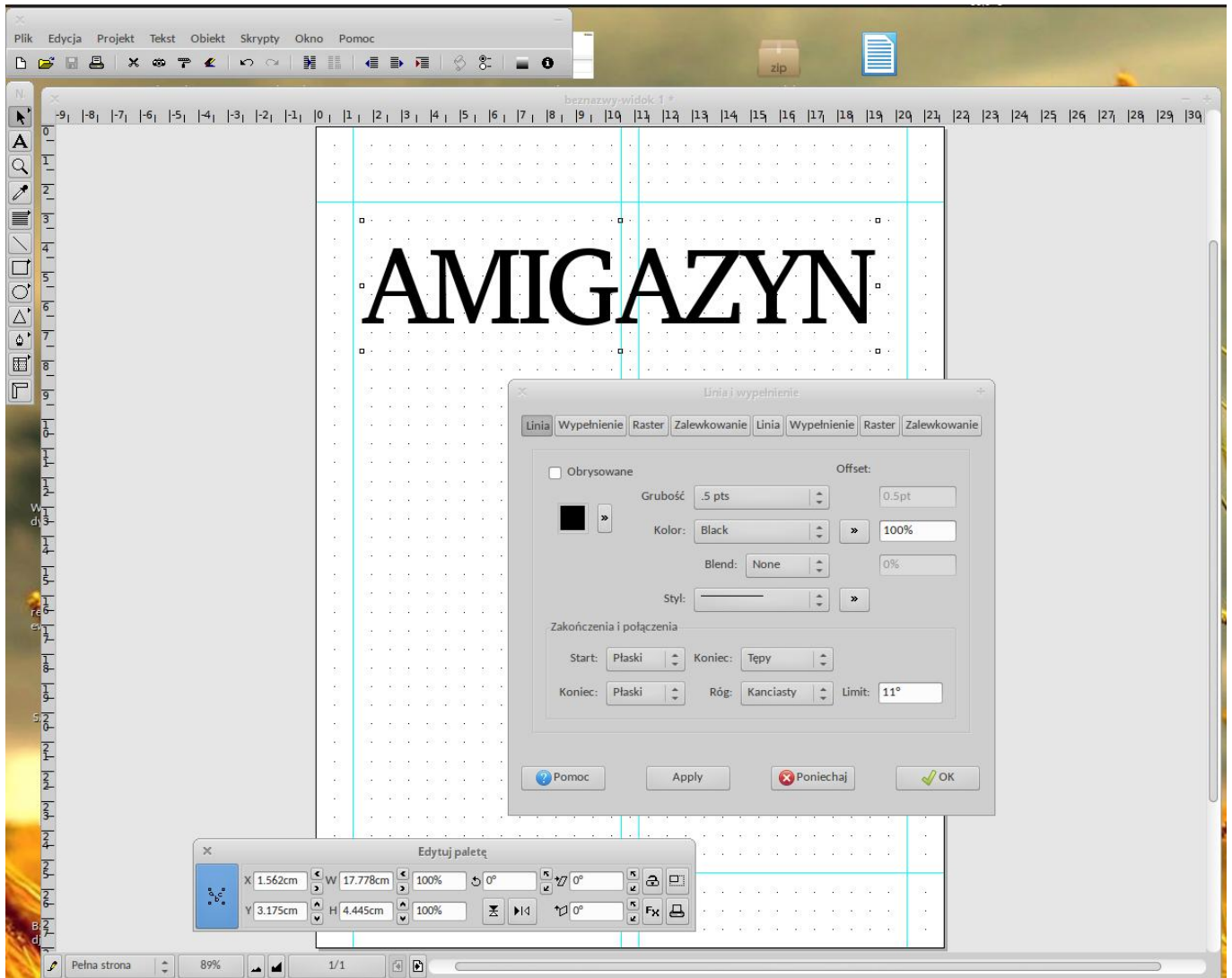
językowej. Oryginalna wersja "Page Streama" w wersji dla Amigi nie jest dostępna po polsku, natomiast na Linuksie możemy ją wybrać poprzez menu "Plik". Po uruchomieniu programu, w centralnej części widac okno "Nawigatora", z którego wybieramy opcję "New" lub - w polskiej wersji "Nowy". Uzyskujemy dostęp 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 pierwszym 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 pod nazwą "Measure" lub "System miar", a potem w każdym z czterech przycisków cyklicznych, zamiast "Inches" ("Cale") ustawiamy pozycję zgodne 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 dokumencie do innych projektów. Dalej, w zależności do tego czy chcemy zapisać ustawienia na stałe, czy tylko zapamiętać do chwili wyłączenia "Page Streama", korzystamy z przycisku "Zastosuj" albo "Zapisz", a w wersji dla Amigi odpowiednio - "Use" lub "Save". Teraz w każdym oknie jednostki wyświetlane będą w jednostkach, które są dla nas najwygodniejsze.

Teraz 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 możliwych 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 potraktować jako spady 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.

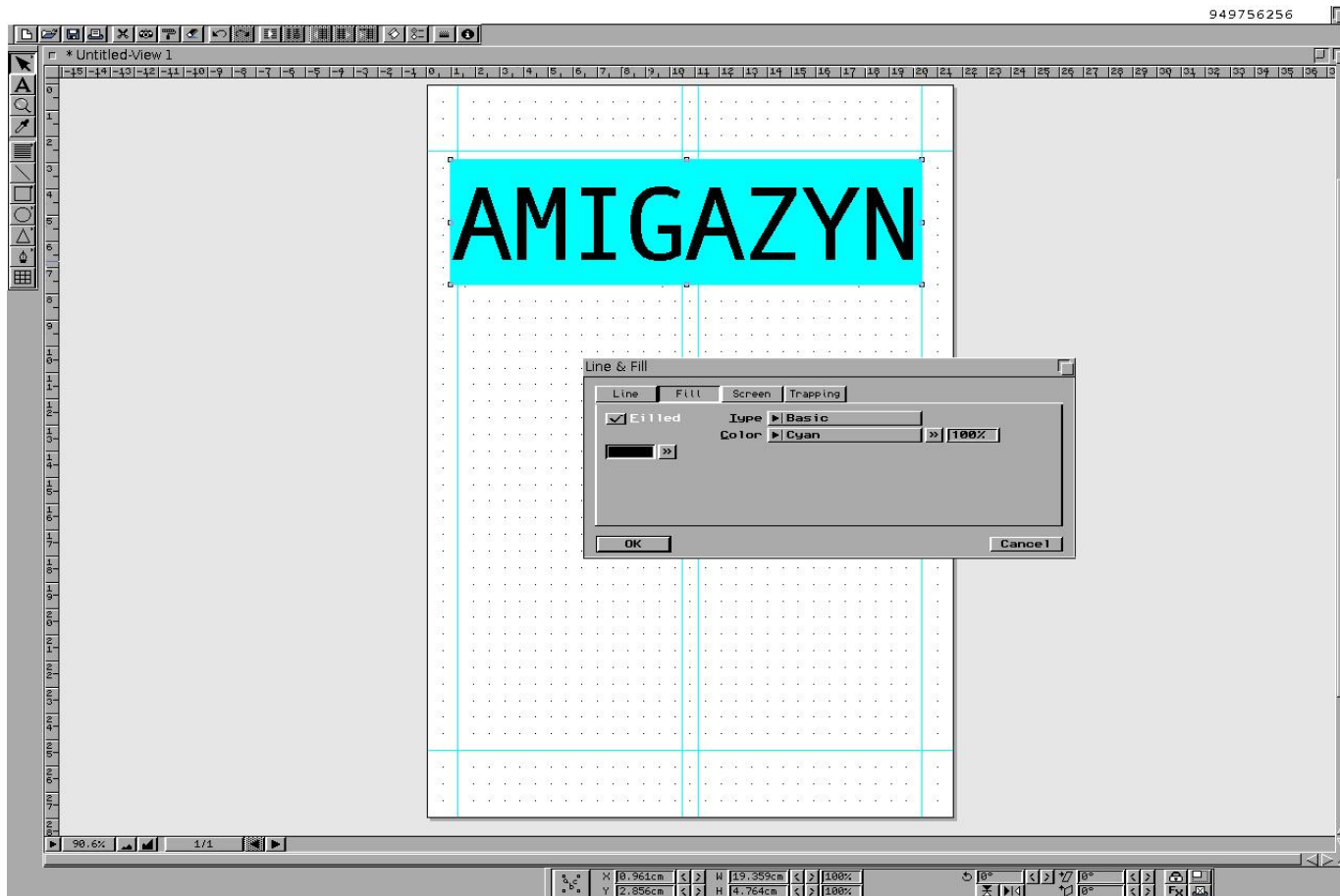
Przypnijmy, że spady to obszar, który wychodzą poza krawędź dokumentu na ostatecznych wydruku. W przypadku drukowania na domowej drukarce nie zawsze jesteśmy w stanie wypełnić cały obszar kartki, bo zwykle przyjmowane są marginesy samego sterownika drukarki. Jednak jeśli nasza publikacja ma być przekazywana do drukarni, z pewnością będziemy musieli wziąć pod uwagę spady, 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 22 cm x 30,7 cm (zamiast 21 cm x 29,7 cm bez spadów).

Pozostają jeszcze dwie ważne kwestie: układ poziomy dokumentu (ang. "Landscape") oraz "Druk dwustronny" (lub "Double-sided") i związane z nim tak zwane "Facing pages", która w polskiej wersji została przetłumaczona 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 zmieniają się na "wewnętrzny" ("inside") i "zewnątrzny" ("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 definiować 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 chce skorzystać z grafiki zapisanej w innym formacie lub przygotowanej w innym



programie ze względu na swój "panoramiczny" format.

Gdy mamy już gotową stronę, teraz musimy umieścić na niej tekst i grafikę. Najlepiej na początek stworzyć coś w rodzaju makietę, 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 jedną kolumnę, a więc tę, która wyświetlona jest domyślnie. Ramki wstawiamy w taki sam sposób, ale musimy operację przeprowadzić tyle razy, ile chcemy mieć kolumn tekstu. Rozmiary i pozycje mogą być dowolne. Pamiętajmy też, że tekst, który będziemy później wstawiać nie musi być kontynuowany w kolejnej ramce. Zawartość ramek tekstowych może być powiązana ze sobą - w różny sposób - mogą być również całkowicie niezależne. 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 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 Amidzie i innych systemach, bowiem należy użyć opcji "Import" z menu górnego "Plik" (ang. "File") albo "Place Graphic" z takiego samego angielskojęzycznego menu. W obu przypadkach wyświetlone zostanie okno wyboru, w którym wybieramy interesujący nas plik i wciskamy "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 zawierał większą ilość elementów. Z drugiej jednak strony, gdy skasujemy grafikę z dysku, zmienimy nazwę albo przeniesiemy ją do innego katalogu - na naszej 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 wykorzystane pliki z grafiką. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest również zapisywanie wszystkich materiałów w jednym katalogu na dysku.

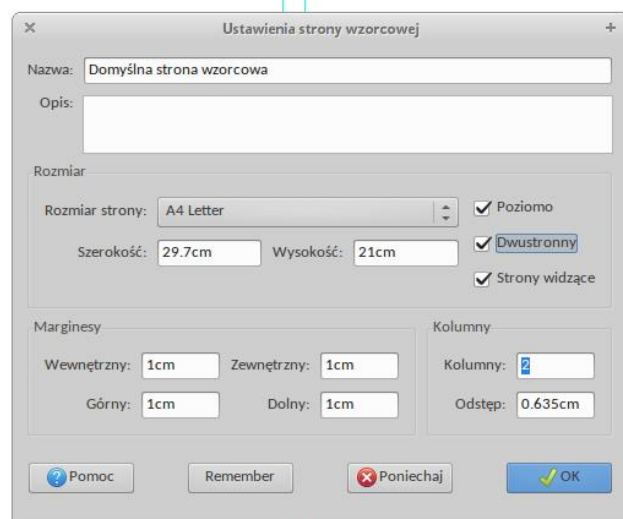
Po zdecydowaniu w jaki sposób dołączymy grafikę do dokumentu, wskazujemy przycisk "Place" lub "Wstaw" widoczny poniżej. Grafika powinna pojawić się na wirtualnej kartce, a my musimy teraz dostosować jej pozycję i rozmiar do naszego projektu. Domyślne wartości zależą od informacji zapisanych w pliku i 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 dobrze 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.

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 będzie wczytywać tekst do ramki, co nazywa się "importowaniem". Nie jest to skomplikowane, ale musimy oznaczyć ramkę, w której tekst ma się znaleźć. Przełączamy 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 najjeżdżamy 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 plik ASCII, a nie dokumentu "Page Stream" czy innego programu, który zawiera treść 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 systemowy "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 po prostu złożyć prosty dokument, czyli tak jak założyliśmy na początku.

Po wybraniu pliku na ekranie pojawi się okno podobne do tego, które widzieliśmy podczas czytania grafiki. W wersji dla Amigi będzie widoczny format pliku, 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 posiłkowania 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 czytanie plików tekstowych zapisywanych opcją "eksportowania", ale przy dzisiejszej mnogości wersji obu programów nie jest to zbyt przydatna opcja. Dużo większą uwagę powinniśmy jednak zwrócić na trzy funkcje o nazwach: Convert Quotes, Convert Dashes oraz 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 czytany 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 znaków, 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 zmieścić 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 część tekstu.

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 obok jest jeszcze dostępna ikona "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".

Architektura krajobrazu

MARIUSZ WASILEWSKI

Amiga posiada dwa bardzo dobre programy służące do tworzenia krajobrazów. Mam na myśli Scenery Animator i Vista Pro. Działają nawet na Kickstarcie 1.3, w zależności od wersji, również bez instalacji na twardym dysku. Pierwszy można było kupić w cenie ok. 50% niższej, choć trzeba przyznać, że wyjściowa cena obu pakietów była podobna i wynosiła ok. 90-100 dolarów amerykańskich. Oczywiście w Polsce nie miało to znaczenia, bo w latach '90-tych praktycznie nikt nie miał licencjonowanej kopii.

Oba programy wczytują cyfrowe dane wysokościowe i tworzą z nich trójwymiarowe obrazy krajobrazów. Zarówno Scenery Animator jak i VistaPro pozwalają kontrolować punkt widzenia obserwatora oraz "cel", na który patrzy obserwator. W obu programach odbywa się to w intuicyjny sposób za pomocą myszy i mapy konturowej.

Oba programy pozwalają również na wprowadzanie współrzędnych dla większej precyzji. Oba programy pozwalają także na zmianę innych aspektów renderingu, takich jak kąt oświetlenia (który wpływa na cienie), stopień szczegółowości renderingu i palety używane dla różnych elementów terenu. W obu przypadkach można modelować wodę, skały, roślinność i śnieg. Oba pozwalają na tworzenie animacji, chociaż proces ten jest uciążliwy w Vista Pro. Oba obsługują również format wyjściowy IFF (24-bitowy).

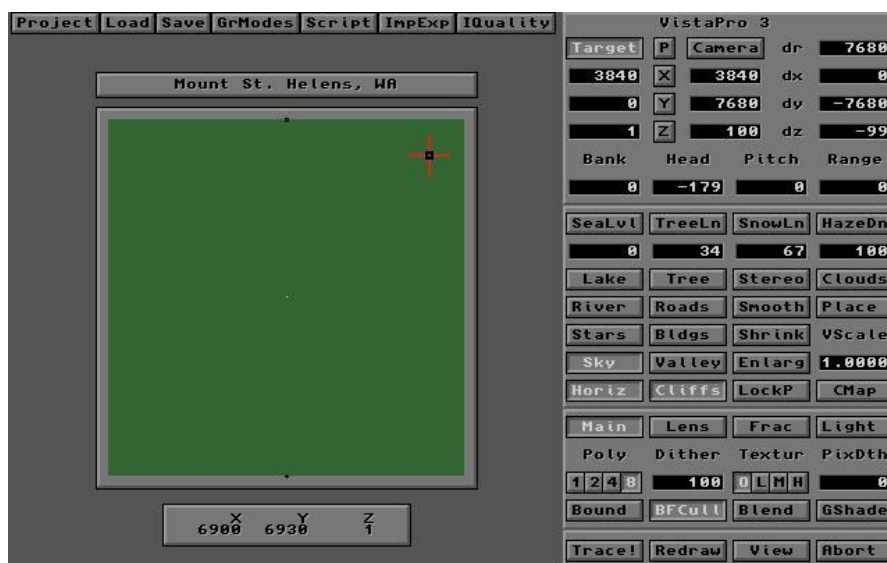
Pod względem jakości renderingu Scenery Animator wygrywa na starcie. Jest banalnie prosty w obsłudze i pozwala na tworzenie bardzo atrakcyjnych renderingów przy niewielkim nakładzie pracy. Rezultaty są bardzo dobre nawet przy użyciu zwykłego chipsetu Amigi, a stają się jeszcze lepsze, jeśli mamy 24-bitową kartę graficzną. Vista Pro może dać dobre rezultaty, ale wymagają one więcej wysiłku przy "podrasowywaniu" rezultatu. Dane jakie przyjmuje program w większości przechowują informacje o wysokości dla punktów oddalonych od siebie o 30 metrów. To nakłada ograniczenie na rozdzielczość renderowanej sceny, a Vista Pro pokazuje to szczególnie podczas oglądania terenu, który znajduje się blisko obserwatora.

Vista Pro rozwiązuje ten problem poprzez wygładzanie wielokątów. Scenery Animator robi to samo poprzez wypełnianie danych fraktalnych pomiędzy punktami wysokości. Ta metoda daje znacznie lepsze rezultaty, szczególnie dla terenu znajdującego się blisko obserwatora. Jedynym obszarem renderowania, w którym Vista Pro wygrywa, jest to, że tworzy ładniej wyglądające jeziora niż Scenery Animator. Ten ostatni generuje za to bardzo realistycznie wyglądające chmury fraktalne, które mogą być animowane podczas poruszania się po krajobrazie, czego Vista Pro nie obsługuje.

Scenery Animator ma również przewagę w kwestii ogólnej prostoty obsługi. Głównym ekranem edytora w Vista Pro jest mapa konturowa, nad którą przesuwamy obserwatora i punkt widzenia. Oznacza to, że trzeba wykonać przynajmniej renderowanie w niskiej rozdzielczości, aby mieć

wyobrażenie, jak scena będzie wyglądać. Scenery Animator pokazuje podgląd sceny z wypełnionymi wielokątami, co zazwyczaj wystarcza, aby uzyskać wycucie, jak scena będzie wyglądać. Podgląd ten daje nawet pewne wyobrażenie o efekcie kąta padania światła, dzięki czemu można zobaczyć, które obszary będą zacienione. Scenery Animator pokazuje także graficznie kąt widzenia na mapie konturowej. Można kliknąć na okno podglądu, aby przesunąć punkt widzenia.

VistaPro pozwala natomiast użytkownikowi na większą kontrolę nad sceną. Ma ograniczone możliwości zmiany terenu wbudowane w program, czyli można dodawać jeziora, rzeki i inne elementy. Scenery Animator ma kilka takich możliwości, ale mniej niż jego konkurent. Oba programy pozwalają kontrolować wysokość, na której zaczyna i kończy się roślinność, od której zaczyna się śnieg na górach i tym podobne



szczegóły. Vista Pro pozwala na łatwe renderowanie scen nocnych z gwiazdami w tle, czego Scenery Animator nie robi, a także pozwala na zmianę koloru nieba od horyzontu do zenitu. Dołączony dodatkowo program o nazwie "Terraform" pozwala na zmianę danych o terenie w dowolny sposób. Vista Pro pozwala za to kontrolować efekty zamglenia, czego Scenery Animator nie potrafi.

Ze względu na ograniczoną pojemność dyskiety, oba programy były dostarczane z niewielką ilością danych na oryginalnych nośnikach. Można oczywiście wczytywać inne dane geograficzne, dodatkowo Scenery Animator załaduje pliki z Vista Pro. Oba programy pozwalają również na tworzenie losowych scenerii opartych na fraktalach i innych danych, takich jak na przykład średnia wysokość gór. Vista Pro ma więcej opcji, ale moim zdaniem rezultaty nie wyglądają jak realistyczny teren, bez względu na to, jak dostosujemy ustawienia. Scenery Animator tworzy doskonałe fraktalne krajobrazy bez wysiłku, co daje praktycznie nieskończone możliwości. Podsumowując, Vista Pro ma więcej "natywnych" lokalizacji prawdziwego terenu, ale Scenery Animator ma przewagę w tworzeniu losowego fraktalnego terenu.

Oba programy pozwalają na tworzenie animacji poprzez renderowanie dużej ilości pojedynczych klatek. W Scenery Animator proces ten jest bardzo prosty - tworzymy klatki kluczowe, a program dokonuje interpolacji pomiędzy nimi dla zadanej liczby klatek. Dla przykładu, zrobiłem animację 500 klatek wprowadzając tylko 5 klatek kluczowych. Z kolei Vista Pro ma bardzo uciążliwe możliwości animacji. Trzeba wprowadzać pozycje obserwatora i punktu widzenia dla każdej klatki.

Vista Pro ma dostępny program pomocniczy o nazwie "MakePath", który pozwala na łatwiejsze tworzenie plików skryptowych dla animacji. MakePath jest bardziej wydajny niż mechanizm klatek kluczowych w Scenery Animator, ale program ten nie integruje się dobrze z Vista Pro w porównaniu z płynnym i dobrze przemyślanym systemem klatek kluczowych Scenery Animator. Krótko mówiąc, Vista Pro w połączeniu z



MakePath ma przewagę w elastyczności, ale Scenery Animator zapewnia podobne możliwości w łatwiejszy w użyciu sposób.

Ponadto, Scenery Animator pozwala na tworzenie bardzo dużych animacji poprzez jednoczesne ładowanie do pamięci kilku sąsiadujących plików terenu. Vista Pro jest ograniczona do bardzo małego obszaru i podczas tworzenia animacji szybko "kończy" się teren. Scenery Animator pozwala także definiować ograniczenia pola widoczności wokół obserwatora, aby uniknąć wykonywania niepotrzebnych obliczeń na scenerii, która i nie jest widoczna.

Vista Pro pozwala kontrolować poziom szczegółowości poprzez renderowanie wielokątów w taki sposób, aby brane pod uwagę były tylko niektóre (co drugi wielokąt, co 4 lub co 8). Możemy uzyskać szybki podgląd, ustawiając poziom szczegółowości na 8 i renderując

kończącą scenę z cieniowanymi wielokątami. Scenery Animator posiada tylko binarną kontrolę szczegółowości, która odpowiada za to, czy program wypełnia własne dane fraktalne pomiędzy punktami. Przy wyłączonej funkcji "detail off" program renderuje grafikę bardzo szybko, ale w trybach podglądu w Vista Pro rezultaty są moim zdaniem lepsze.

Przy najwyższych ustawieniach detali Scenery Animator wciąż wygrywa pod względem szybkości renderowania. Stworzyłem kilka plików terenu w Vista Pro, następnie zaimportowałem te same pliki do Scenery Animator i wyrenderowałem je przy użyciu tego samego punktu widzenia, przy tym samym trybie ekranu i rozdzielczości. Scenery Animator potrzebował tylko 58 sekund, a Vista Pro zakończyła pracę w prawie 2 minuty. Oba czasy zostały zmierzone przy użyciu wersji wykorzystujących koprocesor i procesora 68040.



Porównanie rezultatów, jakie można uzyskać za pomocą programów Vista Pro (po lewej) i Scenery Animator (po prawej).



Retro joystick

Jak wspominałem wyżej, Scenery Animator daje możliwość podglądu wielokątów na ekranie przez cały czas, a Vista Pro nie posiada tej funkcji. Generuje również dobrze wyglądające sceny w zaledwie kilka sekund, szczególnie jeśli wyłączymy tryb wysokiej szczegółowości. Vista Pro pozwala na podgląd sceny poprzez pomijanie większości wielokątów, ale daje to dość kiepskie rezultaty i nadal zajmuje dużo czasu.

Oba programy działają nawet pod Workbenchem 2.0 i z procesorem 68030 lub 68040. Vista Pro jest bardzo stabilna, natomiast Scenery Animator zawiesił się kilka razy podczas moich testów. Trzeba dodać, że oba programy "lubią" dużo pamięci. Vista Pro wymaga 3 MB RAM, a Scenery Animator tylko 2 MB. Jednak, jeśli chcemy załadować wiele plików terenu, Scenery Animator zacznie wymagać więcej pamięci do przechowywania niezbędnych danych. Dla tej samej ilości plików, Scenery Animator wymaga mniej pamięci niż Vista Pro.

Oba programy zostały napisane tak, aby nie zabierały czasu procesora, gdy nie są zajęte renderowaniem. Jeśli mamy wystarczająco dużo pamięci, można uruchomić je w tle, obniżyć priorytety zadań i renderować bez spowalniania wydajności reszty systemu.

Jeśli miałbym polecić tylko jeden z tych programów, byłby to Scenery Animator. Generuje dość dobrze wyglądające sceny, jest łatwy w użyciu i zapewnia możliwość tworzenia animacji bez użycia zewnętrznych programów. Vista Pro tworzy dobre obrazy, ale jest wiele rzeczy, które Scenery Animator robi po prostu łatwiej.

Podsumowując, jeśli ktoś jest zainteresowany tworzeniem realistycznych animacji rzeczywistego lub fraktalnego terenu, moim zdaniem powinien na początku wypróbować Scenery Animatora. Trzeba tylko mieć więcej pamięci i nieco szybszy procesor niż na standardowej Amidze 500.

Amigowcy od lat są przyzwyczajeni do stosowania adapterów i przejściówek do różnych pecetowych urządzeń. Kiedyś dotyczyło to głównie wtyczek do monitora VGA, później chcieliśmy mieć pecetowe myszki lub klawiatury, a skończyło się na używaniu pecetowych karty graficznych, dźwiękowych, sieciowych (Mediator PCI), a nawet zamiany Amigi w Wampira. Niezależnie od naszej oceny tych faktów, jeśli mamy klasyczną 500-tkę lub 600-tkę przydałoby się dobrać do niej lepszą myszkę niż standardowa, która zwykle jest już mocno zużyta. Z drugiej strony, gdy chcemy użyć amigowego joysticka na emulatorze, również nie podłączymy go bezpośrednio do portu USB. Jak temu zaradzić?

Pierwsza kwestia to znalezienie amigowej myszki w dobrym stanie. Jednak na portalach aukcyjnych urządzenia w dobrym stanie to koszt ok. 100-200 zł, a nie zapominajmy, że najczęściej nie są najwygodniejsze z dzisiejszego punktu widzenia. Osobiście nawet w latach '90-tych korzystałem z pecetowej myszki i klawiatury, więc w niczym mi to nie przeszkadza, ale retro puryści mogą się oburzyć. W każdym razie, jeśli chcecie polować na "nowe-stare" myszki to nikomu tego nie zabraniam, ale wolę kupić bardziej precyzyjną myszkę firmy Logitech i adapter typu Jerry, jak można znaleźć w cenie ok. 40 zł. Razem z myszką wydamy w granicach 70-80 zł, ale będzie to jeden wydatek na bardzo długi czas.

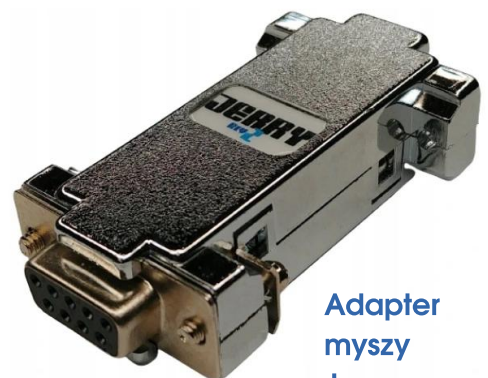
Adapter Jerry był jakiś czas temu opisywany w Amigazynie i zyskał pozytywną ocenę. Pisaliśmy, że ma niską cenę, obsługuje dużą ilość myszek i działa precyzyjnie. Niestety obsługiwany był tylko protokół PS/2, tak więc nie każda myszka działała "od strzału". Jak jest w nowej wersji oznaczonej symbolem "REV2"? To się akurat nie zmieniło, ale teraz adapter działa zarówno z Amigą, jak i Atari ST. Tryb pracy jest przełączany za pomocą klawiszy myszki - bardzo ciekawe rozwiązanie.

Od razu dodajmy, że obsługa PS/2 nie oznacza, że myszka musi mieć ten stary, okrągły wtyk. Wręcz przeciwnie, można podłączać urządzenia wyposażone w gniazdo USB, ale wewnętrznie musi być aktywny protokół PS/2. Sam adapter posiada gniazdo USB, choć oczywiście nie jest to pełnoprawny port USB, ale nie ma to znaczenia. Po prostu musimy użyć

myszki, która nie ma wyciętej obsługi PS/2, co zdarza się przy nowych urządzeniach. Producent adaptera poleca myszkę Logitech RX250, która może być pełnoprawnym zamiennikiem amigowego gryzonia. Na aukcjach można nawet znaleźć skompletowane zestawy, więc nie musi tracić pieniędzy na dodatkowe koszty wysyłki.

To, co mi się nie podoba w większości takich przelotek to fakt, że są długie i wystają bardzo poza obudowę Amigi, przez co trzeba uważać, aby się nie wysunęły i nie uszkodziły portu. Zdecydowanie wolałbym, aby adapter był zamontowany na przewodzie, który można elegancko ułożyć obok Amigi. Oczywiście można taki przewód dokupić, ale nie ma go w zestawie, więc trudno ocenić czy wpłynęłoby to na działanie.

Myszka to jedna rzecz, a jak poradzić sobie w obsłudze "normalnego", amigowego joysticka, jeśli chcemy go używać na emulatorach? I czy w ogóle



Adapter myszy Jerry.

to gra warta świeczki? Kto odmówiłby sobie grania na prawdziwym, cyfrowym joysticku? Jeśli mamy urządzenie typu Mist wystarczy podłączyć joystick do gniazda DB9, w przeciwnym razie musimy zastosować przejściówkę. Jedną z nich jest adapter opracowany przez Andreasa Paula, który w Polsce można co jakiś czas zakupić na portalu c64power.com.

Urządzenie jest w pełni automatycznie konfigurowalne. To prawdziwe "plug & play" - każdy system wspierający hosta USB wykrywa adapter samoczynnie (dotyczy to systemów takich jak Windows od 98 wzwyż, Linux, MacOS X, Android). Najważniejsze to fakt, że urządzenie działa w taki sposób, że joystick nie wykazuje opóźnień - gra dzięki temu przebiega jak na prawdziwym sprzęcie, resposywnie i precyzyjnie. A tego nie można powiedzieć o każdym adapterze tego typu.

Od użytkownika wymaga się jedynie skonfigurowania joysticka w samym emulatorze. Dla systemu operacyjnego emulowany joystick jest widoczny zupełnie niczym pad czy joystick natywny. Można zatem grać w gry na pececie, jeśli obsługują joystick i oczywiście znajdziemy odpowiednią grę - pamiętajmy, że mamy do dyspozycji wciąż tylko jeden przycisk.

Dla wygody istnieje także możliwość zamiany portów joysticka, poprzez przytrzymanie joysticka w lewym porcie przy podłączaniu adaptera pod USB - fire 1 + lewo (lewy port będzie portem joysticka 1), fire 1 + prawo (prawy port będzie portem joysticka 1) - wybór ten jest automatycznie zapamiętywany w urządzeniu. Adapter ma także dwa porty joysticka - jest to ułatwienie względem podobnego adaptera, który wprawdzie mieści się w obudowie plastikowej dla wtyków Db9, ale jest tam tylko jedno gniazdo - w rezultacie należy mieć dwa urządzenia i zająć dwa porty USB.

Rozmieszczenie gniazd umożliwia zamontowanie adaptera w obudowie od C64 oraz A600 wraz z Raspberry Pi emulującym zabytkowe maszyny. Oczywiście dla innych obudów wymagana jest modyfikacja. Od strony technicznej mamy do czynienia z mikrokontrolerem AT2313, który wprawdzie nie ma sprzętowego

interfejsu USB, ale dzięki bibliotece V-USB i opracowanemu w jej ramach nieskomplikowanemu obwodowi (dwie diody zenera i dwa rezystory) uzyskano urządzenie USB HID. Podłączenie joysticków do układu jest trywialne - jest to tylko 5 przełączników zwieranych do masy dla każdego z joysticków.

Poza tym adapterem można jeszcze zastosować łatwiej u nas dostępny Retro Fun, który wygląda bardzo podobnie jak adapter amigowej myszki. Ma natomiast męski wtyk USB, bo tym razem trzeba go podłączyć do pecetowego portu USB. To urządzenie testowałem na Linuksie, a także w systemie MorphOS i na obu działa doskonale. Adapter praktycznie nie wymaga konfiguracji, bo jest automatycznie rozpoznawany od razu po podłączeniu do komputera.

Główna różnica w obsłudze jest taka, że w Linuksie joystick trzeba skonfigurować w emulatorze, a na MorphOS-ie konfigurację trzeba wykonać w ustawieniach systemowych. Nie jest to skomplikowane i wymaga tylko wskazania portu - w większości wypadków wszystko działa bez dodatkowych czynności. Zdarzyło mi się jednak, że joystick przestał być wykrywany i musiałem wejść w ustawienia, a następnie w każdej zakładce potwierdzić przypisanie kierunków joysticka do portu numer 1. Po zapisaniu konfiguracji problem już nie powrócił, dlatego przypuszczam, że uruchomiłem w międzyczasie jakiś program, który zmienił ustawienia systemu.

Ten adapter ma jednak wadę wynikającą pewnie z zastosowanego układu. Mianowicie podczas sterowania joystickiem odczuć można lekkie opóźnienie naszych ruchów. Odczucie to potęguje ustawienie buforu dźwiękowego, jaki dosyć często trzeba zastosować w MorphOS-ie, aby emulacja Amigi czy C64 była płynna razem z dźwiękiem. Na procesorze G5 problem jest mniejszy, ale w zasadzie nie dotyczy to samego adaptera, tylko wydajności sprzętowej Macintosha z procesorem PowerPC. Osoby bardzo wrażliwe na wszelkie opóźnienia mogą być lekko zawiedzione, choć w Internecie znalazłem raczej pozytywne opinie o tym adapterze.



Adapter Retron Fun pozwala podłączyć retro-joystick do peceta.

Dlatego nie zmienia to faktu, że Retro Fun jest bardzo przydatny, poza tym tani (ok. 60 zł) i łatwo dostępny na portalach aukcyjnych od ręki. Na koniec zajmę się systemem AmigaOS 4, o którym do tej pory pisaliśmy najmniej. Na szczęście tutaj procedura również nie jest skomplikowana.

Na Workbenchu podłączamy joystick poprzez adapter USB. Na ekranie powinno pojawić się małe okno z informacją o producencie sprzętu oraz używanej klasie. Jeżeli wszystko jest w porządku, przechodzimy do katalogu "Prefs" na dysku systemowym i wybieramy program "AmigaInput".

W nowym oknie wybieramy pole "Available Interfaces", gdzie powinna pojawić się nazwa naszego adaptera. Dalej klikamy na przycisk "Test/Calibrate unit" na dole okna. Zgodnie z przewidywaniami, pojawi się kolejne okno, w którym trzeba skalibrować joystick. Wybierz przycisk "Calibrate" i postępuj zgodnie z instrukcjami. Po skonfigurowaniu joysticka wybieramy kartę "LowLevel", a potem "Choose lowlevel.library port". Należy tu wskazać port 0, a następnie skoryzować z listy "Units", aby upewnić się, że ustawiona jest jednostka zerowa. Dalej klikamy na przycisk cykliczny "Red", aby ustawić na nim pozycję "Button 1" zamiast opcji "Disabled".

Dalej używamy przycisku "Assign", aby przypisać ustawienia do joysticka. Jeśli wszystko poszło dobrze, klikamy przycisk "Save". Joystick jest teraz skonfigurowany. Następnie musimy skonfigurować nasze ulubiony emulator, aby był w stanie korzystać z nowego urządzenia.

Rozszerzenia AMOS-a

ADAM ZALEPA

Język AMOS był kiedyś krytykowany za powolność, brak możliwości wykorzystania chipsetu AGA czy też brak zgodności z systemem, jednak dzisiaj przeżywa swoją drugą młodość. Jest modułowy i pozwala na instalację rozszerzeń (ang. extension) dodających nowe polecenia lub inne funkcje. W większości przypadków użytkownicy zwracają uwagę na zwiększanie możliwości audio-wizualnych. Ja chciałbym powiedzieć o rozszerzeniach innego rodzaju.

Na początek jednak powiedzmy sobie, czym jest rozszerzenie AMOS-a? Jest to programem zwykle napisany w języku maszynowym, który dodaje nowe instrukcje do oryginalnego zestawu instrukcji. Mechanizm ten został zaprojektowany tak, aby mógł korzystać ze wszystkich specyficznych cech AMOS-a - rozszerzenie może zawierać własne procedury i inne elementy ułatwiające pracę. Może nawet uzyskać dostęp do niektórych głównych procedur AMOS-a poprzez specjalne makra. Ma całkowity dostęp do wewnętrznej bazy danych AMOS-a oraz do funkcji biblioteki graficznej.

Moją uwagę przykuło jednak rozszerzenie o nazwie "SymBase". Można je znaleźć na Aminecie, w katalogu "dev/amos". Pakiet ten jest systemem zarządzania relacyjną bazą danych. Dzięki niemu można tworzyć i przechowywać bazy, manipulować ich zawartością i strukturą. Możemy tworzyć programy korzystające z baz danych bez konieczności uczenia się ich dokładnej obsługi. Wymagany jest AMOS w wersji 2, czyli tak zwana wersja "Professional".

Sama instalacja rozszerzenia jest bardzo prosta. Wystarczy użyć dołączonego skryptu "Install_SymBase". Jeśli wystąpi problem ze instalatorem lub nie chcemy go używać, należy zainstalować wszystkie składniki SymBase ręcznie. Każdy plik związany z SymBase leży w katalogu "Comp/Symbase". Możemy po prostu skopiować cały katalog. Nazwa rozszerzenia widoczna w AMOSie to "SBASE_EX". Aby je użyć należy skopiować do danej bazy danych katalogu "AmosProSystem:Apsystem", a następnie wywołać opcję "Set Interpreter" z menu "Config" (w edytorze AmosPro). W programie konfiguracyjnym wpisujemy

"SBASE_EX" do slotu rozszerzeń o numerze 21.

Pakiet zawiera wiele poleceń operujących na bazach danych, przedstawię kilka z nich, aby pokazać ogólną zasadę pracy. Za pomocą polecenia DB USE określamy bazę danych, na jakiej chcemy pracować. Sposób użycia jest bardzo prosty, bo wystarczy tylko podać ścieżkę dostępu i nazwę pliku bazy, na przykład: Db Use Worek:Baza1.dbf. Aby dodać dane do pola w bieżącym rekordzie korzystamy z polecenia DB PUT. Ciąg tekstowy musi być równy lub krótszy od długości pola. Może to wyglądać tak: Db Put\$ "Amiga", 2. Liczba na końcu to numer pola, do którego dodajemy dane.

Aby uzyskać zawartość danego pola należy użyć polecenia DB GET. Należy dodać, że instrukcja ta domyślnie nie sprawdza typu pola i spróbuje uzyskać dane bez względu na to, jaki jest typ pola. W związku z tym może próbować przekonwertować ciąg znaków na liczbę całkowitą lub odwrotnie. Przykładowe użycie to: A\$=Db Get\$(2). Jak widać

dane przyporządkowujemy do zmiennej tekstowej w zwykły sposób. Jeśli chcemy sprawdzić jaki jest typ danego pola, należy użyć w zamian zmiennej liczbowej, wtedy uzyskamy wartość logiczną TRUE lub FALSE. Jak łatwo się domyślić, wartość TRUE oznacza, że typ pola to Logical (logiczny), a FALSE w każdym innym przypadku.

SymBase to ciekawy pakiet, który powstał zaraz po 2000 roku. Autor do roku 2005 starał się uzyskać zgodność z systemem AmigaOS 4, a prosty przewodnik po poleceniach można przeczytać również na nadal aktywnej stronie autora pod poniższym adresem:

http://www.kezdobetu.hu/amiga/symbase/sym_comm.html

Kolejne przydatne rozszerzenie to "Locale Extension" - można je pobrać z tego samego katalogu na Aminecie (plik o nazwie "localeext.lha"). Jest zestaw nowych poleceń, które pozwalają na korzystanie z funkcji biblioteki locale.library obecnej w systemie od wersji 2.1. Mówiąc najkrócej, za pomocą



tego rozszerzenia można łatwo dodać opcję lokalizacji programu bez konieczności jego przebudowywania. Co ciekawe, z zasady to rozszerzenie nie wymaga wczytywania biblioteki locale.library, choć oczywiście jego niektóre funkcje jej wymagają. Wszystko może działać nawet już w systemie w wersji 2.0.

Instalacja polega na skopiowaniu pliku "Locale.Lib" do katalogu "APSystem". Dalej należy wywołać opcję "Set Interpreter" z menu "Config". Wybieramy "Set Loaded Extensions" i w pozycji numer 17 wpisujemy "Locale.Lib". Następnie należy zapisać konfigurację i zrestartować AMOS-a.

Konkretne polecenia są opisane w dołączonej instrukcji, ale nazwy są tak skonstruowane, że raczej nikt nie będzie miał z tym problemu. Przykładowo, aby wywołać plik lokalizacyjny ("catalog") używamy instrukcji OPEN CATALOG w taki sposób:

Open Catalog "miami.catalog", "polski"

Przy tej okazji warto dodać kilka słów na temat zasad tworzenia lokalizacji w systemie Amigi. Jak wiadomo pliki ".catalog" powinny być zapisane w urządzeniu logicznym "LOCALE:", a więc dla naszego języka w następującej ścieżce:

```
LOCALE:Catalogs/polski
lub
SYS:Locale/Catalogs/polski
```

Natomiast pliki źródłowe, na bazie których generowany jest ".catalog" mają rozszerzenie ".ct" lub ".cd". Są to zwykłe pliki tekstowe, do których utworzenia wystarczy nawet systemowy edytor tekstu "Ed", ale lepiej użyć czegoś bardziej rozbudowanego jak "CygnumEd" czy "Blacks Editor". Trzeba jednak zwrócić uwagę na zawartość pliku z rozszerzeniem ".ct", bo komunikaty nie są w nim zapisane na zasadzie "jeden pod drugim". Każda informacja tekstowa ma swój identyfikator, stosowane są również separatorzy w formie znaków średnika ";" oraz inne znaki sterujące. Może to wyglądać na przykład tak:

```
; *** Menu ***
;
msgMenuProject
```



```
;\000Project
;
msgItemOpen

;O\000Open...
;
msgItemSaveAs

;A\000Save As...
;
```

Jest to fragment oryginalnego pliku "ahiprefs.ct", który jest zapisany w języku angielskim. I tak będzie w większości przypadków, dlatego bez znajomości tego uniwersalnego dzisiaj języka niewiele zrobimy. Aby to lepiej zrozumieć musimy przeanalizować nasz przykład. Pierwsza linia (z gwiazdkami) to tylko komentarz niemający znaczenia dla działania, ale ułatwia orientację w strukturze pliku. W tym przypadku jest to oznaczenie "Menus", co wskazuje na początek sekcji zawierającej komunikaty menu górnego. Każda linia rozpoczynająca się od średnika ";" to komentarz, ale niektóre mimo wszystko mają wprowadzone dodatkowe informacje, o czym powiemy za chwilę. Linie, które na początku mają symbol "msg", czyli przykładowo: msgItemOpen to właśnie identyfikatory komunikatów, dzięki którym program "wie" w jakiej kolejności należy zapisać dane w pliku ".catalog". Informacja jaka pojawi się w programie jest umieszczona w następnej linii, przed linią ze znakiem średnika. U nas będzie to pusta linia, bo tak właśnie wygląda standardowo przygotowany plik ".ct". Jeżeli więc chcemy przetłumaczyć ten komunikat, musimy zorientować się jak brzmi on w oryginale.

Tworzenie własnego pliku (lub edycję gotowego) należy przeprowadzać bardzo uważnie, bo zmiana tylko jednego znaku może doprowadzić do problemów. Tak więc czołoch z poprzedniego przykładu po zapisaniu w naszym rodzimym języku będzie wyglądała tak:

```
; *** Menu ***
;
msgMenuProject
Projekt
;\000Project
;
msgItemOpen
Otwórz...
;O\000Open...
;
msgItemSaveAs
Zapisz jako...
;A\000Save As...
;
```

Jeszcze raz zwracam uwagę, że bardzo ważną kwestią jest umiejętność różnicowania plików z rozszerzeniem ".cd" i ".ct". Na dysku powinniśmy mieć obok siebie obie pozycje, ale tylko w jednym ("ct") wprowadzamy zmiany. Oryginalny plik będzie potrzebny później, poza tym stanowi pewnego rodzaju kopię bezpieczeństwa w przypadkach, gdy będziemy mieli wątpliwości dokonując edycji. I właśnie możliwość skorzystania z systemowego mechanizmu lokalizacji daje pakiet "Locale Extension".

Na koniec chciałbym przedstawić krótko chyba najbardziej znane rozszerzenie do AMOS-a, czyli "AMOS 3D". Jest to rozszerzeniem, dzięki któremu możemy



programować grafikę trójwymiarową, z przeznaczeniem dla gier i innych programów. Zaletą jest fakt, że nie trzeba zgłębiać tajemnic odzworowania trzech wymiarów, bo większość pracy wykonywana jest przez dołączone oprogramowanie. Mamy natomiast wygodny graficzny edytor pozwalający tworzyć obiekty, które następnie przenosimy do programu AMOS-a.

Aby zainstalować pakiet "Amos 3D" musimy najpierw mieć działający język programowania, a następnie uruchomić skrypt instalacyjny. Pierwsza opcja to wyświetlenie dokumentacji, druga wywołuje aktualizację AMOS-a. Nas będzie teraz interesować przycisk "Install", który. Należy zwrócić uwagę, że pracuje on nie tylko na Amosie w wersji 2, ale także 1.3, która ma mniejsze wymagania sprzętowe. "Amos 3D" jest zgodny z każdym nowszym wydaniem AMOS-a.

Po wybraniu przycisku "Install" należy potwierdzić wybór przy pomocy kolejnego pola o tej samej nazwie. Na ekranie zobaczymy opcje, za pomocą których można zainstalować pakiet na twardym dysku lub dyskietce. Najwygodniejszym sposobem użycia jest wskazanie funkcji o nazwie "Hard disc installation". Na ekranie zostanie wyświetlona kolejna informacja, tym razem o katalogu "AMOS_3D_demos", w którym znajdują się programy demonstracyjne. Mogą być one bardzo przydatne podczas nauki obsługi, dlatego autor programy zwraca na to uwagę. Aby kontynuować wybieramy przycisk: "Start installation".

Instalator pokaże okno wyboru, w który musisz wskazać plik główny Amosa w wersji 1.3, czyli pliku "AMOS1.3", co jest konieczne do właściwej instalacji "Amosa 3D". W głównym katalogu dysku musi być zapisany katalog "AMOS_System", a więc w praktyce należy mieć zainstalowanego AMOS-a w wersji 1.3 bez żadnego dodatkowego katalogu. Jest to wymagane tylko podczas instalacji, później możemy przenieść pliki w dowolne miejsce.

Po instalacji możemy uruchomić program o nazwie "Object Modeler", w skrócie "OM". Umożliwia on tworzenie obiektów trójwymiarowych. Program jest uniwersalny i działa niezależnie od tego, czy uruchomimy go z Workbench, czy

też okna AmigaDOS. Dzięki temu można zaoszczędzić trochę pamięci. Po uruchomieniu "Modeler" pokaże obraz kuli ziemskiej wraz z animowanym napisem "3D". Jest to pierwszy pokaz możliwości pakietu i aby przejść dalej trzeba chwilę poczekać lub nacisnąć Spację.

Górna część składa się domyślnie z dwunastu pól, które mogą przechowywać niezależne obiekty. Na samej górze, w jednym wierszu, wyświetlone są podstawowe kształty, nazywane w programie "blokami" (ang. blocks). Poniżej umieszczony jest kolejny wiersz zawierający pola do dyspozycji użytkownika. Można tu wstawiać obiekty, nad którymi aktualnie pracujemy, podczas różnych etapów tworzenia projektu. Główna część ekranu jest natomiast przeznaczona na dwa duże obszary, w których można modelować obiekty. Do tej obsługi trzeba się przyzwyczaić, ale można uzyskać naprawdę ciekawe rezultaty.

Mam nadzieję, że zachęciłem Was do lepszego poznania możliwości AMOS-a. Na Aminecie można znaleźć ponad 20 różnych rozszerzeń, a ich sposób instalacji jest podobny do omówionego powyżej. Na początek polecam zainteresowanie się rozszerzeniem o nazwie Turbo Plus (plik "turbo1.lha" w katalogu "dev/amos"). Zawiera instrukcje przyspieszające operacje graficzne, jak również funkcje związane z wyświetlaniem tekstu.



Wskaźniki w Amiga E

ADAM ZALEPA

W każdym większym programie korzystamy z wielu zmiennych, jak również wskaźników, czyli zmiennych wskazujących na adres, gdzie zapisane są konkretne wartości. W języku E z tych funkcji można korzystać na kilka sposobów. Oto kilka praktycznych przykładów.

Jeśli program „zna” adres zmiennej, może bezpośrednio odczytać lub zmienić zapisaną tam wartość. Aby uzyskać adres należy użyć nazwy zmiennej zapisanej w klamrach, na przykład: "{x}". Jeśli chcemy uzyskać adres bardziej rozbudowanych danych, na przykład tablic lub obiektów, trzeba to zrobić za pomocą symbolu: {var}

Adresy mogą być przechowywane w zmiennej, a także przekazywane do procedury lub mogą być wykonywane na ich inne operacje. Warto dodać, że są to zawsze wartości 32-bitowe, w przeciwnym razie adres nie mógłby zostać zapisany w taki właśnie sposób. Aby zrozumieć, jak korzystać z tej funkcji, spójrzmy na program numer 1 prezentowany w ramce.

Zwróćmy uwagę, że za pomocą symbolu „{i}” można także odnosić się do adresu procedury. W rezultacie uzyskamy lokalizację pamięci kodu, który reprezentuje procedura. W wyniku działania powyższego programu możesz uzyskać informacje jak poniżej:

- x jest pod adresem 3758280,
- y jest pod adresem 3758264,
- z jest pod adresem 3758252,
- fred jest pod adresem 3732878.

Jest to ciekawy program, który można uruchamiać w różnych okolicznościach, aby uzyskać informacje o wykorzystywanych adresach pamięci. Dzięki temu zobaczymy, że czasami adresy zmieniają się, szczególnie po kilkukrotnym uruchomieniu programu.

Tak się dzieje, bowiem system operacyjny Amigi jest, jak wiemy, wielozadaniowy. Daje to lepszy obraz złożonej obsługi pamięci komputera oraz języka E.

Jeśli mamy już adres zapisany w zmiennej (czyli wskaźnik), można go odczytać dane za pomocą operatora „^”. Na przykład tak: `val:=^ptr`

Operator ten powinien być używany tylko wtedy, gdy do uzyskania adresu użyliśmy wspomnianego wcześniej symbolu „{var}”. W ten sposób odczytywane i zapisywane są wciąż wartości typu LONG.

Za pomocą wskaźników można też usunąć ograniczenie zakresu wartości zmiennych lokalnych. Możliwa jest bowiem ich modyfikacja poza procedurą, do której są przypisane jako lokalne. Dodajmy, że tego rodzaju użycie nie jest zalecane, ale stanowi dobry przykład prezentujący przydatność wskaźników.

Przykładowo, program numer 2 zmienia wartość lokalnej zmiennej „x” procedury „fred” z poziomu procedury o nazwie „barney”.

W wyniku jego działania możemy zobaczyć komunikat taki jak: „x to teraz 27”. Operator „^” jest wszechstronny. W ramach procedury „barney” jest on używany (za pomocą wskaźnika PTR) w celu uzyskania wartości zapisanej w zmiennej lokalnej „x”.

Później służy także do zmiany wartości tej zmiennej. W obu przypadkach operacja powoduje, że wskaźnik zachowuje się dokładnie tak, jak gdybyśmy zapisali zwykłą zmienną.

Aby to lepiej zrozumieć, możemy usunąć procedurę „barney”, co poprawi czytelność programu. Program numer 3 pokazuje, jak może to wyglądać po zmianach. Zmienne „val” i „p” są niepotrzebne, a typy wskaźników mogą być zmieniane na LONG lub nawet pomijane. Kolejną wersję tego samego listingu prezentuje program numer 4 (patrz ramka zamieszczona na następnej stronie).

Program nr 1.

```
DEF x
PROC main()
  fred(2)
ENDPROC
PROC fred(y)
  DEF z
  WriteF('x jest pod adresem \d\n', {x})
  WriteF('y jest pod adresem \d\n', {y})
  WriteF('z jest pod adresem \d\n', {z})
  WriteF('fred jest pod adresem \d\n',
    {fred})
ENDPROC
```

Program nr 2.

```
PROC main()
  fred()
ENDPROC
PROC fred()
  DEF x, p:PTR TO LONG
  x:=33
  p:={x}
  barney(p)
  WriteF('x to teraz \d\n', x)
ENDPROC
PROC barney(ptr:PTR TO LONG)
  DEF val
  val:=^ptr
  ^ptr:=val-6
ENDPROC
```



Zdecydowanie najczęściej używanymi wskaźnikami są adresy dużych struktur danych. Przekazywanie większych ilości danych pomiędzy procedurami działałoby wolno i zajmowało więcej czasu procesora. Zamiast tego można przekazać adresy w formie wartości 32-bitowych, co działa zdecydowanie lepiej.

Podsumowując, funkcje systemu Amigi w wielu przypadkach wymagają przekazywania dużej ilości danych, więc jeśli planujemy pisać bardziej rozbudowane programy, trzeba nauczyć się sprawnie używać wskaźników. Jest to cecha nowoczesnych języków programowania.

Program nr 3.

```
PROC main()
  fred()
ENDPROC

PROC fred()
  DEF x, p:PTR TO LONG, val

  x:=33
  p:={x}
  val:=x
  x:=val-6

  WriteF('x to teraz \d\n', x)
ENDPROC
```

Program nr 4.

```
PROC main()
  fred()
ENDPROC

PROC fred()
  DEF x
  x:=33
  barney({x})
  WriteF('x is now \d\n', x)
ENDPROC

PROC barney(ptr)
  ^ptr:=^ptr-6
ENDPROC
```

Music Maker V8

Jeśli nie znacie programu "Music Maker V8", koniecznie sprawdźcie jego możliwości. Znalazłem go ostatnio na Aminetie (plik "MMV8_Complete.lha" w katalogu "mus/edit") i przeżyłem bardzo miłe rozczarowanie. Wydawało mi się, że będzie to prosty program napisany "na szybko", a okazuje się, że jest to pełna wersja całkiem rozbudowanego edytora muzycznego. Jak pisze autor w dokumentacji, jest to program, którego historia zaczęła się w 1986 roku. Thomas Winischhofer zaczął pisać go w ramach swojego hobby, a później był rozpowszechniany głównie we Francji i w Niemczech, nie został jednak nigdy wydany komercyjnie.

Music Maker V8 nie jest kolejnym trackerem. Jest bardziej elastyczny i zużywa o wiele mniej pamięci. Podstawową warstwą są makra, które - w przeciwieństwie do patternów w trackerach - korzystają tylko z jednego kanału. Makra mogą odtwarzać muzykę w bardziej skomplikowany sposób i są układane w kolejności odtwarzania, podobnie jak lista patternów, ale tutaj jest to nazywane ścieżką. Program udostępnia do do ośmiu kanałów audio, można więc utworzyć do ośmiu ścieżek. Sposób edycji jest trudniejszy niż w typowym trackerze, ale za to mamy też dużo większe możliwości kontrolowania

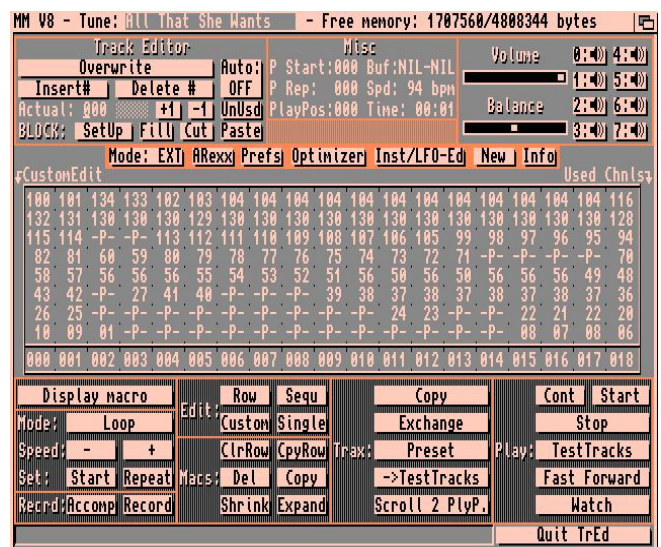
dźwięku. Ten 8-kanałowy silnik, mimo że pochodzi z 1990 roku, jest bardzo szybki. Wszystkie kanały są w stanie grać z różnymi poziomami głośności.

Music Maker V8 był tak naprawdę pierwszym programem na Amigę oferującym tę funkcję. Ponadto silnik oferuje dwa tryby pracy, które są wybierane osobno dla każdego kanału audio. Metoda "GOOD" przeznaczona jest dla wysokiej jakości sygnału wyjściowego, natomiast metoda "FAST" wykorzystuje zaawansowany algorytm downsamplingu i jest na tyle szybka, że można ją wykorzystać do tworzenia tła muzycznego w grach, nawet na nierozbudowanej Amidze z procesorem 68000.

Program zawiera rozbudowany edytor próbek dźwiękowych oraz obsługuje funkcję digitalizacji. Jest kompatybilny z wieloma samplerami, np. GVP DSS8+. Próbkę mogą być kompresowane przy

użyciu algorytmu Fibonacciego, z możliwością wyboru stopnia kompresji do 50%. Inne funkcje obejmują port ARexxa, obsługę interfejsu MIDI, a także lokalizację, pod warunkiem korzystania z systemu 2.1 lub nowszego. Autor dotychczas także kod źródłowy.

Wersja z Aminetu nie jest starą edycją sprzed 25 lat, lecz autor naprawił kilka błędów, dodał kilka funkcji oraz dostosował interfejs do dzisiejszych oczekiwań, na przykład dodał obsługę pokręteł myszki. Z tego względu warto zapoznać się z tym ciekawym projektem. Osobiście polecam uruchomić Music Maker V8 i wczytać kilka dotychczasowych utworów. Można się bardzo zdziwić, jak tak ciekawy program pozostał w świecie Amigi praktycznie niezany.



Migraph Touch Up

MARCIN LIBICKI

Amiga jest kojarzona w wielokolorową grafiką, ale niektóre tryby pracy wymagają działania na odcieniach szarości lub wykorzystują 4-8 kolorów. Skanery ręczne również charakteryzuje możliwości pracy w czerni i bieli, co może się przydać nawet dzisiaj. Jednym z takich skanerów były produkty firmy Migraph oraz program o nazwie Touch Up. Reklamowano je nie tylko jako doskonałe do zastosowań biurowych, lecz także multimedialnych i wideo

Na początek od razu powiem, że moim zdaniem tego typu oprogramowanie powstało na skutek popularności trybu monochromatycznego na Atari ST, dla którego były dostępne podobne produkty. Jest to jednak tylko mój domysł, dlatego nie przywiązujemy się do tego poglądu.

Skaner ręczny Migraph powstał - według producenta - w celu stworzenia taniego rozwiązania dla użytkowników Amigi. Można go wygodnie obsługiwać obiema rękami, chociaż przycisk aktywacji znajduje się po tylko lewej stronie.

Rozmiar i kształt przypomina dużą myszkę z tą różnicą, że przewód znajduje się na drugim końcu niż zwykle. Skanowany obiekt może być oglądany podczas skanowania przez zielone przyciemniane "okienko" z przodu urządzenia. Jest to widoczne tylko, gdy włączona jest lampa skanera sterowana przez oprogramowanie o nazwie Migraph Touch-Up. Pozostaje ona włączona podczas skanowania i wyłącza się automatycznie po wypełnieniu bufora lub w ciągu dziesięciu sekund od zwolnienia przycisku skanowania.

Skaner oferuje sprzętowo przelączone rozdzielczości: 100, 200, 300 i 400 dpi (punktów na cal). Czteropozycyjny przelącznik pozwala na wybór pomiędzy trybem typu Line-Art a trzema ustawieniami zdjęć. Ponieważ tryb Line-Art generuje czysty czarno-biały obraz, nadaje się do tekstów i rysunków. Trzy ustawienia dotyczące zdjęć są używane podczas skanowania grafiki, którą chcemy przedstawić z pewną gradacją tonalną.

Skaner wykorzystuje wzór 6x6 punktów jako dithering do symulacji 31 poziomów szarości. W rezultacie, efektywna rozdzielczość w trybie fotograficznym wynosi około 66 linii na cal. Pokrętko umożliwia ustawienie progu dla trybu Line-Art i środkowego poziomu szarości dla trybu Photo.

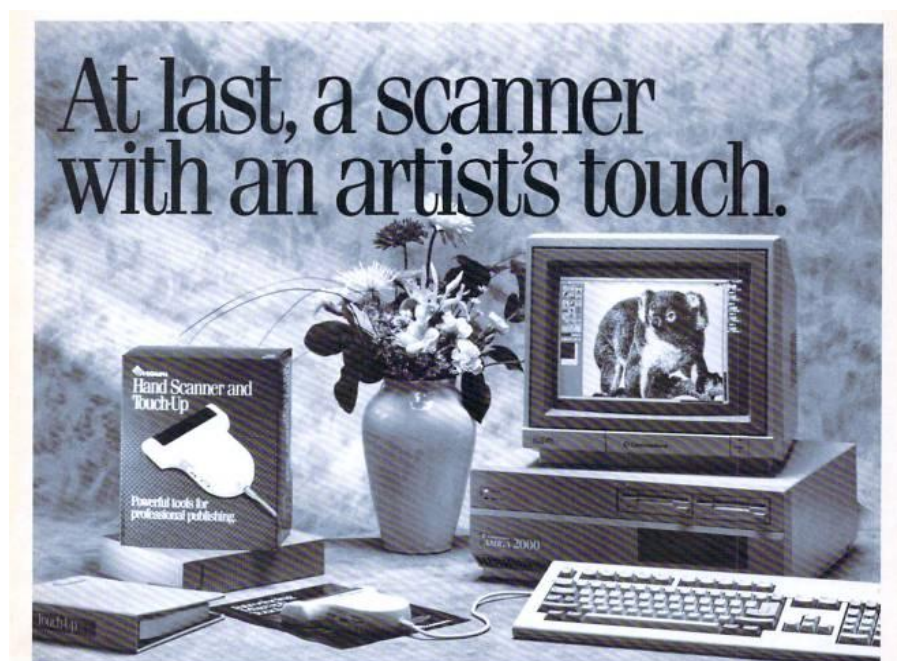
Szerokość głowicy skanującej wynosi prawie 10,5 centymetra, co pozwala na uzyskanie obrazu o maksymalnej szerokości ponad 1600 punktów. Długość skanowania może wynosić 2, 4, 6, 8, 10 lub 14 cali (od 3 do 35,5 centymetra). Skaner podłączany jest do portu równoległego Amigi (Parallel Port) za pomocą niestandardowego interfejsu. Dodajmy, że oba urządzenia są zasilane z zewnętrznego zasilacza.

W dolnej części skanera znajduje się duża rolka z przodu i dwie małe rolki z

tyłu, co zapewnia stabilność. Przednia rolka służy do pomiaru odległości i prędkości poruszania się skanera. Ponieważ skaner ma ograniczoną ilość miejsca w pamięci, zeskanowane dane muszą zostać przesłane do komputera podczas skanowania.

Stale świecące się zielone światło, umieszczone na górze skanera, wskazuje, że podczas skanowania wszystko jest przebiega prawidłowo. Szybkość skanowania wynosi od około 7,5 centymetra na sekundę (przy 100 dpi) do ok. 2 centymetrów na sekundę (przy 400 dpi). Przy tych szybkościach typowe skanowanie trwa nie dłużej niż kilka sekund.

Oczywiście dzisiaj rzadko stosujemy skanery ręczne, ale w latach '80-tych i '90-tych było to jedno z typowych zastosowań Amigi. Dlatego jeśli





Digitalizacja obrazu jest dzisiaj codziennością, ale dawniej wyzwaniem była obsługa nawet najprostszego skanera.

odnajdujemy stare urządzenia z dołączonym sprzętowym sterownikiem (interfejsem), zwykle nie jest to skaner stacjonarny. Dla omawianego modelu powstało oprogramowanie Touch Up, które umożliwia znacznie więcej niż tylko sterowanie skanerem i zapisywanie cyfrowych danych w pamięci komputera. Jednak Touch Up to również w pełni funkcjonalny edytor grafiki bitmapowej.

Rozmiar obrazu, którą może obsługiwać Touch Up jest ograniczony tylko pamięcią dostępną w komputerze. Natomiast rozmiar pojedynczej strony może być określony w pikselach, calach lub centymetrach. Program jest jednak ograniczony do obrazów czarno-białych lub grafiki używającej tylko jednego bitplanu. Z tego względu jego zastosowanie będzie ograniczone, choć może się dobrze sprawdzić do rozpoznawania tekstu.

Ma to sens, ponieważ skaner może generować tylko taką grafikę, jednak do Touch Up można jednocześnie importować dowolne kolorowe lub monochromatyczne pliki w formacie.

Grafika kolorowa jest konwertowana w trakcie ładowania. Konwersja może być czarno-biała lub może wykorzystywać różne tryby ditheringu i wzory do symulacji oryginalnych kolorów w skali szarości.

Zeskanowane obrazy są zwykle większe niż ekran monitora Amigi. Dlatego Touch-Up najlepiej uruchomić w wyższej rozdzielczości niż standardowy Hires. Domyślnie obsługiwany jest tryb Hires Interlace, ale program kopiuje tryb wyświetlanie z Workbench. Touch-Up działa w jednym z trzech trybów: Paint, Clip lub Scan. Narzędzia do rysowania obejmują funkcje takie jak: aerograf, rysowanie kwadratów, prostokątów, kół oraz okręgów, a także kilka rodzaje krzywych.

Zawiera również 36 predefiniowanych wzorów wypełnienia, w tym czystą czerń i czystą biel, które są używane z narzędziami do rysowania. Tryb Clip służy do wykonywania operacji na całym obrazie, takich jak wycinanie, wklejanie, odwracanie, obracanie, rozciąganie i zniekształcanie. W trybie Paint wykonywane są operacje na

poszczególnych pikselach. Do interakcji z urządzeniem używany jest specjalny tryb skanowania. Możemy skanować grafikę bezpośrednio na bieżącą stronę w programie lub do predefiniowanego schowka. Pozwala to na połączenie serii skanów w jeden obraz. Touch-Up ma cztery tryby zapisu, które określają sposób, w jaki kolejne operacje będą działać na istniejący obraz.

W trybie Replace pierwszeństwo ma najnowsza operacja, natomiast w trybie Transparent białe części nie mają wpływu na istniejący obraz. W trybie XOR (eXclusive OR) zapisywany jest tylko jeden z obrazów - czarny, a tryb Reverse Transparent działa tak jak Transparent, ale przy zachowaniu odwróconej czerni i bieli.

Tryb skanowania pozwala również na konwersję grafiki na obraz w 16-stopniowej skali szarości Amigi. Operacja ta zajmuje każdy obszar skanowanego obrazu w skali 6x6 punktów i zamienia go na jeden piksel odpowiedniego odcienia szarości. Uzyskany obraz ma szerokość 272 punktów.

Touch-Up może również wygenerować obraz o szerokości 544 pikseli, z aż 31 poziomami szarości, poprzez wykorzystanie kilku różnych technik ditheringu.

Oprócz standardowego formatu IFF, program pozwala również wczytywać obrazy w formatach takich jak IMG, PCX, TIFF, MacPaint i PrintMaster. Pliki można zapisać w tych samych formatach, jak również EPS, Degas i GIF. Można więc wygodnie wymieniać dane z innymi komputerami bez potrzeby przeprowadzania dodatkowej konwersji.

Kiedyś skanery ręczne były dużo tańsze od stacjonarnych, dlatego wiele osób decydowało się na ich zakup. Dzisiaj mało kto wyobraża sobie częste skanowanie w ten sposób, ale warto poznać dołączone oprogramowanie. Często pozwala na wykonywanie ciekawych operacji niezależnych od samego procesu skanowania, a podejście autorów jest często nietypowe z punktu widzenia bardziej popularnych programów. Przykładem takiego edytora jest właśnie Touch Up.

LaTeX bez tajemnic (1)

MARIUSZ WASILEWSKI

Mój artykuł to pierwsza część przewodnika po instalacji dystrybucji LaTeX-a AmiWeb2c w wersji 2.1 w systemie Workbench 3.1. Później podam sposób instalacji serwera LaTeX-a w celu uruchomienia edytora oraz kilka wskazówek dotyczących instalacji nowych czcionek, w tym czcionek w formacie PostScript.

Do instalacji potrzebne są archiwa "amiweb2c.tar.gz", "amiweb2c-patch.tar.gz", które można znaleźć na poniższej stronie:

www.ctan.org/tex-archive/systems/amiweb2c

Najważniejsze jest archiwum o nazwie "texmflib-7.10.tar.gz", które można znaleźć tutaj:

<http://ftp.math.utah.edu/pub/tex/historic/systems/web2c/texmflib>

Ustawimy teraz wszystko, co jest potrzebne do pracy z archiwami typu TAR. Aby rozpakować pliki ".tar.gz" do plików ".tar", potrzebujesz program "gzip", który można pobrać z Aminetu:

<http://aminet.net/dev/gg/gzip-bin.lha>

Do rozpakowania tego archiwum potrzebny jest program "lha" zawarty w tym pliku:

<http://aminet.net/util/arc/lha.run>

Plik "lha.run" jest samorozpakowującym się archiwum, które rozpakowujesz po prostu poprzez jego uruchomienie. Następnie zmień nazwę rozpakowanego pliku "lha_xxxxx" na "lha" ("xxxx" odpowiada procesorowi w Twojej Amidze). Przenieś plik "lha" do katalogu "S:", a dalej możesz już rozpakować plik "gzip-bin.lha" za pomocą poniższej linii:

lha x gzip-bin.lha

Zostanie utworzony plik "gzip-1.2.4-bin.tar". Teraz, do rozpakowania plików ".tar" potrzebny jest program "tar", który znajdziemy znowu na Aminecie:

<http://aminet.net/dev/gg/tar-bin.lha>

Rozpakuj ten plik i skopiuj plik wynikowy "tar" do katalogu "S:". Następnie wpisz takie polecenie:

tar xvf gzip-1.2.4-bin.tar

Opcja "x" sprawia, że program rozpakuje archiwum, opcja "v", aby wyświetlał rozpakowane pliki), natomiast "f" powoduje, że zawartość zostanie zapisana do pliku o podanej nazwie (zamiast domyślnego urządzenia taśmowego). Po tych czynnościach znajdziesz nowy podkatalog "bin/", w którym znajdują się różne pliki. Skopiuj plik o nazwie "gzip" do katalogu "S:". Program "gzip" potrzebuje jeszcze biblioteki IXEMUL, która pobieramy z Aminetu:

<http://aminet.net/util/libs/ixemul-48.0.lha>

Po rozpakowaniu go za pomocą "lha", zmień nazwę pliku wynikowego "ixemul-xxx.library" ("xxx" odpowiada symbolowi procesora 68xxx w Amidze), na "ixemul.library" i skopiuj go do katalogu "LIBS:". Po tym wszystkim rozpakuj trzy pliki archiwum podane na początku za pomocą następującego polecenia:

gzip -d amiweb2c.tar.gz

Uzyskasz plik o nazwie "amiweb2c.tar". Pozostałe archiwa są dekompresowane w podobny sposób. Dodatkowo, program "ShowDVI" potrzebuje pliku "req.library" zawartego tutaj:

<http://aminet.net/util/libs/ReqLib28.lha>

Rozpakuj "ReqLib28.lha" i przenieś plik "req.library" do katalogu "LIBS:". Po tych wszystkich wstępnych przygotowaniach możemy teraz przejść do właściwej instalacji. Najpierw znajdź lub utwórz nowy katalog (używając polecenia "mkdir"), w którym chcesz

zainstalować "Amiweb2c" i przejdź w oknie "Shell" do tego katalogu (wydając polecenie "cd"). Następnie wpisz poniższą linię:

tar xvf PATHTO:amiweb2c-patch.tar

Dodajmy, że "PATHTO:" jest ścieżką dostępu do pliku ".tar". Pojawi się komunikat, że "pdftex.pool" nie mógł zostać rozpakowany, ponieważ nie ma takiego pliku. Zignoruj to. Następnie przejdź do nowego podkatalogu "Amiweb2c-2.1" i wydaj nowe polecenie:

tar xvf PATHTO:texmflib-7.10.tar

Tym razem pliki z tego archiwum zostaną rozpakowane do podkatalogu "texmf". Przejdź jeden poziom wyżej w drzewie katalogów (poprzez "cd /") i wpisz następującą linię:

tar xvf PATHTO:amiweb2c.tar

Powodem konieczności wykonywania tej dziwnej sekwencji poleceń jest fakt, że zarówno "amiweb2c.tar" jak i "texmflib-7.10.tar" mają swoje własne pliki ".pool", ale proces "initex" (patrz poniżej) nie poradzi sobie z plikami "texmflib". Dlatego rozpakowanie "amiweb2c" po "texmflib" nadpisuje niedziałające pliki ".pool". Rozpakowanie najpierw "amiweb2c-patch.tar" jest wygodnym sposobem na stworzenie katalogu "Amiweb2c-2.1". W dalszej części będzie podanych wiele ścieżek zaczynających się od "<ścieżka>/texmf", gdzie "<ścieżka>" oznacza ścieżkę dostępu do katalogu "Amiweb2c-2.1".

W katalogu "Amiweb2c-2.1" znajduje się podkatalog "bin/m68000-amigaos2.1/local", gdzie znajduje się plik "DosPrefs". Skopiuj ten plik do katalogu "SYS:WBStartup". Nie jestem pewien, co robi ten program, ale istnieją różne



konwencje nazywania katalogów, które sprawiają, że TeX znajduje pliki tylko wtedy, gdy podana jest pełna ścieżka, a "DosPrefs" nie został wcześniej uruchomiony.

Kolejnym krokiem jest nadanie plikom "`<ścieżka>/texmf/amiweb2c/s/user-startup.entry`" możliwości zapisu poprzez przejście do jego katalogu i wydanie polecenia:

protect user-startup.entry +w

Następnie trzeba wyedytować plik zgodnie z komentarzami, które są w nim zapisane. Po tym wstawiamy linię:

execute <ścieżka>/texmf/amiweb2c/s/user-startup.entry

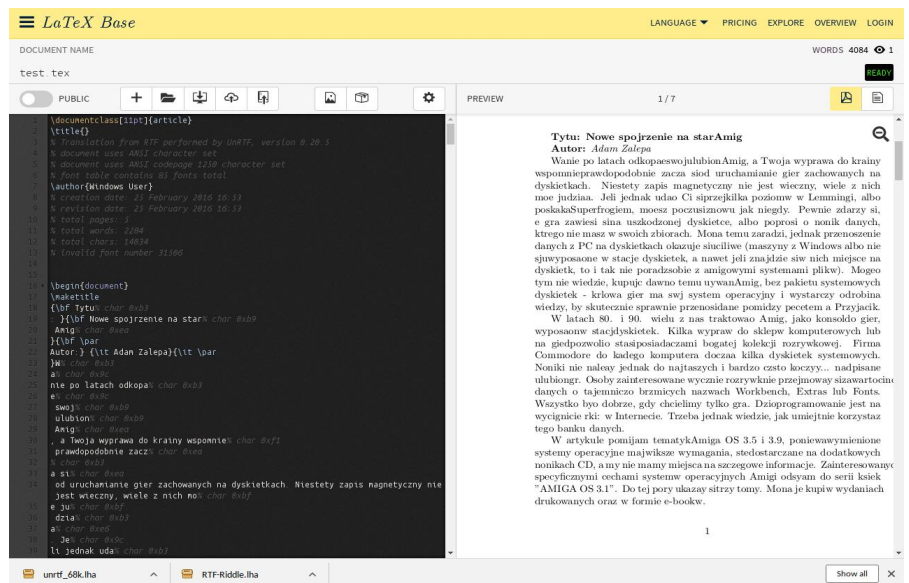
do pliku "S:user-startup", gdzie należy zastąpić część "`<ścieżka>`" właściwą ścieżką dostępu do dysku. Linie "`rxset`" w "user-startup" są używane do ustawienia niezbędnych preferencji dla serwera TeX. Aby linie te były poprawne musisz poprzedzić linię "execute" linią "rexxmast", uruchamiającą serwer ARexxa podczas startu systemu. Linie zawierające "PSFONTS:" mogą być wyłączone, jeśli nie używasz czcionek PostScript. Warto też dodać jeszcze jedną linię:

assign TEXMF: <ścieżka>/texmf

Dzięki temu będzie możliwy szybki powrót do głównego katalogu TeX-a.

Na koniec, w "texmf/amiweb2c" znajdują się dwa podkatalogi - mianowicie "s" i "rexx". Skopiuj wszystkie pliki z "s" do "S:" (oprócz "user-startup.entry") oraz wszystkie pliki z "rexx" do "REXX:" (domyślnie "S:" i "REXX:" wskazują na ten sam katalog). Po tych czynnościach uruchom ponownie Amigę.

Po ponownym uruchomieniu, przejdź w oknie "Shell" do katalogu "texmf" i uruchom skrypt o nazwie "mktexlsr". Tworzy on plik "ls-R", który działa jako tablica wyszukiwania dla systemu TeX-a. Bez niej TeX wskazuje na pliki, których nie może znaleźć. Bez niej TeX często narzeka na pliki, których nie może znaleźć. Istnieje wiele zmiennych środowiskowych TeX-a, które o to dbają, można je znaleźć tutaj:



Fragment dokumentu wygenerowanego źródłowo na Amidze.

http://kirste.userpage.fu-berlin.de/chemnet/use/info/kpathsea/kpathsea_5.html

Można je oczywiście ustawić ręcznie. Wspomniany skrypt musi być zawsze uruchamiany w katalogu "texmf". Następnie przechodzimy do katalogu "eb2c" i sprawiamy, że plik "texsys.aux" będzie możliwy do zapisu nowych danych. Robimy to tak:

protect texsys.aux +w

Teraz, aby zainstalować TeX-a, wydaj następnne polecenie:

tex --ini --fmt=tex plain

TeX uruchomi się, a znak zachęty okna "Shell" zmieni się na znak zachęty TeX-a. Bez uruchomienia skryptu "mktexlsr" przed tym krokiem TeX zgłosi, że nie może znaleźć pliku "plain". Wpisz opcjonalne linie "\input hyphen.cfg" lub po prostu "\dump". Uruchomi to proces "initex" dla formatu "plan TeX" i program powróci do znaku zachęty "Shell". Następnie wydaj polecenie:

mf --ini --base=mf plain

Rozpocznie się proces inicjalizacji. Wpisz linie "input modes" i "dump", a program wykona swój proces inicjacji i ponownie powróci do znaku zachęty "Shell". Ostatni proces inicjalizacji uruchamiany za pomocą tego polecenia:

mpost --ini --mem=mpost plain

Dalej wpisz polecenie "dump", zmień katalog za pomocą "cd /" i uruchom skrypt "mktexlsr". Od tej chwili masz działający system TeX. Aby zainstalować LaTeXa, w katalogu "web2c" wydaj polecenie:

tex --ini --fmt=latex latex.ltx

co spowoduje uruchomienie procesu "initex" dla systemu LaTeX. Na koniec wykonaj ponownie polecenie "mktexlsr" w katalogu "texmf". Jeśli chcesz sprawdzić, czy proces "initex" działa poprawnie wpisz:

latex ltxcheck

Możesz teraz skompilować dokument o nazwie "plik.tex" w bieżącym katalogu poprzez następującą linię:

latex plik

Zwróć uwagę, że jeśli LaTeX znajduje plik ".mf-file" danej czcionki, ale nie znajdzie odpowiadającego jej pliku ".tfm", to wywoła ją automatycznie przez "CallMF2". Wymaga to jednak większej ilości pamięci - aby LaTeX działał jednocześnie. U mnie wszystko działa na 2 MB pamięci Chip i 8 MB pamięci Fast. Na tym kończymy instalację systemu LaTeX. Kolejny odcinek ukaże się w następnym numerze Amigazynu.

Ulepszony ProTracker

KAMIL STOKOWSKI

Nowe wersje Protrackera (na przykład 3.6) posiadają zmodyfikowaną strukturę plików z modułami. Nowy format jest oparty jest na IFF pierwotnie opracowanym przez Electronic Arts, ale pozwala na znaczną większą elastyczność. Z tego, co się zorientowałem, mało kto do tej pory zagłębił się w dokładną budowę, dlatego postanowiłem zrobić to sam. Co można osiągnąć więcej na nowych wersjach programu?

Format Protrackera to IFF, który jest oparty na blokach danych zwanych "chunkami", które składają się z 4-znakowego identyfikatora typu, 32-bitowej liczby bajtów danych i danych. W przypadku modułu muzycznego pierwszym chunkiem jest "VERS". Jest on używany przez Protracker do identyfikacji wersji programu, w której został wygenerowany plik i, w razie potrzeby, do wykonania konwersji, jeżeli plik został utworzony przy użyciu poprzedniej wersji Protrackera. W pliku muzycznym może znajdować się co najwyżej jeden fragment "VERS". Może być on co prawda pominięty, ale należy być świadomym możliwych problemów z niekompatybilnością, jeśli go zignorujemy.

Następny chunk to "INFO". Protracker używa go do ustawiania różnych zmiennych wewnętrznych, oraz do przechowywania istotnych informacji

używanych podczas odtwarzania i przetwarzania pliku. Nazwa utworu to ciąg znaków ASCII o długości maksymalnie 32 znaków. Nie musi być zakończony wartością NULL. Mamy tu liczbę instrumentów użytych w utworze. Wewnętrznie może ona wynosić od 0 do 65535, ale w obecnej wersji programu w jednym utworze może znajdować się maksymalnie 255 instrumentów.

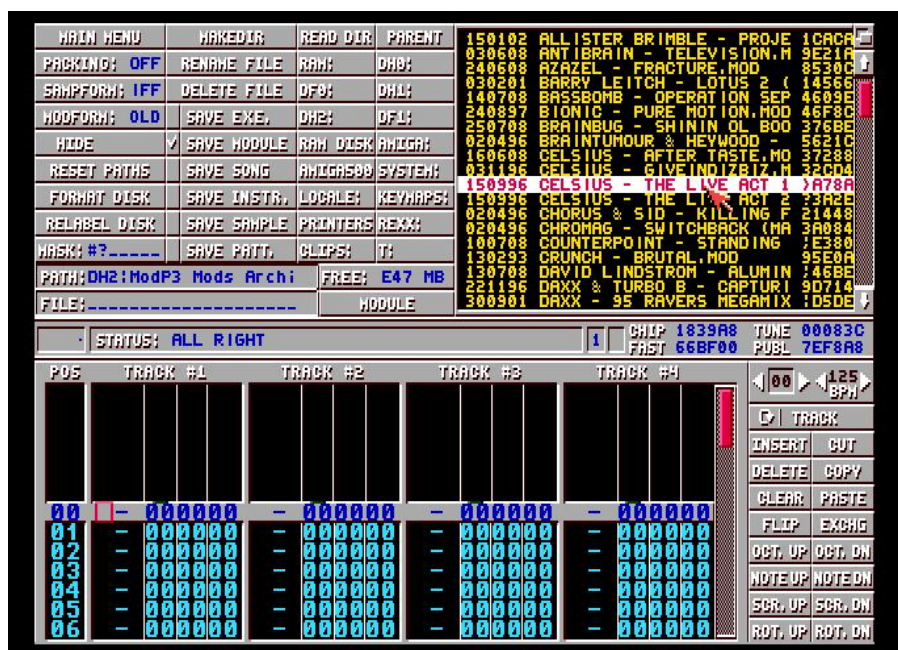
Poza tym zapisana jest tu rzeczywista długość utworu, czyli ile patternów zostanie odegranych podczas jednego pełnego cyklu. Liczba ta może się również wahać od 0 do 65535. Ilość patternów opisuje, ile różnych patternów będzie granych podczas utworu. Ta liczba jest używana do obliczania całkowitej długości utworu w bajtach. Współczynnik "Overall Volume" służy do obliczania ostatecznej głośności wszystkich kanałów po obliczeniu głośności każdego kanału osobno. W

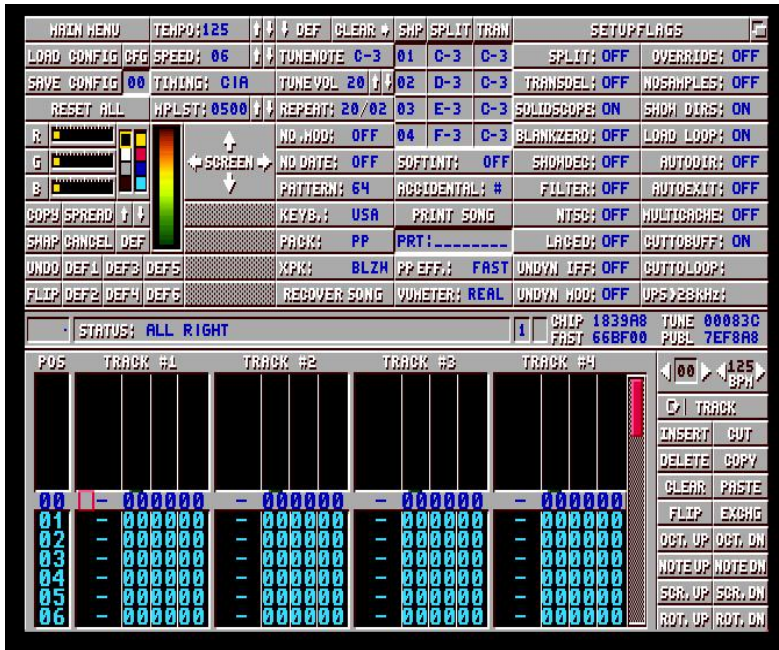
ten sposób można łatwo kontrolować głośność muzyki z poziomu samego programu. Wartość "Default speed" jest liczbą ramek VBlank pomiędzy każdą zmianą pozycji patternu i jest domyślnie ustawiony na 0006h.

Dalej mamy chunk "INST", który jest używany do przechowywania informacji o właściwościach instrumentów, takich jak długość i objętość. Nazwa instrumentu jest maksymalnie 32 znakowym ciągiem znaków ASCII. Nie musi być zakończona znakiem NULL. Pole "Length" opisuje długość instrumentu (w słowach) i mieści się w zakresie od 0 do 128 kilobajtów (65535 słów). Wartość "Instrument Loop Start" ustawia offset, od którego ma się rozpocząć odtwarzanie po pierwszym powtórzeniu. Wartość ta może być różna - od 0 do długości instrumentu. "Instrument Loop End" ustawia długość pętli po pierwszym odtworzeniu, w stosunku do wartości startu pętli. Może się więc zmieniać. Wartość "Instrument volume" wskazuje jakiej głośności użyć w powtórnym odtworzeniu próbki dźwiękowej, jeśli w utworze nie zostało to ustawione inaczej. Wartość ta waha się pomiędzy 0 a 40h. "Instrument finetuning" ustawia różnicę korekcji częstotliwości dźwięku i waha się od -7 do 7 (0fff9 do 0007h).

W pliku muzycznym Protrackera może znajdować się dowolna ilość chunków

Wybór modułu do wczytania. Ekran zachowuje swoją charakterystykę w stosunku do starych wersji programu, lecz posiada większą ilość opcji.





Ustawienia nowego ProTrackera są dużo bardziej rozbudowane niż dawnej. Program pracuje także w wyższej rozdzielczości Hires.

"INST", ale ograniczona jest do ilości instrumentów faktycznie użytych w utworze. Ten fragment nie jest niezbędny, może być pominięty, jeżeli ustawiony jest bit "song-only" słowa sterującego w bloku "INFO". W przeciwnym razie może wywołać błąd. Następnym chunkiem jest "PPOS". Ten fragment zawiera tabelę definiującą, który pattern ma być odtwarzany w danej pozycji utworu. Każdy wpis w tabeli jest bajtem wskazującym, który z 256 możliwych patternów należy odtworzyć.

W pliku muzycznym Protrackera może być co najwyżej jeden chunk "PPOS". Ten fragment jest niezbędny, po prostu musi być obecny, aby odtworzyć utwór we właściwej kolejności. Chunk "PTRN" jest używany w module o zmiennej długości patternu. Chunk ten musi więc pojawić się tyle razy, ile jest patternów w utworze. Długość chunku podzielona przez 8 i wskazuje na długość patternu (domyślnie 64).

Nazwa patternu jest 32-bajtowym ciągiem ASCII i tak jak poprzednio, nie musi być zakończony wartością NULL. Ten chunk musi być obecny w pliku, w przeciwnym razie zostanie uznany za nieważny. UWAGA: Chunk "PTRN" nie jest używany w wersji 3.01B i nawet jeśli zostanie znaleziony, zostanie tylko zignorowany.

Chunk "SMPL" zawiera czyste dane próbek dźwiękowych (czyli instrumentów). Nie musi być zapisany - jeżeli w chunku "INFO" ustawiony jest bit "song-only", "SMPL" może być pominięty. Jeżeli jednak plik jest modułem, to ilość fragmentów "SMPL" w pliku musi być równa lub większa od ilości instrumentów użytych w utworze. W przeciwnym wypadku plik zostanie uznany za niekompletny.

Ostatni chunk "CMNT" jest używany do wprowadzania tekstu - komentarzy, pozdrowień, daty ukończenia lub innych informacji, które autor chce dołączyć do swojego dzieła. Ten fragment może być pominięty i jest ignorowany przez większość programów.

Tak wyglądają chunki, które mogą być zapisane się w pliku modułu Protrackera. Jeżeli napotkane zostaną inne chunki, zostaną one zignorowane. Każdy program mający do czynienia z tym formatem pliku powinien wykonać testy w celu sprawdzenia poprawności i kompletności danego

OPIS CHUNKÓW FORMATU PLIKÓW PROTRACKERA:

Zawartość chunku "VERS":

- 0 Identyfikator chunku
- 4 Rozmiar chunku w bajtach
- 8 Numer wersji
- 10 Ciąg tekstowy identyfikujący wersję

Zawartość chunku "INFO":

- 0 Identyfikator chunku
- 4 Rozmiar chunku w bajtach
- 8 Nazwa utworu (ciąg znaków)
- 40 Liczba instrumentów
- 42 Liczba pozycji
- 44 Ilość patternów
- 46 Ogólny współczynnik głośności
- 48 Domyślna prędkość (#VB)

Zawartość chunku "INST":

- 0 Identyfikator chunku
- 4 Rozmiar chunku w bajtach
- 8 Nazwa instrumentu (ciąg znaków)
- 40 Długość instrumentu
- 42 Początek pętli instrumentu
- 44 Długość pętli instrumentu
- 46 Głośność instrumentu
- 48 Dostrojenie instrumentu (liczba całkowita)

Zawartość chunku "PPOS":

- 0 Identyfikator chunku
- 4 Rozmiar chunku w bajtach
- 8 Tabela pozycji patternów

Zawartość chunku "PTRN":

- 0 Identyfikator chunku
- 4 Rozmiar chunku w bajtach
- 8 Nazwa patternu
- 40 Informacje zapisane w patternie

Zawartość chunku "SMPL":

- 0 Identyfikator chunku
- 4 Rozmiar chunku w bajtach
- 8 Czyste dane próbki dźwiękowej

Zawartość chunku "CMNT":

- 0 Identyfikator chunku
- 4 Rozmiar chunku w bajtach
- 8 Czysty tekst ASCII

pliku. Uwagi te są skierowane przede wszystkim dla osób, które chcą tworzyć własne odtwarzacze modułów, co nawet ostatnio miało miejsce kilka razy.

Monitory i karta graficzna

ADAM ZALEPA

Karta graficzna zamontowana w Amidze to świetna sprawa. Możemy wyświetlać grafikę 24-bitową, a także korzystać z wyższych rozdzielczości ekranu niż 640x480 czy 800x600 pikseli. Jednak ustawienie odpowiednich parametrów obrazu nie zawsze jest łatwe, tym bardziej, że starsze układy graficzne nie definiują obrazu dokładnie tak jak przewidują to dzisiaj producenci monitorów LCD. Temat jest mało znany, bo zwykle w Amidze korzystamy z chipsetu, natomiast większa popularność sterowników do kart graficznych nastąpiła dopiero w erze popularności emulatorów. Mój artykuł jest więc przeznaczony zarówno dla miłośników rozbudowy sprzętu retro, jak i entuzjastów wszelkiej maści emulatorów, włączając w to słynną Malinkę.

Po instalacji sterowników do karty graficznej, tryb wyświetlania Workbench zmieniaemy cały czas za pomocą programu „ScreenMode” z systemowego katalogu „Prefs”. Na liście po lewej stronie okna powinny pojawić się nowe pozycje o nazwach rozpoczynających się od symbolu sterownika, na przykład „CV64/3D”. Cała linia może wyglądać tak:

CV64/3D: 16Bit 1024 x 768

Po znaku dwukropka mamy oznaczenie ilości kolorów, a następnie rozdzielczości. Gdy wskażesz jedną z pozycji, a potem użyjesz przycisku „Użyj” lub „Zapisz”, Workbench zostanie uruchomiony w takim właśnie trybie – w naszym przykładzie będzie to ekran w rozdzielczości 1024 x 768 pikseli oraz udostępniający 65 tys. kolorów (16-bitów).

Zwróćmy uwagę, że oznaczenia trybów nie są opisane słownie, tak jak w przypadku standardowych układów Amigi, lecz posiadają w nazwie konkretne wartości liczbowe. Nie ma to praktycznego znaczenia, ale ułatwia odnalezienie trybu najbardziej odpowiedniego dla używanego monitora.

Nie zawsze wybrany sterownik monitora będzie najświetniejszy. Poza tym, gdy wymienimy wyświetlacz może wystąpić konieczność zmiany parametrów. Jest to oczywiście możliwe bez ponownej instalacji, lecz trzeba skorzystać z odpowiedniego programu - o nazwie „CGXMode” (dla CyberGraphX) lub

„Picasso96Mode” (dla Picasso96). Oba znajdziemy w tym samym katalogu „Prefs” - oczywiście cały czas na dysku systemowym.

Pierwszy program jest związany z pakietem „CyberGraphX”. W jego głównym oknie, na górze, w polu „Specyfikacja monitora” widoczny jest symbol monitora. Nazwa ta może być dowolna, odnosi się bowiem do pliku ustawień, który możemy zmieniać. Domyślnie wskazuje na oznaczenie sprzętu. Poniżej umieszczona jest lista trybów wyświetlania. Możliwa jest oddzielna konfiguracja trybów o tej samej rozdzielczości ekranu, lecz różnej ilości kolorów.

Ponadto tryby 15- i 16-bitowe mogą być ujęte razem jako „15/16Bit”. Gdy wykonasz dwuklik na dowolnej pozycji, obok pojawi się krótki opis. Mówi on o rozdzielczości, maksymalnej ilości dostępnych barw oraz częstotliwości odświeżania monitora – poziomej i pionowej, na przykład:

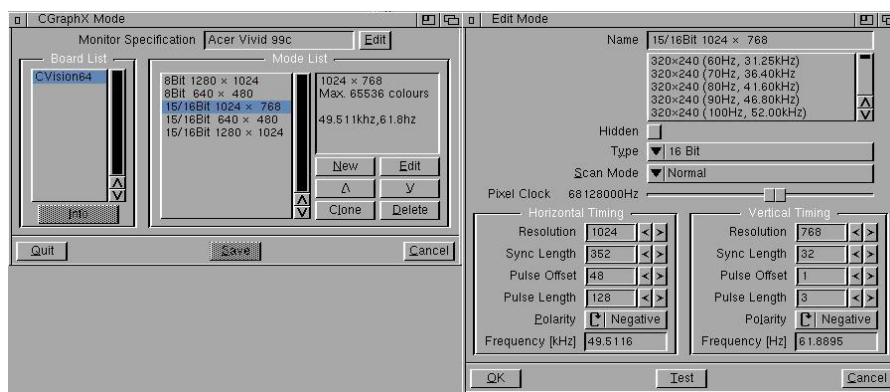
1024 x 768

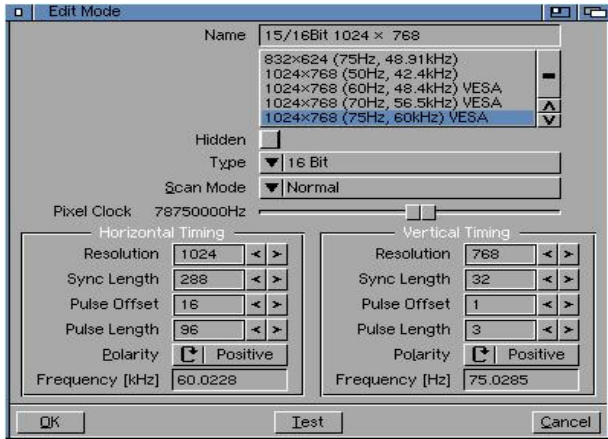
Max. 65536 colours

49.511khz, 61.8hz

Ostatnia linia ma zasadnicze znaczenie, gdyż każdy wyświetlacz obsługuje różne wartości zawierające się w określonym przedziale. Ustawiając nieprawidłowe parametry możemy doprowadzić do nieprawidłowego wyświetlania obrazu lub – w skrajnych przypadkach – nawet uszkodzenia monitora. Dlatego, zanim zaczniesz cokolwiek zmieniać, sprawdź najpierw jakie są możliwości Twojego sprzętu. Aby zmienić parametry monitora użyj przycisku „Edytuj” na górze okna, obok nazwy. Pojawi się ostrzeżenie o możliwych problemach w przypadku nieprawidłowej obsługi. Wybierz przycisk „Kontynuuj”. Uzyskasz dostęp do szczegółowej konfiguracji wyświetlacza.

W poszczególnych polach wpisz wartości jakie figurują w instrukcji obsługi monitora. Potem skorzystaj z przycisku „Użyj”, a następnie – w głównym oknie - „Zapisz”. Teraz należy zresetować Amigę i





wczytać ponownie Workbench. Tryby wyświetlania zostaną automatycznie dostosowane do możliwości monitora. Nie zawsze będzie to działać idealnie, jednak w większości przypadków jest to wystarczające, aby obraz był prawidłowy.

Czasem istnieje konieczność edycji parametrów konkretnego trybu. W tym celu uruchom jeszcze raz „CGXMode” i na liście znajdź interesujący Cię tryb. Kliknij na jedną z pozycji, aby została podświetlona, a potem wybierz przycisk „Edytuj” po prawej stronie. Pojawi się okno, za pomocą którego możemy zmienić parametry tylko tego jednego wskazanego trybu.

Pamiętaj, że cały czas jesteś ograniczony wartościami obsługiwanymi przez monitor. Możesz jednak dostosować tryb wyświetlania przez zmianę parametrów umieszczonych w grupach „Horizontal Timing” oraz „Vertical Timing”. Dzięki nim zmianie ulegnie częstotliwość odświeżania, która widoczna jest w dolnej części okna w polach oznaczonych jako „Frequency (kHz)” i „Frequency (Hz)”. Wszystkie modyfikacje należy wykonywać bardzo uważnie.

Gdy będziesz chciał przywrócić standardową konfigurację wystarczy, że wybierzesz pozycję z listy widocznej na górze okna. Zawiera ona wiele różnych definicji, z których przynajmniej kilkanaście powinno pasować do Twojego monitora. Po ustawieniu wszystkich pól wybierz przycisk „Test”, co pozwoli na wyświetlenie obrazu kontrolnego przy użyciu nowych parametrów. Zniknie on samoczynnie po kilkunastu sekundach, dlatego nie musisz

obawiać się o zablokowanie pracy programu, nawet jeśli wpiszesz nieprawidłowe dane trybu.

Jeśli wszystko jest w porządku użyj przycisku „OK”, a potem „Zapisz” w głównym oknie – tak samo jak w przypadku zmiany danych monitora. Po zresetowaniu komputera możesz wybrać nowy tryb za pomocą systemowego programu

„ScreenMode”, aby używać go na pulpicie. Oczywiście nic nie stoi również na przeszkodzie, aby korzystać z tak zapisanej konfiguracji w innych programach, które mogą być uruchomione na oddzielnych ekranach.

Konfiguracja monitora wygląda nieco inaczej pod kontrolą pakietu „Picasso96”. Skorzystał trzeba z programu „Picasso96Mode”, który również zapisany jest w systemowym katalogu „Prefs”. Bezpośrednio po uruchomieniu rozpoznawana jest karta graficzna i aktywne tryby wyświetlania.

Po lewej stronie, na liście „Resolutions”, umieszczone są dostępne tryby wraz z oznaczeniami rozdzielczości ekranowych. W prawej części okna lista opisana jako „Modes” określa ilość możliwych do uzyskania kolorów. Aby zmienić parametry danego trybu należy wskazać rozdzielczość oraz jedną z pozycji związanych z ilością barw, czyli:

- 256colors - 256 kolorów
- HiColor - 32 tys. lub 65-tys. kolorów
- TrueColor - 16,7 mln kolorów
- TrueAlpha - jak wyżej, lecz

dotąd dodatkowo dostępny jest kanał alfa.

Poniżej widać szczegółowe informacje o trybie wyświetlania. Są to wartości podobne do tych, które pokazywał program „CGXMode”. Sprawdzenie nowych ustawień możesz uzyskać przy użyciu przycisku „Test” umieszczonego obok. Ciekawostką jest możliwość cofnięcia ostatnich zmian, nawet jeśli zostały już zatwierdzone. W tym celu należy wybrać przycisk „Undo” po prawej stronie.

W oknie „Picasso96Mode” możemy utworzyć nowy tryb wyświetlania, podobnie jak w przypadku „CGXMode”. W tym celu należy najechać wskaźnikiem na pierwszą dużą ikonę widoczną w lewym górnym rogu. Naciskamy i trzymamy lewy klawisz myszki, aż poniżej pojawi się napis „New Item”. Nie puuszczając klawisza, trzeba teraz przenieść ikonę na listę „Settings” umieszczoną poniżej, tak samo jak zwykłą ikonę na Workbenchu. Dopiero teraz puszczaemy klawisz myszki. Na liście powinna pojawić się nowa pozycja o nazwie:

not attached : New Setting

Dalej wywołaj menu górne o nazwie „Attach Setting” i wybierz z niego opcję rozpoczynającą się od słowa „Board”. Po nim zobaczysz numer karty graficznej oraz jej nazwę. Nazwa na liście „Settings” powinna zostać uzupełniona o symbol karty. Jeszcze raz przenieś ikonę „New Item” - tak samo jak na początku – ale tym razem na listę „Resolutions”, którą widać jeszcze niżej w oknie. Pojawi się na niej pozycja z typową rozdzielczością VGA, czyli 640x480.

W polach oznaczonych jako „Width” i „Height” możesz wpisać inną szerokość i wysokość ekranu, którą chcesz uzyskać. Poniżej, w pozycji „Name”, wprowadź Twoją nazwę trybu wyświetlania. Powinna ona uwzględniać wprowadzone zmiany tak, aby łatwiej można było rozpoznać nowy tryb na liście.

Kolejny krok to ponowne użycie ikony z podpisem „New Item”. Przenieś ją na listę opisaną jako „Modes” po prawej stronie. Zobaczysz nową pozycję, która określać będzie podstawowe parametry trybu wyświetlania, na przykład:

256colors 38kHz 71Hz active

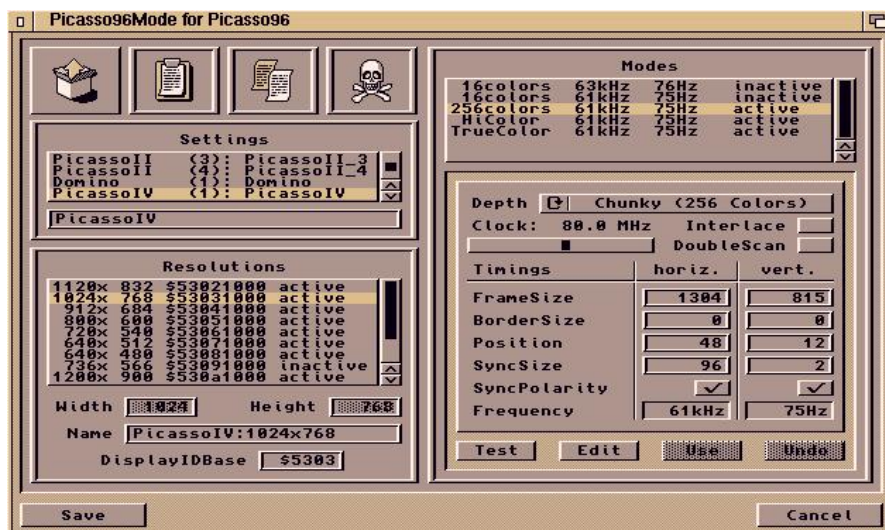
Obraz będzie generowany z użyciem wypisanych częstotliwości oraz na ekranie dostępnych będzie, w tym wypadku, 256 kolorów. Poniżej listy widać pola, za pomocą których możemy zmieniać parametry. Pierwszą rzeczą powinno być ustalenie ilości barw, którą zmienimy korzystając z przycisku cyklicznego „Depth”. Dostępne możliwości to:

- Chunky (256 colors) - 8-bitów, czyli 256 kolorów
- HiColor - 16-bitów, czyli 65 tys. kolorów
- TrueColor & Alpha - pełne 24-bity, czyli 16,7 mln kolorów wraz kanałem alfa.

Jeszcze niżej umieszczono pola nazwane „Interlace” i „DoubleScan” umożliwiające włączenie trybu przeplotu oraz funkcji pozwalającej na wyświetlenie niskich rozdzielczości na ekranie o nietypowych parametrach. Jeżeli chcesz sprawdzić czy nowy tryb jest odpowiedni dla Twojego sprzętu, wskaż przycisk „Test” w dolnej części okna. Na ekranie powinien pojawić się obraz kontrolny. Sprawdź czy obraz wyświetlany jest prawidłowo i naciśnij lewy lub prawy klawisz myszki.

Jeżeli chcesz poprawić obraz, musisz zmienić bardziej szczegółowe parametry. W tym celu wskaż przycisk „Edit” umieszczony obok poprzedniego. Teraz zobaczysz inny obraz wraz z małym panelem sterowania. Wprowadzając nowe dane do widocznych pól zmieniasz sposób wyświetlania obrazu, co zostanie zastosowane od razu. Dzięki temu możesz sprawdzić, czy Twój monitor będzie poprawnie obsługiwał nowy tryb wyświetlania.

Parametry można zmieniać również za pomocą klawiatury. Zwróćmy uwagę, że na środku umieszczona jest „ściąga” zawierająca wszystkie możliwe do użycia klawisze. Jeśli wprowadzisz nieprawidłowe parametry, możesz



przywrócić je do wcześniejszych za pomocą klawisza R lub U. Po ustawieniu wszystkich parametrów zamknij okno za pomocą zwykłego przycisku na ramce. Powróć do Workbenchu, a w górnej części zobaczysz kolejne małe okno. Wybierz przycisk „Yes”, aby potwierdzić zapamiętanie zmian. Dalej wybierz przycisk „Save” w lewym dolnym rogu okna. Zobaczysz kolejny mały komunikat. Wybierz przycisk „Reboot”, bowiem do aktywacji nowego trybu wyświetlania musisz ponownie wczytać Workbenchu. Po chwili w tym samym miejscu zobaczysz napis:

Please wait until all disk activity has ended...

Powinieneś poczekać, aż zakończysz się aktywność dysków, po czym program automatycznie zresetuje komputer. Jeśli

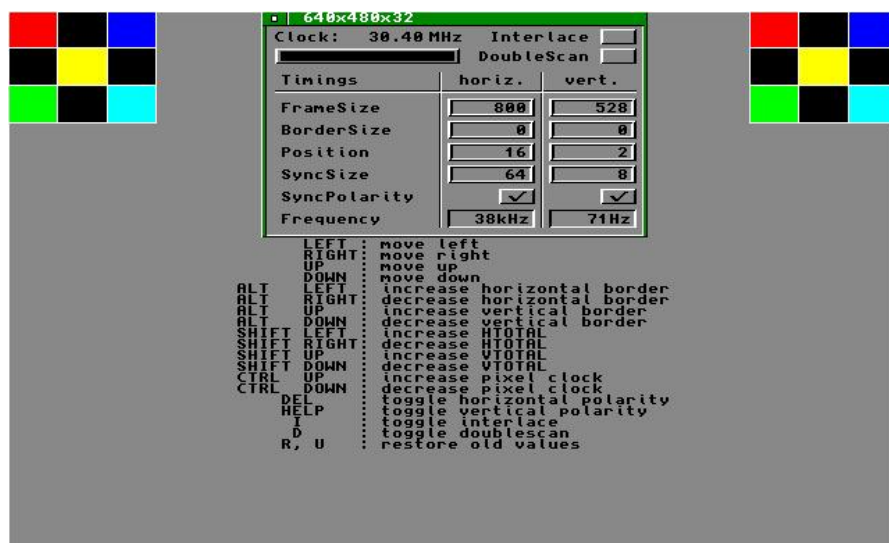
samoczynny mechanizm nie zadziałał, wskaż przycisk „Reboot now!” widoczny niżej. Amiga zostanie zresetowana, a po załadowaniu systemu w programie „ScreenMode” powinien być dostępny Twój nowy tryb wyświetlania. Możesz również spotkać się z komunikatem o błędzie, na przykład takim jak poniżej:

**Initialisation of a DisplayID failed!
Reason: at least one DisplayID already exists!**

Oznacza to, że popełniłeś błąd i musisz poprawić dane w programie „Picasso96Mode”. Wszystko działa podobnie jak wcześniej, w ramach obsługi pakietu „CyberGraphX”.

Pamiętaj jednak, że o ile oba programy są zbliżone pod względem funkcji, zapisują ustawienia w zupełnie inny sposób. Nie jest możliwe bezpośrednie przeniesienie konfiguracji pomiędzy pakietami „CyberGraphX” i „Picasso96”. Należy zawsze ustawiać opcje za pomocą programu przeznaczonego do zainstalowanego systemu karty graficznej.

Trzeba także wziąć pod uwagę, że każdy z pakietów posiada swoje charakterystyczne cechy i może się zdarzyć, że Twoja karta będzie lepiej działała na jednym, a na drugim może sprawiać kłopoty. Zależy to w dużej mierze od całej konfiguracji sprzętowej Amigi oraz dodatkowych programów, które na stałe pracują na Workbenchu.



Odnawianie Amigi 600

KAMIL STOKOWSKI

Wraz z odnawianiem kolejnej Amigi na moim biurku pojawiło się kilka kart rozszerzających, z których chciałem wybrać najlepsze. Tym razem była to Amiga 600 w całkiem niezłym stanie, do tego z Kickstartem 2.05 (37.350), a więc z możliwością bezproblemowego montażu dysku twardego. Największą bolączką była jak zwykle obudowa, która nie dość, że została wcześniej wycięta w kilku miejscach to jeszcze nosiła ślady zalania.

Moją pierwszą myślą było rozkręcenie Amigi oraz rozłożenie klawiatury, aby przekonać się, czy faktycznie zalanie miało miejsce i jakie szkody sprawiło. W pamięci miałem zalanie Amigi 1200 piwem przez mojego kolegę w latach '90-tych, co niestety doprowadziło do uszkodzenia karty turbo Blizzard IV. Nie było to przyjemne doświadczenie, dlatego nauczony doświadczeniem postanowiłem przejrzeć się "bebechom" Amigi, zanim ją w ogóle podłączę do prądu.

Okazało się, że w środku - oprócz ogólnego brudu i kurzu - nic złego się nie stało. Ciekawostką jest natomiast fakt, że w tym ogólnym bałaganie widać było nieoryginalne kondensatory. Wygląda na to, że już wiele lat temu któryś z właścicieli komputera wymienił te niewralgiczne elementy płyty głównej. A ja myślałem, że to pomysły powstałe w nowych czasach - można się bardzo pomylić. Amiga została wyczyszczona i uruchomita się bez żadnych problemów.

Nie można powiedzieć tego samego o stacji dyskietek, która wyglądała w porządku, ale nie chciała odczytać żadnej dyskietki. To oczywiście nic dziwnego i szybko zamieniłem ją na Goteka, aby przynajmniej wstępnie przetestować działanie wszystkich portów 600-tki. Sam Gotek również nie chciał działać poprawnie od razu, dlatego podejrzewałem uszkodzenie portu FDD. Na szczęście problemem okazał się tylko pendrive, tak więc mamy prosty wniosek, że jednak nie wszystkie pendrive'y działają z Gotkiem. Mój niedziałający "klucz USB" był bezfirmowy, więc trudno mi powiedzieć na co zwrócić uwagę. Trzeba po prostu sprawdzić konkretne urządzenie.

Szczęśliwie udało mi się doprowadzić Amigę do stanu używalności i nie zauważyłem problemów z grafiką dźwiękiem czy podstawowymi portami. Szybko jednak okazało się, że chętnie zainstaluję w niej twardy dysk i więcej pamięci niż 1 MB Chip RAM. Chciałem to zrobić bez użycia emulatora, a więc wszystko tak jak robiono to dawniej. Zazwyczaj wszystkie operacje robiłem na Workbenchu 3.0, a tutaj miałem tylko Kickstart 2.0. Wbrew pozorom sposób instalacji z oryginalnych dyskietek znacznie różni się od tego, który zazwyczaj widać w poradnikach, dlatego poświęcę mu teraz kilka słów komentarza.

Oczywiście zaczynamy instalację od włożenia dyskietki "Install" do stacji, ale wczytywanie wygląda inaczej niż w systemie 3.0. Zamiast Workbenchu na ekranie pojawi się pytanie związane z mapą klawiatury.

Wpisujemy „1”, a później naciskamy ENTER. Program poprosi o włożenie dyskietki „Extras”. Trzeba przełożyć dyskietki i poczekać chwilę. Zobaczymy listę możliwych do wczytania map klawiatury. Wybieramy „0” i znowu naciskamy ENTER. Teraz użytkownik jest proszony o ponowne włożenie dyskietki „Install”. Po chwili wczytany zostanie Workbench. Należy wykonać dwuklik na ikonie dyskietki, a następnie na katalogu o nazwie „Tools”. W środku będą widoczne różne ikony. Wykonujemy dwuklik na ikonie „HDToolBox” po lewej stronie.

W ten sposób zostanie uruchomiony program służący do partycjonowania dysku. Jest on bardzo podobny do narzędzia o tej samej nazwie używanego w systemie 3.0 i 3.1. Nieco inaczej

wygląda natomiast formatowanie. Zaznaczamy ikonę nowego dysku na Workbenchu i wybieramy opcję „Format disk...” z menu górnego o nazwie „Icons”. Na ekranie pojawi się małe okno zawierające trzy przyciski. Wybieramy „OK”. Rozpocznie się formatowanie, a w oknie będą przewijać się kolejne liczby.

Teraz trzeba poczekać na zakończenie operacji. Aby odczytać zawartość dysku wystarczy teraz wykonać dwuklik na jego ikonie. Dobrze od razu zmienić jego nazwę, bo domyślna "Empty" nie będzie zbyt przydatna. Zaznaczamy ikonę, a następnie wybieramy opcję „Rename...” z menu górnego „Icons”. Na ekranie pojawi się tylko małe okno, w którym można zmienić nazwę. Wpisujemy swoją nazwę w polu „New Name:” i wybieramy przycisk „OK”. Ikona na Workbenchu zmieni nazwę.

Pozostało nam jeszcze zainstalować system na dysku. Wracamy do okna z zawartością dyskietki „Install” i wykonujemy dwuklik na ikonie o nazwie „UpdateWB”. Na ekranie pojawi się nowe okno. Będą tu się przewijać kolejne informacje. Pierwsze pytanie dotyczy nazwy dysku systemowego. Dla pewności wpisujemy najpierw „N”, a później – w kolejnej linii – symbol pierwszego dysku jaki został utworzony. Następne pytania dotyczą pliku rozruchowego dla Workbenchu oraz ustawienia daty. Za każdym razem wpisujemy „Y” i potwierdzamy klawiszem ENTER.

Później zawartość okna zmieni się całkowicie. Należy potwierdzić instalację w ten sam sposób – wpisujemy „Y”, a następnie naciskamy ENTER. Teraz trzeba poczekać na skopiowanie wszystkich

CO NOWEGO U NAS?

potrzebnych plików. Postęp instalacji jest sygnalizowany kolejnymi znakami kropki. W dalszej kolejności program poprosi o włożenie dyskietki „Workbench”. Po przełożeniu dyskietki kopiowane będą następne ważne pliki. Pozycje oznaczone symbolem „(Dir)” to katalogi, pozostałe to pliki. Kopiowanie potrwa dłuższą chwilę, po czym zostaniemy poproszeni o włożenie dyskietki „Extras”. Program będzie kontynuował kopiowanie.

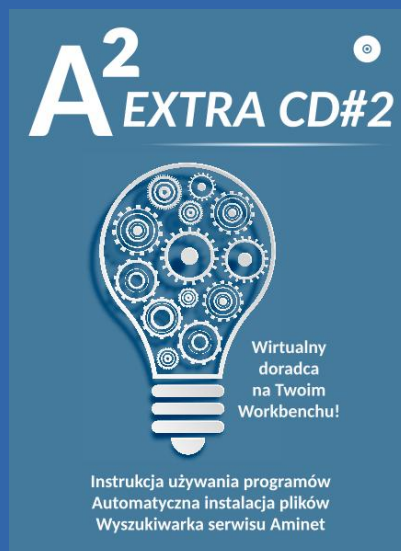
Następna dyskietka, jaką musisz włożyć do stacji to „Fonts”. W końcu program spyta o instalację dodatkowych czcionek. Wpisujemy „Y” i naciskamy ENTER. Program znowu poprosi o włożenie dyskietki „Install”. Po chwili w oknie pojawi się kolejne pytanie. Tym razem należy wpisać „N” i nacisnąć ENTER. Okno zmieni zawartość, a na górze pojawi się nowy napis. Zamykamy okno za pomocą przycisku w lewym górnym rogu, wyjmujemy dyskietkę „Install” ze stacji i resetujemy Amigę. Jeśli wszystko przebiegło poprawnie, Workbench powinien wczytać się z twardego dysku. Warto dodać, że w ten sam sposób można wykonać aktualizację systemu od wersji 1.3 do 2.0 i nie trzeba w tym celu formatować dysku – program instalacyjny przeprowadzi aktualizację automatycznie.

Po instalacji systemu okazało się, że cała Amiga jest sprawna, pomijając fakt, że znowu nie działało kilka klawiszy. Nieszczęsna taśma klawiatury to stała bolączką użytkowników A600 i A1200, tak więc nawet się już nie dziwiłem. Rozwiązanie było takie samo jak zwykle - przyciąć przewód i przygotować końcówkę tak, aby styki kontaktowały z gniazdem klawiatury na płycie głównej. W Amigazynie kilka razy było już opisywane to rozwiązanie, dlatego nie będę się powtarzał.

Amiga kosztowała mnie ok. 600 zł w zestawie z zasilaczem, myszką, joystickiem i pudełkiem dyskietek. To sporo, choć jak na dzisiejsze ceny sprzętu na portalach aukcyjnych, cena była akceptowalna. Przyjmując, że trafimy na sprawny komputer wymagający tylko konserwacji, jest to udany zakup. Pamiętajcie tylko, że ceny cały czas rosną i jeśli interesuje nas zakup A600 w sensownym stanie za mniej niż 1000 zł - trzeba się pospieszyć.



Pierwsza płyta z serii "Extra CD" zawiera zestaw ratunkowy pozwalający uruchomić system operacyjny Amigi oraz oprogramowanie narzędziowe (menadżery plikowe, programy do odzyskiwania danych, sterowniki napędu CD, czytnika kart CF i inne) bez korzystania z twardego dysku.



Kolejna płyta z serii "Extra CD" zestaw zawiera elektroniczny podręcznik systemu operacyjnego Amigi oraz oprogramowania pomocniczego. Można z niego korzystać za pomocą funkcji inteligentnego wyszukiwania na Workbenchu. Całość została sformatowana jako dokument AmigaGuide, wraz z ilustracjami gotowymi do użycia nawet na domyślnym 4kolorowym blacie. Tekst dostosowuje się do rozdzielczości ekranu i rozmiaru okna, więc można go używać na dowolnej Amidze.



Magazyn dla użytkowników Amigi Nowej Generacji, a więc systemów operacyjnych AmigaOS 4, MorphOS i AROS. Numer jubileuszowy ma wyjątkową okładkę, wzorowaną na czasopiśmie Magazyn Amiga wydawanym w latach '90-tych..

Kronika • Monitor WQHD i AmigaOS 4 • MorphOS 3.14 i 3.15 • Update 2 dla AmigaOS 4.1 FE • Irls • Vectorlink (szkołka) • Web Radio Screenbar • Strefa emulacji cz.3 • FPSE • FT Spirit • Mini Metal Slug • The Widow • GTD • Magazyn Amiga NG





Czytaj magazyn RetroKomp!

gadestring
SYNERGY

Unikatowy krążek CD z oryginalnymi nagraniami oraz ich współczesnymi interpretacjami

Zamów teraz,
 nakład limitowany!

Oficjalny wydawca RETRONICS
orders@retronics.eu



RETRONICS®