



fan



AMIGA

- Historia Amigi cz.6
- A600 Tower
- Roctec RocHard 800C
- Wywiad: Marcin Koziół
- Amiga Silesia Meeting 2009
- Amilopedia

Commodore 64

- Tajemnice NUFLI
- BASIC w praktyce - Obsługa trybu tekstowego
- Kiedy jeszcze nie było neta
- Wywiad: Paweł Gonet (Pampam)
- Muzyka bez SID'a
- Commodore kontra Atari
- Nasza kochana 1541
- XU1541
- Vektory na komodory
- Silesia 3
- Wywiad: Patryk Łogiewa (Silver Dream!)
- Wspomnienia z dawnych lat...
- Budujemy Carty

VIC 20

- Mega Cart dla VIC 20

W NUMERZE



grudzień 2009
numer 5 (2/2009)

WSTĘP

- 2 Od redakcji
- 3 News
- 4 Zmarł prof. Bruszewski
- 5 Odszedł Armin Gessert

VIC20

Mega Cart dla VIC 20

41

C64

Tajemnice NUFLI

44

BASIC w praktyce - Obsługa trybu tekstowego

50

Kiedy jeszcze nie było neta

52

Wywiad: Paweł Gonet (Pampam)

57

Muzyka bez SID'a

60

Commodore kontra Atari

61

Nasza kochana 1541

65

XU1541

66

Vektory na komodory

68

Silesia 3

73

Wywiad: Patryk Łogiewa (Silver Dream!)

77

Wspomnienia z dawnych lat...

82

Budujemy Carty

84

AMIGA

- 6 Historia Amigi cz.6
- 10 A600 Tower
- 12 Roctec RocHard 800C
- 14 Wywiad: Marcin Kozioł
- 16 Amiga Silesia Meeting 2009
- 17 Amilopedia

GRY

- 18 FPS na Amigę cz.1
- 27 Revenge
- 28 Superfrog
- 29 Blood 2, BOFH, HMD, Space Battle v2
- 32 Dante, Hades, Kacper
- 36 Knight'n'Grail
- 37 Pograjmy jak za dawnych lat... Rok 1983

INNE

Wspomnienia Klaudiusza Dybowskiego (cz. 3)

86

Giełda komputerowa

88

FREAX

90

Listy

91

Od Redakcji

Tym razem magazyn ukazał się po znacznie krótszej przerwie, niż poprzedni numer i mamy nadzieję, że taki cykl wydawniczy uda nam się zachować. Jednak nie możemy obiecać takiej aktywności zawsze, bo życie bywa brutalne i często sprowadza nas na ziemię. Jedynym warunkiem wydawania pisma co trzy miesiące są Wasze artykuły. Kiedy uzbiera się ich wystarczająca ilość – wydajemy magazyn.

Co nowego w redakcji? Otóż po wydaniu C&A Fan Nr 4, sporo ludzi zaproponowało nam współpracę. Jak zapewne większość z Was wie, przed ukazaniem się tego numeru zadebiutowała nasza strona WWW – to jeden z efektów wspomnianej współpracy. Możecie na niej przeczytać artykuły niedostępne w wersji PDF, a co najważniejsze – mamy miejsce na wymianę doświadczeń, uwag i spostrzeżeń pomiędzy kolejnymi wydaniem C&A Fan. To także doskonałe miejsce na prowadzenie dyskusji i wpisywanie komentarzy do artykułów z pisma. Strona jest przez cały czas udoskonalona i dostosowywana do Waszych potrzeb. Jeżeli macie jakieś uwagi na jej temat, piszcie i udzielajcie się na naszym forum.

Powiększył się znacznie skład redakcji, co zaowocowało napisaniem kilku ciekawych artykułów. Od teraz ludzie tworzący pismo będą mogli dodawać do swojego podpisu słowo FanCA – jest to nazwa naszej grupy. Nieśmiało możemy stwierdzić, iż przyszłość magazynu rysuje się całkiem ciekawie. Czas pokaże, co z tego wyjdzie.

A co w numerze? Został on zdominowany przez recenzje gier, raporty z imprez komputerowych, kursy, wspomnienia. Zabrakło w nim obiecanego w C&A Fan Nr 4 „Top ten” gier na C64, ale myślimy, że nie będziecie zawiedzeni. Posiadacze Amig jak zwykle mogą czuć pewien niedosyt, ale sądzimy, że sytuacja powoli zmienia się na lepsze. Jak zwykle do maga dołączona jest dyskietka z produkcjami z Commodore 64.

Oprócz życzeń miłej i owocnej lektury, składamy Wam także te ważniejsze, świąteczne

Commodore & Amiga Fan

Magazyn użytkowników komputerów Commodore

Redaktor naczelny: Ramos

Autorzy artykułów: Axel, Atreus, Alf, arti, Azzorek, Bago Zonde, Don Rafito, Klaudiusz Dybowski, Odyn, Raf, Ramos, Miker, MrMat, p.a., Skull, Tomaaz, Třardy, V-12, Wegi.

Redakcja FanCA: arti, Atreus, Bago Zonde, Don Rafito, Indyjr, MrMat, p.a., Ramos, Skull, TOUDidel.

Korekta: arti

Fotografia reportażowa: MrMat

Fotografia na okładce oraz w temacie numeru: Prezes

Rysunek: Bago Zonde

Desing, skład i łamanie: Black Light - procreators.pl

Niech te świąta sprawią,
że będziecie potrafili cieszyć się tym, co macie.
Niech marzenia zmieniają się w celę,
do których będziecie dążyć.
Niech nie zabraknie Wam miłości i wsparcia,
żeby pokonać przeciwności losu.
Niech przyjaciele i rodzina pokazują Wam,
jak wyjątkowi jesteście.
Wesołych Świąt!

Redakcja

Newsy

Nowe pismo o grach

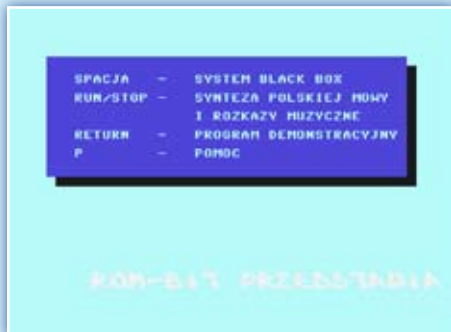
Pod szyldem FanCA (tak teraz nazywa się grupa, tworząca Wasz ulubiony magazyn) powstało nowe pismo o grach na wszelakie komputery firmy Commodore.

C&A Fan Games (nazwa nie jest jeszcze dokładnie ustalona) nie sprawi oczywiście, że w C&A Fan tematyka gier nie będzie poruszana, będzie ich tam jednak znacznie mniej niż w nowym magazynie. Wszystkich Czytelników zachęcamy do pobrania nowego magazynu, który ukaże się niebawem.

COMMODORE

Black Box v4 i v8

Od jakiegoś czasu emulatory CCS64 i VICE obsługują kartridże Black Box v4 i v8, będące polskim wynalazkiem. Dzięki zapalowi i determinacji Mr. Wegięgo, którego wspierali KB777, V-12 i Zyga, mamy te karty przerzuczone na PC i możemy ich używać w emulatorach. Z tej serii kartów do tej pory dostępny był jedynie Black Box v3, który przerzucił Raf.



Nowa strona o Commodore

Na początku października ruszyła nowa strona poświęcona tematyce Commodore 64. Jej pomysłodawcą i zarazem głównym administratorem jest Axel/Digital Dreams/Samar. Zapraszamy do jej odwiedzenia: <http://c64.cba.pl/>

Commodore PET na Atari

To, że emulatory komputerów firmy Commodore można spotkać na PC, Macu czy Amidze, nikogo nie dziwi. Jednak ostatnio pojawił się emulator komputera Commodore PET na 8-bitowym Atari. Komputer 8-bitowy emuluje inny komputer 8-bitowy – w dawnych czasach wydawało się to nierealne. Tymczasem miłośnicy komputera Atari udowadniają, że jest to możliwe.

Pomysłodawcą emulatora Commodore PET o nazwie PETARI jest Perry M. Na razie jest to wersja 0.5 beta, która – jak na wersję zaledwie rozwojową – sporo potrafi. Emuluje tryb 40-kolumnowy komputera, obsługuje joystick i dźwięk (choć jeszcze nie doskonale, bo brakuje oktaw) oraz (w ograniczonym zakresie) stację dysków. Komputer PET został wprowadzony na rynek w 1977 roku i był wyposażony w procesor tak sam, jak w Atari, czyli MOS 6502, ale taktowany tylko 1MHz, z pamięcią RAM od 4 do 96KB, ROM od 18KB do 48KB. Miał on wbudowany BASIC plus dodatkowe inne języki programowania, wszystko zależało od modelu PET. W PETARI emulowany jest BASIC 4.0. Do odtwarzania dźwięku służył beeper. Atari, jako komputer z szybszym procesorem – 1,792 MHz (wersja NTSC) i 1,77 MHz (wersja PAL) – i tym samym procesorem, co PET, nie będzie miał problemu z prawidłową emulacją słabszego komputera.

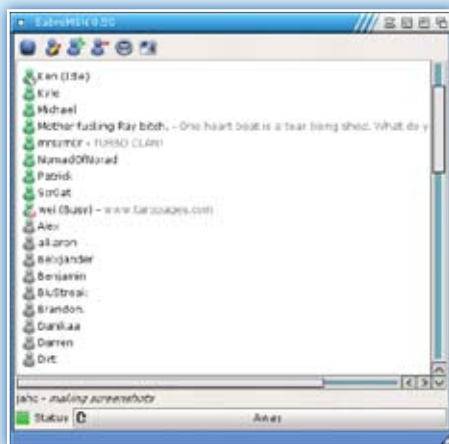
Więcej informacji o tym emulatorze znajdziecie na stronie Atarionline: <http://atarionline.pl/> w artykule zatytułowanym Emulator Commodore.



AMIGA:

SabreMSN Alpha 59

We wrześniu pojawiła się kolejna wersja komunikatora sieci MSN dla AmigaOS 3 i AmigaOS 4. Autor, James 'jahc' Carroll zwraca uwagę na istniejące wciąż błędy programu („wysypywanie się” aplikacji przy zamykaniu, czasami nieudana pierwsza próba połączenia, „znikanie” pierwszej wiadomości). Program wciąż jest rozwijany i (mimo niewielkiej popularności sieci MSN w Polsce) warto się temu przyglądać.



Płyta NatAmi już działa

Na ten moment czekało wielu entuzjastów klasycznych Amig. We wrześniu wreszcie się udało – Thomas Hirsch zaprezentował działającą seryjną wersję płyty głównej NatAmi. Jej rolą jest ocena pracy sprzętu. Na płycie znajdziemy m.in. złącze szeregowo, równoległe, porty PS/2, złącze na stację dysków, port PCI, SyncZorro, porty joysticków. Możliwe jest podłączenie dysków IDE 2.5” oraz 3.5”. Dodatkowo płyta pozwala na podłączanie urządzeń USB (1.1). Warto śledzić dalsze losy projektu na stronie www.natami.net.



Nowe pełne wersje na Amiga Future

Każdy Amigowiec pewnie od czasu do czasu odwiedza zagraniczne strony o swoim komputerze. Warto zajrzeć także na www.amigafuture.de. Ostatnio pojawiło się tam kilka nowych pełnych wersji gier i programów. Autorzy strony chcą nieco przebudować jej dział z plikami do pobrania. Mają zamiar umieszczać pliki w większej liczbie podkategorii – tak, aby łatwiej było je odnaleźć. Nazwy dotychczas stworzonych kategorii są w języku niemieckim – to również ma się zmienić. Wszystko to oznacza dodatkowe koszty, dlatego admini proszą o wsparcie finansowe (<http://www.amigafuture.de/spenden.php>).

King Kong

W listopadzie ukazał się King Kong – remake znanego z Nintendo hitu Donkey Kong. Idea gry jest bardzo prosta – trzeba dojść na szczyt i we właściwym momencie złapać dżwig. Kiedy się to uda, hak trzymający platformę King Konga zostanie usunięty. Po usunięciu wszystkich haków goryl spada, a gracz nagradzany jest bonusowymi punktami i po całunkami uratowanej księżniczki. W praktyce wygląda to nieco trudniej, niż się wydaje na podstawie powyższego opisu: goryl rzuca beczkami, łatwo można też spaść... W grze oprócz intra jest również i outro, co ma zmotywować gracza do większych starań. Znajdziemy tu również lewele bonusowe i kilka innych małych niespodzianek. Efekty dźwiękowe nie rzucają na kolana, ale autor zapewnia, że ich uważne słuchanie ma pomóc w ukończeniu gry.

Grę (w wersji 1.2 dla Amiga OS4 i w wersji 1.1 dla 68K) można pobrać ze strony <http://www.hirudov.com/amiga/KingKong.php>. Dostępne są także wersje na inne platformy: Windows, MacOS X i Sega Master System.



Zmarł prof. Bruszewski

W niedzielę, 6 września, w wieku 62 lat zmarł prof. Wojciech Bruszewski. Był reżyserem, operatorem filmowym, fotografem oraz prekursorem sztuki wideo w Polsce. W swojej twórczości posługiwał się niejednokrotnie Amigą, był aktywnym członkiem polskiej społeczności amigowej. Zawdzięczamy mu sposób kodowania polskich liter AmigaPL, który został przyjęty jako nieformalny standard.

Urodził się 8 marca 1947 roku we Wrocławiu. W Łodzi ukończył studia na Wydziale Operatorskim i Reżyserii w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej. Później związał się ze sztuką awangardową.



„Wydruki Sonetów” - wystawa The Butterfly Effect. W trakcie trwania wystawy maszyna generowała sonety. Budapeszt, 1996.

W latach 70. razem z m.in. Józefem Robakowskim, Zbigniewem Rybczyńskim i Ryszardem Waśką założył awangardową grupę Warsztat Formy Filmowej. Jako filmowiec i twórca video-artu uczestniczył w prestiżowych wystawach artystycznych w Kassel i Centrum Pompidou w Paryżu. Najważniejszą manifestacją tego ruchu była seria wystaw „Film Jako Film”.

W roku 1980 został stypendystą DAAD w Berlinie Zachodnim. Reprezentował tam sztuki wizualne.

Od 1981 roku wykładał w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Poznaniu, gdzie w 1989 roku założył Pracownię Grafiki i Projektowania Komputerowego. W 1999 roku został profesorem nadzwyczajnym na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu im. Mikołaja Kopernika w Toruniu. W roku 2004 z rąk Prezydenta RP otrzymał tytuł profesora sztuk plastycznych.

Od połowy lat osiemdziesiątych Bruszewski, jako jeden z pierwszych polskich artystów, zaczął pracować z komputerem (początkowo była to Amiga), traktując programowanie jako jedną z form twórczości. Kontynuując wcześniejsze działania, w latach dziewięćdziesiątych Bruszewski stworzył program komputerowy, generujący sonety w nieistniejącym języku, w pełni odpowiadające regułom gramatycznym i definicji sonetu. Artysta podkreśla, że „w przeciwieństwie do ‘normalnej’ poezji, która jest kombinatoryką ograniczonej ilości słów, sonety napisane są w języku absolutnym, oferującym czytelnikowi oszałamiające słownictwo”.

W 1992 roku SONETY zostały wydane drukiem w ośmiu kolejnych tomach, a w 2000 roku miała miejsce recytacja jednego z nich przez Leona Niemczyka, udokumentowana przez artystę.

W lipcu 1988 roku, z inicjatywy Bruszewskiego i Wolfa Kahlena, w Berlinie nadawać zaczęło RADIO RUINY SZTUKI (RADIO RUINE DER KÜNSTE BERLIN). Cały projekt zrealizowany był przy pomocy Amigi 500. Przez ponad pięć lat (od połowy 1988 do końca 1993 roku) bez przerwy nadawało audycję THE INFINITE TALK – rozmowę kobiety i mężczyzny na temat nieskończoności, złożoną z losowanych i wygłaszanych przez komputer cytatów z pism znanych filozofów (Platona, Schopenhauera, Russela i wielu innych).



„Kiedy mówię”

Jak sam autor stwierdził: „zakładałem, że rozmowa o nieskończoności trwać będzie wiecznie. Rozwahałem możliwość zasilania nadajnika baterią słoneczną, aby radio nie za-

milkło nawet wtedy, kiedy Elektrownia - Cywilizacja na skutek jakiegoś kataklizmu przestałaby istnieć”.



Kura telewizyjna

Jest również autorem doskonałej książki pt. „Fotograf”.

Jednym z najważniejszych wątków twórczości Bruszewskiego był problem języka jako struktury oraz jego warstwy materialnej.

Był autorem kilkudziesięciu wystaw, otrzymał także wiele nagród i wyróżnień.

W ostatnim czasie zrealizował (wspólnie z żoną Małgorzatą Kamińską) filmy promujące Łódź, które otrzymały nagrody na wszelkich krajowych i światowych festiwalach. Filmy realizowane były na PC-towym następcy słynnej amigowskiej SCALI MM.

Zapraszam wszystkich do zapoznania się z twórczością profesora na jego stronie domowej www.voytek.pl.

Źródło:
www.wikipedia.pl
www.ppa.pl
<http://www.culture.pl>



Odszedł Armin Gessert

Gdyby 15 lat temu zapytano mnie o jedną z najlepszych gier na Commodore 64, bez chwili zastanowienia odpowiedziałbym, iż jest to Mario Bros. Jakże to jednak odmienne przygody od tych, z którymi spotkałem się na platformie Nintendo. Albowiem ani Mario, ani Luigi po zjedzeniu grzybka nie powiększają się wcale - za to w wersji na Nintendo rosną w oczach, zaś ich ubrania robocze niemal pękają w szwach! O fakcie, iż Commodore 64 nie posiada Mario Brosa, zorientowałem się dopiero parę lat później.



The Great Giana Sisters, Commodore 64

Wtedy to wczytałem właśnie grę The Great Giana Sisters, która okazała się oryginalną wersją o przygodach dwóch siostr - Giany i Marii, pochodzących z Milanu. Mario Bros okazał się zaś crackiem grupy Abyss, która podmieniła postaci głównych bohaterów, zastępując obie siostry braćmi Mario, zresztą znakomitymi hydraulikami. To fakt, iż The Great Giana Sisters uderzająco przypomina Mario Brosa, stąd też i udany pstryczek w nos od grupy Abyss.



Siostry Giana

Gra The Great Giana Sisters wydana została w roku 1987 przez Rainbow Arts, także na Amigę i Atari ST. Jej twórcą jest Armin Gessert

(1963 - 2009), który pracował w przemyśle gier wideo od ponad 25 lat jako założyciel i dyrektor generalny niemieckiego Spellbound Enter-



The Great Giana Sisters, Nintendo DS

tainment. Przy grze The Great Giana Sisters współpracował z muzykiem gier komputerowych, Chrisem Hülsbeckiem - który skomponował znakomitą ścieżkę do tego tytułu - oraz z Manfredem Trenzem, twórcą m.in. gry Turrican i wersji gry R-Type dla C64. Zarówno ta gra, jak i The Great Courts okazały się trafionymi tytułami, przynosząc Gessertowi zasłużoną sławę.



The Great Giana Sisters, Nintendo DS

Swoją przygodę zawodową na rynku gier rozpoczął w roku 1984 od napisania bijatyki ulicznej Street Gang (proszę jej nie mylić z Street Gangs, europejską nazwą gry River City Ransom). Założywszy w roku 1994 Spellbound Entertainment zrealizował takie tytuły, jak Airline Tycoon i serię Desperados, już dla PC. W czerwcu 2009 roku, po ponad dwudziestu latach, dzięki nowemu tytułowi Giana Sisters DS, obie siostry zagościły na konsoli przeno-

śnej Nintendo DS. I choć zmienił się wizerunek obu siostr, mimo nowego uczesania i zabiegów u kosmetyczki - urok pierwowzoru z lat 80-tych został zachowany. W listopadzie, pół roku później od premiery nowej wersji Giana Sisters, Gessert zmarł nagłą śmiercią, pozostawiając świeży ślad swego pierwowzoru. Spellbound Entertainment z nowym dyrektorem na czele określiło swoje stanowisko zapewniając, iż kontynuować będzie cele i politykę prowadzoną przez Gesserta.



Giana Sisters Mobile

Ośmielę się wysunąć tezę, iż śmierć kreatora gier wywodzącego się z lat 80-tych, jakim był Armin Gessert jest ogromną stratą dla rynku gier, które powstają obecnie. Znaczenie, pomysłowość czy sposób podejścia oraz wartości edukacyjne gier na przestrzeni tych trzydziestu lat gdzieś uleciały.

Tym bardziej warto sięgać po tytuły zaklasyfikowane w początkowej, wręcz niewinnej erze tego gatunku rozrywki. To w nich znajdziemy świeże pomysły, wciągający i interesujący świat, rozrywkę w dosłownym znaczeniu tego słowa - zabawę. Po dłuższym zastanowieniu okaże się, że poza technicznymi ograniczeniami komputerów z tamtej dekady - gry te nie ustępują w niczym obecnie wydawanym produkcjom. Do konwencji z lat 80-tych warto powracać, wciąż na nowo można ją odkrywać, The Great Giana Sisters jest tego najlepszym przykładem.

Bago Zonde

HISTORIA AMIGI cz. 6:

Powstrzymywanie krwawienia

Ścinanie głów

Kiedy z korporacji wyciekają pieniądze, często jedyną drogą, by je uratować jest drastyczne obniżenie stałych kosztów poprzez zwalnianie pracowników. Commodore stracił ponad 300 milionów dolarów od września 1985 do marca 1986 i ponad 21 milionów w samym tylko marcu. Nowy dyrektor generalny Commodore, Thomas Rattigan, był zdeterminowany, by zatrzymać krwawienie.

Rattigan rozpoczął trzy oddzielne rundy zwolnień. Pierwsza polegała na pozbyciu się leni, ludzi, którzy nigdy nie udowodnili swojej wartości dla firmy i nie wyglądało na to, by kiedykolwiek mieli ją udowodnić. Druga zbiegła się z odwołaniem wielu wewnętrznych projektów. Ostatnia runda była konieczna dla odzyskania rentowności przedsiębiorstwa, jednak dotknęła wielu dobrych ludzi i mogła zaszkodzić firmie w dłuższej perspektywie. Inżynier Dave Haynie twierdził, że pierwsza runda była właściwie dobrą rzeczą, druga była dyskusyjnej wartości, a trzecia to jak „cios między oczy”.

Pod kierownictwem Jacka Tramiela Commodore rozpoczął wiele projektów: niektóre były całkiem praktyczne, niektóre dalekowzroczne i wizjonerskie, a inne zwyczajnie zwariowane. Aby zorientować się, które są które, Rattigan szukał opinii kogoś doświadczonego. Znalazł taką u Charlesa Winterble’a, byłego inżyniera w Commodore, wówczas już konsultanta, który w tamtym czasie brał udział w procesie, jaki Commodore wytoczył Atari!

Pierwszą do obcięcia w firmie Commo-

promowanego niegdyś przez Williama Shatnera. Następna w kolejce była innowacyjna, ale zupełnie bezcelowa kolekcja małych 8-bitowych komputerów, niekompatybilnych z prawdziwym szlagierem, C-64: Plus/4, Commodore 16 i różnych innych maszyn, które nigdy nie wyszły poza fazę prototypów. Anulowano także projekt Commodore 900, nowatorskiej stacji roboczej UNIX z rozdzielczością rastrową 1024 na 800.

Komputery nie były jedyną rzeczą, w której Tramiel maczał palce. W tamtym czasie przedsiębiorstwo wciąż posiadało firmę w Kanadzie, zajmującą się produkcją wyposażenia biurowego. Ja sam osobiście widziałem szafki z logo Commodore znacznie częściej, niż kiedykolwiek widziałem Amigi. Rattigan pozbył się tych, a także innych rzeczy, które jedynie rozpraszały uwagę firmy. Rattigan uporządkował też niechlujne procedury w księgowości, którym pozwalano jątrzyć się za jego poprzednika, Marshalla Smitha. Zamknięte zostały trzy zbędne fabryki i wprowadzono nowe kontrole finansowe, aby dokładnie pilnować wydatków. Koniec końców cięcia wykonały zadanie. Commodore spłacił swoje długi, a w ostatnim kwartale 1986 roku nawet wykazał zysk 22 milionów dolarów.

Tymczasem Amiga, by być czymś więcej niż zwykłą ciekawostką, wciąż potrzebowała dobrych aplikacji. Jednym z pierwszych przedsiębiorstw, które publicznie ogłosiło poparcie dla tej platformy, było Electronic Arts.

Electronic Arts i Deluxe Paint

Ci, którzy mają bezpośrednie doświadczenia ze współczesną firmą Electronic Arts, zazwyczaj znają ją jako bezimiennego, korporacyjnego molocha, niesławnego z powodu wchłaniania i późniejszego zaduszania niezależnych zespołów deweloperskich, eliminowania konkurencji poprzez kupowanie wyłącznych praw do lig sportowych i doprowadzania własnych pracowników poza granice wytrzymałości. Mogłoby ich zdziwić, że pierwotnie EA miała zupełnie inną misję i filozofię.

Założyciel EA, Trip Hawkins, nawet walczył przeciwko złemu traktowaniu programistów, którego był świadkiem gdzie indziej w branży. Kiedy założył Electronic Arts w 1982 roku, wyobrażał sobie środowisko, w którym programiści i projektanci gier będą trakto-

wani jak gwiazdy rocka: będą promowani w ważniejszych mediach, sowicie wynagradzani, pozwoli im się podążyć wszędzie tam, gdzie prowadzi ich własna wyobraźnia i talent.

Hawkins postrzegał Amigę jako rewolucyjną platformę, kanwę, na której jego progra-



Założyciel EA, Trip Hawkins, pozuje z Amigą 1000

miści stworzą wspaniałe nowe dzieła sztuki. W listopadzie 1985 roku wykupił dwustronnicowe ogłoszenie w magazynie Compute!, w którym wychwalał zalety Amigi i obiecywał, że Electronic Arts będzie wspierać tę platformę w całej nowej generacji gier. „Wierzę, że ta maszyna, dobrze promowana i wspierana, będzie miała bardzo znaczący wpływ na rynek komputerów osobistych” – mówił proroczo Hawkins we wcześniejszym wywiadzie w tym samym piśmie.

Jednakże pierwszym produktem EA dla Amigi wcale nie była gra, lecz program wspierający tworzenie gier. Programista Dan Silva pracował nad wewnętrznym edytorem grafiki o kodowej nazwie Prism. Kiedy wypuszczono Amigę, szybko przerobił swój program, wykorzystując powalające właściwości graficzne nowego komputera. Jeszcze przed wypuszczeniem programu na rynek, Silva już pracował nad kolejną wersją, która zawierała wiele bardziej zaawansowanych funkcji.

Programem tym był Deluxe Paint, który zapoczątkował kariery tysięcy grafików komputerowych. Z prostym interfejsem, składającym się z paska narzędziowego po prawej stronie ekranu, Deluxe Paint był potężnym narzędziem, za pomocą którego można było stworzyć nie tylko statyczną grafikę, ale także



Ile megabajtów mieści ta szafka?

dore okazała się stara linia komputerów PET, które były pierwszymi w pełni zmontowanymi komputerami na rynku (wyprzedziły zarówno Apple II, jak i TRS-80). Obcięto także VIC-20,

animację. To uczyniło z niego doskonały program do tworzenia obrazów dla gier komputerowych oraz gier wideo i przez długi czas Deluxe Paint był standardem produkcyjnym dla tego medium, w dużym stopniu tak, jak 3D Studio Max jest nim dziś.

Nawet całe lata później, kiedy rynek gier PC przyćmił Amigę pod względem wielkości i liczby tytułów, wiele studiów wytwarzających gry wciąż tworzyło grafikę za pomocą Deluxe Painta. Jego natywny format, IFF, oraz format animacji, IFF ANIM, do dziś obsługiwane są przez wiele pakietów graficznych. Pliki IFF ANIM były kompresowane przy użyciu kodowania delta, co owocowało ich mniejszym rozmiarem. Miało to miejsce blisko 10 lat przed tym, zanim pojawiły się takie standardy kompresji animacji jak MPEG.

Ale wtedy, w 1986 roku, połączenie Amigi i Deluxe Painta było nie do pobicia. Adobe Photoshop dla Macintosha kiedyś stanie się standardowym narzędziem do tworzenia grafiki dwuwymiarowej, ale w tamtym czasie Mac wciąż był tylko komputerem monochromatycznym, a PC z ledwością radził sobie z czterema kolorami, nawet używając karty graficznej CGA. I znowu Amiga wyprzedziła swoje czasy.



Reklama Amigi, około 1986 r. Obrazek dzięki uprzejmości The Commodore Billboard

Na pudełku Deluxe Paint II zamieszczony został obraz Tutenchamona, wykonany za pomocą tego właśnie programu. Obrazek ten szybko stał się ikoną w przemyśle grafiki komputerowej. Nawet Commodore zdawał sobie sprawę z potęgi Deluxe Painta, używając obrazu Tutenchamona w nowej, całostronicowej reklamie, która – nareszcie! – otwarcie pokazywała zalety Amigi.

Czasopisma

Mniej więcej w tym czasie zaczęły ukazywać się czasopisma dedykowane Amidze.

Pierwsze nazywało się Amiga World i wydawane było przez IDG. Premierowe wydanie dwumiesięcznika dotarło do sklepowych półek pod koniec 1985 roku, a na okładce zamieszczono w nim nową Amigę 1000.

Do drugiego wydania Amiga World wyszedł Andy'ego Warhola – jedną z gwiazd na premierze Amigi. Warhol był zagadkową osobowością, szefem magazynu Interview (ang. wywiad), sam jednak odmawiał udzielania wywiadów. Po tym, jak szorstko odmówił prośbie dziennikarza Amiga World o rozmowę, Warhol udał się na wyższe piętro do swojego biura. Nieustraszonego reporter poszedł za nim i kiedy artysta zaczął tworzyć obrazy na swojej Amidze 1000, ten i tak zaczął zadawać pytania.



Reklama Amigi, około 1986 r. Obrazek dzięki uprzejmości The Commodore Billboard

- Lubi pan Amigę? Co panu się w niej podoba?
- zapytał reporter.
- **Uwielbiam. Lubię ją, ponieważ wygląda jak moja praca.**
- Uważa pan, że zmusi ona artystów do większego wysiłku?
- **To właśnie jest w niej najlepsze. Myślę, że można... Że artysta może zrobić całość. Właściwie to może on zrobić film, zawierający wszystko – muzykę, dźwięk i sztukę... wszystko.**
- To czemu wcześniej nie używał pan komputerów?
- **Och, sam nie wiem. Ludzie z MIT dzwonili do mnie w tej sprawie jakieś 10 lat temu, ale nigdy do nich nie pojechałem... A może to byli ludzie z Yale?**
- Nigdy nie sądził pan po prostu, że to może być interesujące?
- **Ależ skąd, sądziłem, że może. Chodzi o to, że... no... ten komputer jest znacznie bardziej zaawansowany od innych.**

Warhol był geniuszem autopromocji, ale ten „wywiad” pokazał prawdziwy entuzjazm dla komputera Amiga. Wyraził w nim swoją frustrację, że nie ma jeszcze kolorowej drukarki i mówił o tym, jak świetnie byłoby mieć tablet graficzny i rysik zamiast myszki. Produkty te były już rozwijane, ale Warhol chciał

je mieć teraz. Poparcie udzielane przez sławne osoby nie było niczym nowym na komputerowym polu, ale tu sytuacja była inna: znany artysta, który był prawdziwym użytkownikiem i entuzjastą platformy. Oto pojawił się rynek – wprawdzie mały – który potencjalnie można było wykształcić.

Zmiana pozycji rynkowej Amigi

Marketing Commodore umiejscowił Amigę 1000 w segmencie maszyn biznesowych, by bezpośrednio współzawodniczyć z IBM PC i jego niezliczonymi klonami. Nie był to prawdopodobnie najlepszy pomysł.

Przeciętny biznesmen jest – spojrzmy prawdzie w oczy – powolny, poważny i odrobinę nudny. Biznesmeni są często ostatnią grupą, zdolną przyjąć jakąś nową technologię, chyba że może ona w oczywisty sposób polepszyć wyniki finansowe. Komputer zdolny do drukowania dynamicznych trójwymiarowych diagramów i wykresów w kolorze nie byłby dla biznesmena użyteczny, dopóki nie ma całej wspierającej infrastruktury: kolorowych drukarek, dużych kolorowych wyświetlaczy, oprogramowania do prezentacji biznesowych i tak dalej. A nie było tego w roku 1986.

Thomas Rattigan nie wierzył, że rynek biznesowy był najlepszym miejscem, gdzie można sprzedać Amigę. „Myślę, że to cena namieszała w głowach wielu ludziom” – powiedział w wywiadzie z 1987 roku – „Ludzie zdają się sądzić, że systemy domowe kosztują poniżej 1000 dolarów, a rozwiązania dla biznesu – powyżej. Nie uważam, żeby Amiga trafiła do wydziałów księgowości, ale sądzę, że odnajdzie się w obszarach o dużym stopniu kreatywności”. Tą prognozą Rattigan trafił w dziesiątkę.

Rattigan wierzył, że najlepszą strategią jest rozdzielenie Amigi 1000 na dwa produkty: model podstawowy, który przejąłby ogromny rynek komputerów domowych, zdominowany dotychczas przez Commodore 64 oraz model wyższej klasy, który przemówiłby do artystów-grafików – takich, jak Andy Warhol – zainteresowanych rozszerzeniem swoich systemów.

Model podstawowy: Amiga 500

Szef Commodore nie był pierwszą osobą, która chciała tańszej Amigi. Inżynier sprzętu komputerowego, George Robbins, czuł, że Amiga niższej klasy była lepszym pomysłem od samego początku, a Bob Russel mówił, że walczył o taki produkt jeszcze przed wypuszczeniem Amigi 1000. Nadal jednak potrzeba było kogoś stojącego wyżej w łańcuchu zarzą-

dzania, aby uczynić nową maszynę – nazwaną Amigą 500 – rzeczywistością. Rattigan musiał wybierać pomiędzy resztką załogi z Los Gatos, która zaprojektowała Amigę 1000, a rdzenną grupą inżynierów Commodore z West Chester w Pensylwanii. Wybrał tę drugą grupę, ponieważ czuł, że będzie ona „bardziej krwiożercza” i w efekcie szybciej dostarczy gotową maszynę.

Na kierownika projektu wyznaczył Jeffa Portera, inżyniera, który wymyślił innowacyjny (lecz anulowany przez poprzednika Rattigana) komputer LCD. Głównymi inżynierami dla 500 byli George Robbins i Bob Welland, którzy poprzednio pracowali nad, również anulowanym, Commodore 900 – uniksową stacją roboczą. Stanowili może osobliwą grupę ludzi, jak na powierzenie im zrobienia komputera mającego uratować firmę, ale pod wieloma względami przypominali tę łobuzerską drużynę outsiderów, która pierwsza stworzyła Amigę. George Robbins, delikatny i uprzejmy mężczyzna z długimi włosami i wąsami jak u morsa, praktycznie mieszkał w pracy i często zapominał zrobić pranie. Jego współpracownicy, którzy kochali Robbinsa, ale martwili się o jego higienę osobistą, stale kupowali mu nowe koszule i po cichu pozbywali się starych.



Amiga 500

Robbins musiał unikać zajmowania się takimi nieistotnymi drobiazgami jak pranie, jako że był mocno skupiony na obniżeniu kosztu Amigi. Welland był człowiekiem pomysłów, podczas gdy Robbins to praktyczny inżynier, który brał te pomysły i przekształcał je w działającą elektronikę. Jednym z pomysłów Wellanda było zwiększenie RAM-u w układzie „Agnes” do 1 MB, dzięki czemu Amiga wspierałaby wyższe rozdzielczości graficzne. Ludzie z zespołu w Los Gatos byli trochę urażeni zaproponowanymi w ich projekcie zmianami, które uznali za niewystarczająco rewolucyjne i ogłosili, że nie sądzą by po ich wprowadzeniu układ działał. To jeszcze bardziej zmotywowało zespół Amigi 500.

„Fat Agnus” ostatecznie zadziałał, a inżynierowie z oryginalnej Amigi przyznali, że ten projekt był prawdopodobnie dobrym pomysłem. Ta niewielka zmiana zwiększyła możliwości Amigi, pozwalając na równoczesne zachowanie wysokiego poziomu zgodności z już istniejącym oprogramowaniem. „Był to krok we właściwym kierunku, który jednak naruszył [pierwotny] pomysł otwartej architektury i faktycznie spowolnił komputer” – mówił później RJ Mical.

Tymczasem pragmatyczny Robbins szukał sposobów na przeprojektowanie płyty głównej Amigi, by zredukować koszty. Zrezygnował z możliwości bezpośredniego podłączania Amigi do telewizora i zastąpił ją oddzielnym urządzeniem, A520. Okazało się to dobrym pomysłem, ponieważ większość użytkowników i tak nie używała telewizorów – ich słaba jakość powodowała, że tekst rozmazywał się i był mało czytelny. Następnie wyciągnął zasilacz poza komputer i zintegrował klawiaturę z obudową – było to zainspirowane konstrukcją Commodore 128. Stacja dyskietek 3,5” została umieszczona po prawej stronie maszyny. Po drugiej stronie umieszczono cienkie złącze rozszerzeń. Do tego gniazda można było podłączać urządzenia bez konieczności otwierania obudowy Amigi.

Model wyższej klasy: Amiga 2000

Podczas, gdy projekt 500 trwał w najlepsze, firma Commodore potrzebowała ludzi do pracy nad konstrukcją wyższej klasy, Amigą 2000. Niestety, masowe cięcia w personelu nie pozostawiły wielu inżynierów dla tego projektu. Zadanie zostało zlecone niemieckiej filii Commodore, ale tamtejsi inżynierowie zwyčajnie wzięli Amigę 1000, dodali interfejs dla dodatkowych kart rozszerzeń i całość wsadzili do standardowej obudowy desktopowej dla PC. Nie było to dokładnie to, czego szukał Rattigan.

Zadanie przeprojektowania Amigi 2000 spadło na Dave’a Haynie, którego szerokie ramiona i jeszcze szersze ego były wystarczająco duże, by udźwignąć to brzemie. „To ja byłem zespołem projektującym A2000” – mówił Haynie. „Tak to mniej więcej tam wyglądało, ponieważ mieliśmy sporo zwolnień. Pracowałem dzień i noc, a i tak nie było wystarczająco czasu, żeby ze wszystkim zdążyć”. Haynie pracował przez tydzień, potem ulatniał się do Margaritas, miejscowego klubu nurkowego, gdzie piwo było tanie i lało się strumieniami. Haynie był zainspirowany projektami wykonanymi przez zespół z Los Gatos i był zdeterminowany, by udoskonalić ich elegancką architekturę. Zaprojektował nowy dedykowany chip, nazwany Buster, który odpowiadał za szynę rozszerzeń. Projekt tej szyny nazwany „Zorro” w nawiązaniu do jednego z prototypów oryginalnej Amigi, również wyprzedzał swoje czasy. Inaczej niż sloty ISA w IBM PC, złącza Zorro posiadały wbudowaną automatyczną konfigurację i pozwalały kartom rozszerzeń na natychmiastową pracę, bez jakiegokolwiek ręcznego ustawiania zwrotek czy rozwiązywania konfliktów sprzętowych.

Haynie chciał zaprojektować maszynę, którą zarówno użytkownicy, jak i sama firma Commodore mogliby w łatwy sposób uno-

wocześnić, instalując potężniejsze procesory wychodzące z laboratoriów Motoroli. Umieścił więc CPU na oddzielnej płycie, którą później można wymienić. Od niemieckich projektantów wziął pomysł na genlock – sposób na bezpośrednie nakładanie obrazów komputerowych na obraz wideo bez utraty stabilności obrazu. Ten pomysł zaowocował oddzielnym dedykowanym slotem, gdzie można było zainstalować kartę genlocka albo inny typ karty do przetwarzania wideo. Dzięki temu Amiga – już wówczas prawdziwa elektrownia multimedialna – stała się później standardowym komputerem dla przemysłu wideo.



Zbudowana jak czołg: Amiga 2000

Amiga 2000 miała bezprecedensową rozszerzalność, z pięcioma otwartymi złączami Zorro do rozbudowy funkcjonalnej, czterema złączami ISA z IBM PC oraz wspomnianymi slotami dla CPU i wideo. Miała to być poważna maszyna, dla poważnych użytkowników. Obudowa pochodziła z anulowanego projektu Commodore 900.

Nie wszystkim spodobał się pomysł 2000. Twórca Amigi, Jay Miner, zapytany o tę maszynę na jednym ze spotkań użytkowników Amigi, zalecał posiadaczom Amigi 1000 pozostanie przy swoim sprzęcie, zamiast jego wymiany na nowy. Uczucia Jaya nie wynikały jedynie z frustracji. Czuł, że ten komputer nie został wystarczająco ulepszony, jeśli wziąć pod uwagę postępy w technologii, jakie nastąpiły odkąd on zaczął projekt oryginalnej Amigi w 1982 roku.

Upadek Rattigana

Jay Miner miał rację – czas szybko mijał od wypuszczenia Amigi w 1985 roku. I nie był on jedyną sfrustrowaną osobą. Irving Gould, zagadkowy finansista, który z odległości kontrolował Commodore, zaczął wyrażać obawy, że na Amigę 500 i 2000 trzeba czekać zbyt długo.

Gould, jak wielu szefów wcześniej i później, oczekiwał rzeczy niemożliwej. Uczynienie z Commodore rentownego przedsiębiorstwa było głównym priorytetem, który Rattigan zrealizował poprzez obcięcie listy płac. Stworzenie bardziej popularnego następcy Amigi 1000

było kolejnym zadaniem, a tych kilku pozostałych w firmie inżynierów robiło, co tylko mogli przy swoich ograniczonych zasobach.

Opóźnienia w produkcji Amig 500 i 2000 nie były jedynym problemem, jaki Gould miał z Rattiganem. Oskarżył swojego dyrektora generalnego o lansowanie swej osoby w wywiadzie dla Philadelphia Inquirer. Była to zdecydowana przesada. „Lansowanie” u Rattigana sprowadzało się do udzielenia kilku wywiadów prasowych. W jednym z nich reporter spytał, jak się czuje, jako osoba tak mało znana w porównaniu do innych dyrektorów z przemysłu komputerowego, jak choćby do Johna Sculley’a z Apple. Rattigan odparł, że nie uważał, aby bycie znanym było ważne w momencie, kiedy jego firma traci pieniądze.



Irving Gould, foto: commodore.ca

Rattigan wiedział, że nie wygra bitwy z Gouldem, który posiadał sześć z trzydziestu milionów akcji Commodore. Ze swojej strony Gould nie był uczciwym przeciwnikiem. Rzadko pojawiał się w biurach Commodore, woląc spędzać czas na dzwonieniu do pracowników i próbując wynaleźć jakieś brudy na własnego dyrektora generalnego. W kwietniu 1987 roku Gould wynajął firmę konsultingową Dillon-Read, żeby przygotowała raport o stanie Commodore. Firmy doradcze mają długą i mało chwalebłą historię wystawiania skandalicznych rachunków, tylko po to, żeby ich szeregowi pracownicy pilnie zalecili dodatkowe konsultacje, oczywiście wszystko liczone za godzinę. Ta konkretna firma nie była inna, ale doradca z Dillon-Read, który przygotował raport miał w głowie jeszcze mniej altruistyczne zamiary. Człowiek ten nazywał się Mehdi Ali, a legiony pracowników Commodore i właścicieli Amig pewnego dnia pożałują, że poznały to imię.

Raport sugerował, że Rattigan powinien zostać natychmiast zastąpiony kimś innym. Było to coś, co Gould usłyszał z prawdziwą radością. Zwołał zebranie zarządu, specjalnie wykluczając swojego dyrektora generalnego z uczestnictwa w nim. Rattigan wiedział, że to już koniec gry, lecz zdecydował się wytrwać do

końca i następnego ranka pojawił się w pracy. Strażnikom nakazano, by go nie wpuszczają, ale ci udawali, że nie słyszeli tych instrukcji. „Co ja mam, do cholery, zrobić?” – mówił jeden z nich. – „Facet prowadzi firmę, powstrzymał jej upadek, a ja mam zabronić mu wejścia? Czy wyście powariowali?”. Zamki w drzwiach do jego biura zostały zmienione. Na Rattigana czekała w korytarzu armia prawników, którzy poinformowali go, że nie jest już zatrudniony w Commodore. Spytał, jaka jest podstawa tego zwolnienia, lecz prawnicy nie byli w stanie powiedzieć nic sensownego, tylko pozbawiony znaczenia bełkot. Pogodzony z losem Rattigan pozwolił wyprowadzić się z biura. Stojąc na parking, obejrzał się na firmę, którą uratował i zastanawiał się, co poszło nie tak.

Gould wygrał, ale w najlepszym razie było to pyrrusowe zwycięstwo. Stracił najlepszego dyrektora, jakiego kiedykolwiek miał, a co gorsza, by tego dokonać, naruszył warunki prawnie wiążącego kontraktu. Rattigan pozwał firmę za jego zerwanie i domagał się 9 milionów dolarów niezapłaconych pensji. Commodore natychmiast złożył kontrapozew na 24 miliony. Sprawa ciągnęła się aż do 1991 roku, który, o ironio, był datą zakończenia pierwotnego, pięcioletniego kontraktu z Rattiganem. Rattigan wygrał, a pozew Commodore oddalono.

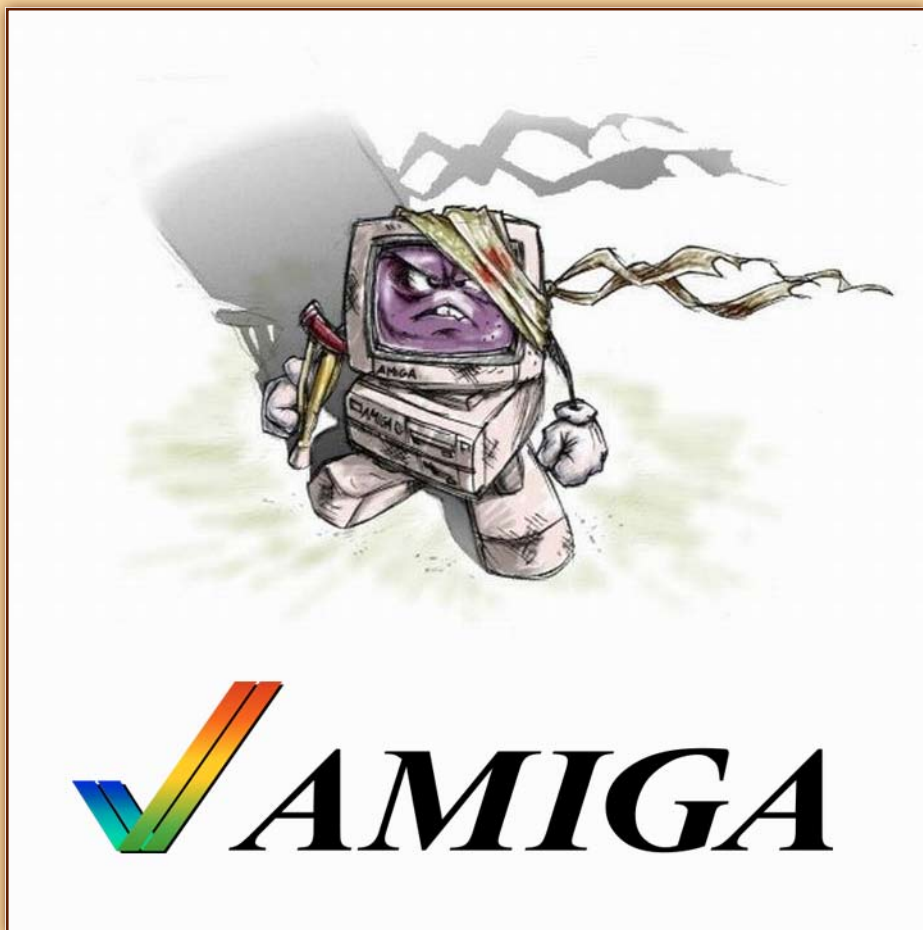
Amiga kontratakuje

Czego zatem dokonał Rattigan? Powstrzymał krwawienie, uczynił z Commodore firmę rentowną i umożliwił wykonanie projektów, które wprowadziły Amigę w jej złoty wiek: A500 i A2000. Obydwa modele zostały wypuszczone w kilka miesięcy po zwolnieniu Rattigana. Co mogłaby osiągnąć Amiga, gdyby Rattiganowi pozwolono pozostać w firmie, to kolejna historia z rodzaju „co by było, gdyby”, jedna z wielu w opowieści o Amidze. Liczyło się jednak to, co osiągnął pracując tam. Ratując Commodore, pozwolił Amidze przetrwać, a poprzez jej nowe wersje – wyższej klasy i podstawową – firma osiągnęła sukces w sprzedaży, o jakim Amiga 1000 mogła tylko pomarzyć. I z powodu tych nowych modeli zmieniła się również historia Amigi. Nie jest to już opowieść o oryginalnych twórcach albo o walce przedsiębiorstwa próbującego wprowadzić rewolucyjną nową technologię. Od tego momentu opowieść o Amidze będzie dotyczyć jej użytkowników: zróżnicowanej grupy ludzi, którzy odnaleźli tę platformę i zabrali ją w różnych kierunkach.

Amiga to od teraz gracze, użytkownicy BBS, koderzy z demosceny, hakerzy, graficy, animatorzy, twórcy filmowi i telewizyjni. Od teraz to Amigowcy.

Nie przegapcie kolejnej części, gdzie przyjrzymy się dniom chwały Amigi 500 i grom, które uczyniły ją sławną.

Jeremy Reimer - Ars Technica
tłumaczenie: arti
korekta: KT (thx, Bro!)



Amiga 600 Tower



Amiga 600 uchodzi za model nierozszerzalny. Chciałem temu zaprzeczyć, dokonując drobnych ulepszeń, tj. montaż HDD 3,5", rozszerzenia pamięci itp. Standardowy zasilacz tego nie uciągnął, więc efekt końcowy przerodził się w wielkie dzieło nazwane mało oryginalnie „A600 Tower” ;) Zapraszam do lektury niniejszego artykułu.

Wszystko zaczęło się od podłączenia dysku 3,5" i zmieszczeniu go w standardowej obudowie razem ze stacją dysków. Po dodaniu 2MB Fast zaczęły się problemy, dysk się nie rozkręcał albo zatrzymywał się podczas pracy. Rozwiązaniem okazał się zasilacz pecetowski, jednak stojące takie metalowe coś na biurku wprowadzało pewien dyskomfort estetyczny do pracy z Amisą. Dlatego postanowiłem spełnić swoje marzenia sprzed lat, czyli mieć „Amisę w towerce”.

Sam projekt „Amisi w towerce” ma swoje początki jeszcze w 1998 roku. Wtedy to dostałem A500 i kupowałem gazetę „Amiga Computer Studio”. W niej widząc reklamy firm oferujących obudowy do A1200/3000/4000, zapragnąłem mieć obudowę do A500. Przy okazji w „Magazynie Amiga”, którego roczniki dostałem razem z A500, czytałem recenzje wież Micronikowych do A500/1200/3000. Z powodu braku funduszy, myślałem sam zrobić obudowę. Jednak brakowało mi wtedy doświadczenia w elektronice, lutowaniu, obróbce metalu, cięciu i wierceniu w metalu i paru innych rzeczach. Dopiero z biegiem lat, na-

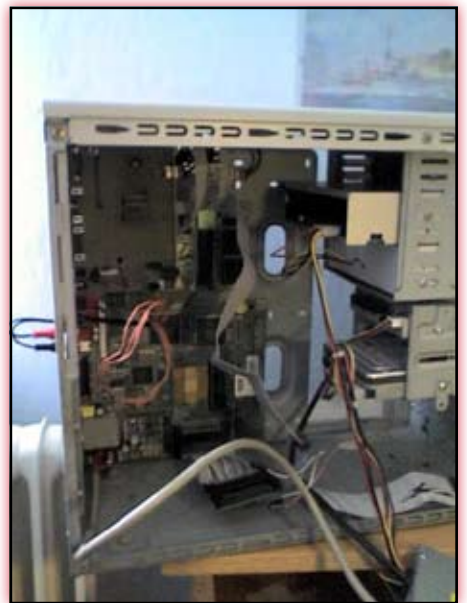
brałem co nieco wprawy w tych dziedzinach. Dlatego towerka powstała dopiero na początku 2009, chociaż samo rozpoczęcie tej modyfikacji zaczęło się w 2004 roku.

Tak, dobrze przeczytaliście, w 2004 roku. Potrzebowałem 6 lat żeby doczekać się A600, jako takiego doświadczenia w ww. rzeczach, oraz rozpoczęciu modyfikacji Amisi. Wszystko zostało przerwane przez wojsko, a później pracę za granicą. Dopiero pod koniec 2008 wróciłem do Polski i modyfikacji Amisi.

Sama przeróbka miała polegać na pionowym umieszczeniu płyty głównej w wieży. Wszystkie modyfikacje wykonane przez innych ludzi, na które trafiłem opierały się na poziomym umieszczeniu płyty w wieży i stosowaniu mnóstwa przewodów doprowadzających sygnały ze złącz Amisi na tył obudowy. Ja chciałem to zrobić podobnie jak „firmowe wieże” z reklam w gazetach.

Projekt wieży tower zaczął się od próby przerobienia mojej starej obudowy Mini AT, pozostałej po jakże starym PC 486 :) Wszystko przebiegało całkiem dobrze, do momentu aż przyszedł czas na zamontowanie płyty głównej w wieży. Okazało się, że mam upalony 2-gi port joysticka, co zniechęciło mnie do dokończenia tej wieży. Było to chyba w 2003 roku. Z początkiem 2004 postanowiłem powrócić do tego tematu i na allegro kupiłem wieżę Midi AT. Wyważyłem tył wieży i powoli sztykowałem się do cięcia nowej blachy specjalnie pod porty A600. Wtedy właśnie „porwało mnie wojsko” :) Później „trafiłem na emigrację”, a pod ko-

niec 2008 nastąpił „powrót do łask”. Właśnie w połowie 2008 kupiłem sobie płytę główną od A600, przeznaczając starą z upalonym portem na „dawcę organów”. Jednakże w 2007 roku, w wolnych chwilach, modowałem sześćsetkę w standardowej obudowie, jednak wspomniane problemy z zasilaniem doprowadziły rok później do dokończenia projektu towerki, z całym nową płytą główną.



Wieża Midi AT okazała się niewypałem, ponieważ w mojej wersji musiałem z blachy wyginać dużo elementów pod kątem 90 stopni, robiąc zakładki. Akurat ten etap okazał się nie do przeskoczenia, ponieważ nie posiadam w domu odpowiednich narzędzi do gięcia blachy na odcinkach ok. 30 cm. Rozwiązaniem okazał się zakup wieży Mini ATX (którą kupiłem z myślą o C64 ;)). Po przemyśleniach okazało się, że płyta mieści się idealnie, a standardowy tył przeznaczony na płytę główną od PC prawie mieści „całą długość” portów Amigi. Z tego powodu postanowiłem przeznaczyć ją nie dla C64, a dla Amisi.



Z tylnej ścianki wyciąłem elementy na śledzie i zaślepkę na porty PC. Dorobiłem z blachy nową zaślepkę, tym razem na całość, łącznie ze „śledziami”. Po wycięciu otworów na porty Amisi, oraz mojej płytki rozszerzeń, przyszła kolej na „generalne lutowanie”.

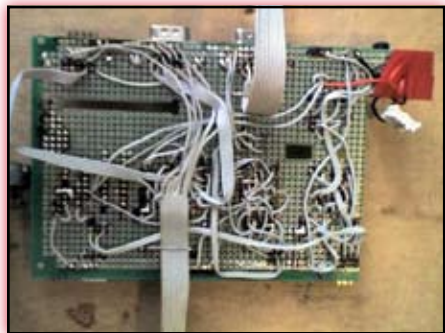
Na płycie rozszerzeń, na tylną ścianę obudowy, wyprowadziłem takie elementy jak:

- 1 port na mysz
- 1 port na 1-szy joy
- 1 port na 2-gi joy
- port klawiatury, kompatybilny z gniazdem A2000
- wejście dźwięku Amigi do miksera
- wyjście dźwięku na mini jack stereo



Dodatkowo umieściłem na niej takie układy elektroniczne:

- przełącznik elektroniczny mysz/joy na 1-szy port w Amidze
- miejsce podłączenia LED z obudowy
- generator sygnałów dla prawidłowego działania 2-giej stacji PC na taśmie wewnętrznej
- prosty mikser dźwięku CD/Amiga



Następnie przyszedł czas na przelotkę HDD 2,5"/3,5". Zastanawiałem się nad zakupem takiej w eFUNZINE, jednak znalazłem na allegro „przeznaczoną” do peceta. Miałem do wyboru albo ok. 40 zł + przesyłka za eFUNZINE, albo ok. 10 zł z allegro. Polecałem po kosztach i po kilku dniach miałem nową „pecetowską”. Musiałem z niej uciąć fragment, aby nie zawadzał o modulator TV. Podłączyłem do niej dysk oraz CD-Rom i wszystko hula jak szalone.



Z klawiaturą też miałem pewne przeboje. Na początku używałem klawy od A500 i działała bez problemów. Nawet mogłem resetować Amisę przez „3 magiczne klawisze”. Jednak po pewnym czasie stwierdziłem, że przestała reagować na cokolwiek. Prawdopodobnie padła elektronika, a nie potrafię zdiagnozować co w niej poszło, więc poszukałem klawiatury na allegro. Niestety w tym czasie nie było klawiatur od A500, ale trafiła się jedna od CDTV. Niestety była bez przewodu i musiałem dolutować sobie używany wcześniej. Dodatkowo wymieniłem klawisze na białe, żeby za bardzo nie cierpieć z powodu beżowego komputera i czarnej klawiatury ;)



Po wykonaniu tych elementów, zabrałem się za lutowanie przedłużacza gniazda PCMCIA. Owszem, mogłem kupić firmową kątówkę dla tego gniazda, jednak wydanie jakichś 120 zł za taką „pierdółkę” zniechęciło mnie do tego kroku, tak samo jak niemożność dostania danego elementu i na allegro i w eFUNZINE. Dlatego postanowiłem wyciąć ten port z „dawcy organów” i wykorzystać go w mojej towerce. Wg. mnie, to była najgorsza część projektu. Wymagało to przygotowania dwóch taśm od stacji dysków, które trzeba było ocynować z każdej strony. Dało to łącznie 136 ocynowanych końcówek, które następnie należało przylutować do pinów w porcie PCMCIA. Akurat do tego etapu całego projektu, potrzeba wielkiego spokoju i opanowania. Wiąże się to z lutowaniem taśmy do pinów na odcinkach nieprzekraczających 3mm. Od razu po przylutowaniu, sprawdzałem czy „lut się trzyma”,

poruszając go lekko. Jeśli odpadł, trzeba go było lutować jeszcze raz. Sprawdzanie należało wykonać podczas lutowania, ponieważ później w tym gąszczu, nie było już takiej możliwości.



Jednak udało się i z pewną obawą podłączyłem Amisę do prądu w celu sprawdzenia. Akurat teraz wszystko zależało od tego, czy pomyliłem się podczas któregoś etapu, czy nie. Dotyczyło to głównie „przedłużacza PCMCIA”. Jaka była moja radość i uczucie ulgi, że wszystko skończyło się pomyślnie :) Pozostało już tylko poskręcać wszystko w całość i zacząć instalowanie softu na dysku.

Oto konfiguracja mojej A600:

CPU	000/7,14 MHz
RAM	2 MB Chip, 2 MB Fast
GFX	ECS Denise
SFX	Paula, 4 kanały stereo
FDD	2x PC Floppy
HDD	3,5" - 850 MB
CD-Rom	Sony x40
Obudowa	Midi ATX
Zasilanie	PC AT 200 W
Klawiatura	CDTV przerobiona
Inne	Interfejs klawiatury mikser audio Amiga/ CD-Rom przewód na 2 stacje PC Virus Beeper interfejs IDE 2,5/3,5" przełącznik elektroniczny mysz/joy przedłużacz PCMCIA

Niektórzy mogą się zastanawiać, czy było warto i po co rozbudowywać Amisę. Dla mnie było warto. Chociażby ze względu na miny znanych, którzy pierwszy raz widzieli ten komputer. Mówili że „ja to mam zdrowie, męczę się ze starym pecetem”. Wystarczyło uruchomić tego „peceta” i widzieć ich miny, kiedy nie rozpoznawali „windowse”. Siadali przy biurku i próbowali coś zrobić :) Tylko nieliczni z niedowierzaniem pytali się czy to Amiga. A satysfakcja dla mnie? Ogromna i śmiechu co nie miara, widząc ich męczarnię z „windowsem”.

Wszystkie schematy wykorzystane w tym projekcie pochodzą z aminetu oraz archiwalnych numerów „Magazynu Amiga”. Niektóre odpowiednio dostosowałem do modelu mojej płyty głównej (A600 Rev 1.5), lecz większości nie trzeba wogóle zmieniać.

Marcin „Atreus” Jaworski

PS. Właśnie przerabiam C64 :)

Kontroler AT-BUS i SCSI Roctec

RocHard 800C

dla Amigi 500/500+

Amiga 500 jest podstawowym modelem Amigi, który na długo trafił „pod strzechy” naszych domów. Wielu z nas z maniakalnym uporem zmieniało dyskietki, grając np. w Reuniona czy tworząc muzykę w *Protrackerze* (wczytywanie nowych sampli, modułów itp.). Oczywiście w tamtych czasach mało kto mógł się przekonać, że korzystanie z Amigi może być znacznie przyjemniejsze.

Aby znacząco skrócić czas wczytywania danych w Amidze, jak również znacząco poprawić standard i możliwości pracy z Amigą 500, szereg firm (w tym m.in. sama Commodore Business Machines) stworzyło kontroler dysku twardego. Większość tych kontrolerów była podpinana w 86-pinowy port rozszerzeń z lewej strony tego komputera.

Takim właśnie kontrolerem jest opisywany przeze mnie **RocHard 800C** wyprodukowany przez firmę **Roctec**.



Zdj. 1. RocHard 800C firmy Roctec.

Kontroler jest przystosowany do pracy z Amigą 500/500+ i na pierwszy rzut oka widać, że jego projektant to esteta. Obudowa kontrolera wprost idealnie komponuje się z obudową Amigi 500/500+, co widać na załączonych zdjęciach. Takie idealne „wizualne zgranie” z komputerem oferowały chyba tylko kontrolery HD firmy **GVP**.



Zdj. 2. RocHard 800C podłączony do Amigi a500+.



Kontroler, prócz ładnego wyglądu, ma sporo do zaoferowania wewnątrz.



Zdj. 3, 4, 5. RocHard 800C od wewnątrz.

Jak widać na zdjęciu, RocHard może obsłużyć dwa typy urządzeń (posiada dwa kontrolery). Pierwsze to dyski twarde standardu AT-BUS (czyli powszechnie znane IDE – 40 pin), zarówno 3,5”, jak i 2,5”. W testowanym przeze mnie urządzeniu mamy zainstalowany dysk twardy 2,5” Seagate o pojemności 810MB. Drugie to urządzenia SCSI na 50-pinowej wtyczce. Na deser mamy jeszcze zewnętrzne wyjście SCSI standardu DB25 i zestaw przełączników, ustalających tryb pracy podłączonych przez SCSI urządzeń, tj. skanerów, napędów CD-ROM, HD, drukarek itp. (maksymalnie siedem). Układ ustawień przełączników można zobaczyć poniżej:

Poz	Zastosowanie
1	Włącz/Wyłącz dysk twardy
2	Włącz/Wyłącz pamięć FAST
3	Tryb pracy: Kickstart 1.2 / Kickstart 1.3
4	Zarezerwowany
5	Zarezerwowany
6	SCSI ID 0--/1--
7	SCSI ID -0-/1-
8	SCSI ID --0/--1

Oprócz tego jest miejsce na zainstalowanie dodatkowej 16-bitowej pamięci FAST RAM (maksymalnie 8MB), co znacznie przyspiesza Amigę 500/500+ i umożliwia pracę z

bardziej pamięciożernymi aplikacjami (także grami). Mamy możliwość zamontowania do ośmiu modułów 30-pinowych pamięci SIMM o pojemności 1MB każdy. Do pełni szczęścia brakuje tylko karty turbo (najlepiej jakiejś Motorola 68EC030, tak jak w A530 firmy GVP), jednak tego RocHard nam nie oferuje.

Kontroler jest oczywiście zasilany zewnętrznym zasilaczem (ja miałem podłączony zasilacz „lekki” od A1200) poprzez wtyczkę typu 5-DIN. Włącznik/wyłącznik kontrolera znajduje się na zasilaczu.

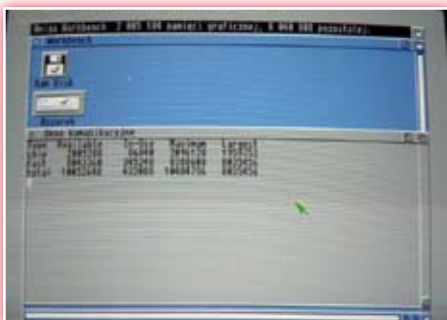


Zdj. 6. Tył obudowy RocHard 800C firmy Roctec.

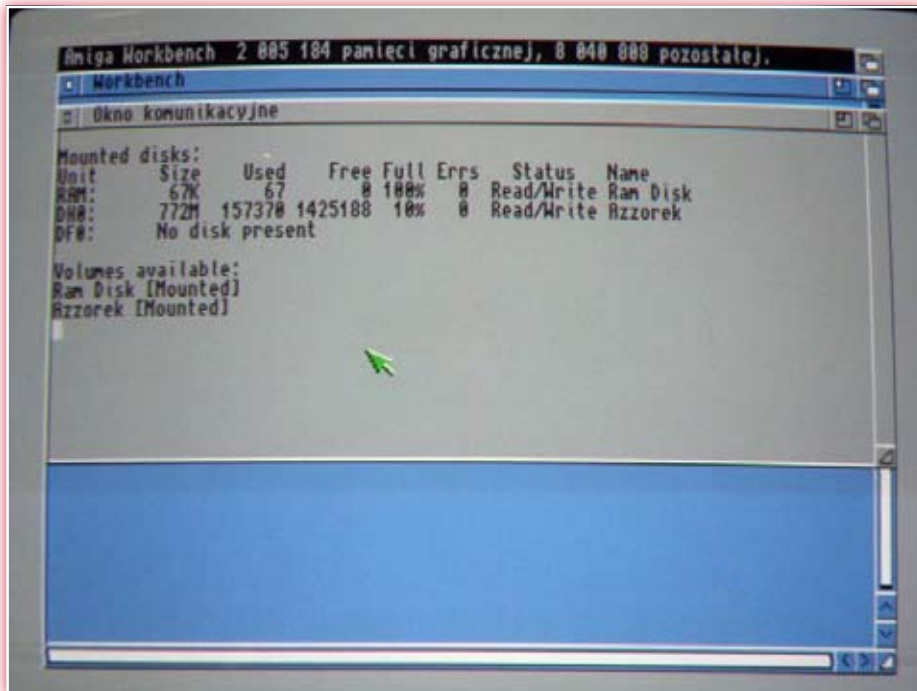
Kontroler posiada dwupozycyjny przełącznik z tyłu obudowy (podobnie jak gniazdo SCSI DB25, przełączniki SCSI i gniazdo zasilania 5-DIN). Przełącznik ten służy do przełączania kontrolera w zależności od uruchamianych gier. Tryb I uruchamia Amigę z niewidocznym RocHardem – czyli zarówno HD, jak i FAST RAM są niewidoczne. Po włączeniu Amigi pojawia się znany ekran z ROM-u Amigi (rączka z dyskietką w przypadku Kickstartu 1.3 lub dyskietka wpadająca do stacji w przypadku Kickstartu 2.0). W trybie I można uruchamiać gry, które „nie lubią” pamięci FAST. Tryb II uruchamia kontroler normalnie (HD i FAST RAM widoczne), bootując Amigę z zainstalowanego na dysku twardym Workbench'a.

TESTY

Podczas pracy przez 4 lata nie zanotowałem żadnych problemów w funkcjonowaniu RocHard'a 800C. Współpracował (i współpracuje) z Amigą 500+ (ROM 37.175) z pamię-

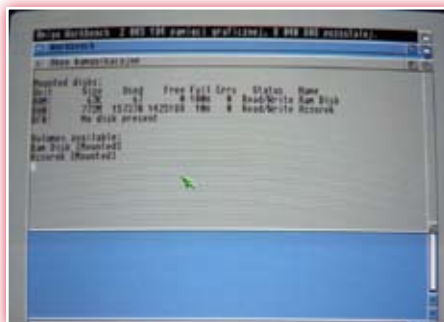


Zdj. 7. RocHard 800C firmy Roctec i jego pamięć FAST widoczna po wydaniu komendy AVAIL.



Zdj. 8. RocHard 800C firmy Roctec i SYSINFO v2.36.

Jak widać na powyższych zdjęciach, zarówno pamięć FAST RAM jak i HD są doskonale widoczne dla Amigi. SYSINFO wykonał benchmark, którego wyniki wskazują, że Amiga 500+ z podłączonym RocHardem 800C w danej konfiguracji jest o 30% szybsza do nierozbudowanej (w stanie sklepowym) Amigi 500. Według tego programu, prędkość mojego zestawu jest porównywalna z Amigą 2000 rozszerzoną o pamięć FAST RAM.



Zdj. 9. RocHard 800C firmy Roctec i jego dysk twardy widoczny po wydaniu komendy INFO.

Czas bootowania systemu (Workbench 2.1 w standardowej konfiguracji) po resece CTRL-A-A lub po wyłączeniu i włączeniu zasilania wynosi około 27 sekund. Dla porównania: wczytywanie Workbench'a (tylko z samej dyskietki BOOT) na tym samym komputerze trwa z wyłączonym kontrolerem (RAM i HD niewidoczne) około 57 sekund.

PODSUMOWANIE

Kontroler dysku twardego RocHard 800C to kapitalna sprawa. Bardzo ułatwia pracę z Amigą, umożliwia przechowywanie dużej ilości da-

nych, do których mamy bardzo szybki dostęp. Dodatkowa pamięć 8MB FAST pozwala nam na uruchamianie praktycznie wszystkich programów i gier, napisanych dla systemów graficznych OCS/ECS. Umożliwia podłączenie do siedmiu urządzeń SCSI (np. CD-ROM, który od dłuższego czasu zamierzam zainstalować), co daje nam bardzo duże możliwości rozbudowy naszej kochanej 500-tki.

Jeśli ktoś ma możliwość nabycia tego kontrolera to polecam go śmiało, ponieważ wzorowo spełnia swoje zadanie.

ZALETY:

- możliwość instalacji jednocześnie twardego dysku i pamięci RAM,
- 16-bitowa pamięć FAST RAM rozszerzalna do 8MB,
- dwa kontrolery „na pokładzie” – IDE i SCSI,
- możliwość podłączenia i skonfigurowania do pracy siedmiu urządzeń SCSI,
- diody sygnalizacyjne i wentylatory chłodzące wewnątrz obudowy,
- bardzo ładny design, idealnie komponujący się z obudową Amigi 500,
- dyskietka z oprogramowaniem instalującym (partycjonowanie i formatowanie),
- twardy dysk.

WADY:

- brak akceleratora „na pokładzie”,
- trudno dostępny (zakup),
- rozszerzenie nie jest przelotowe.

Azzorek

Marcin Koziół

Szukając w Sieci przez kilka miesięcy informacji o starych komputerach, natrafiłem na polską stronę o ZX Spectrum. Strona ta bardzo mnie zaintrygowała, więc napisałem do jej autora. Jak się okazało, jest nim Pan Marcin Koziół, autor książek o tematyce amigowej („Amiga Amos Professional” czy „Amos w praktyce”) i kilku artykułów, popołnionych dla Commodore & Amiga. A oto wywiad z tym człowiekiem.



Marcin Koziół – MK

C&A Fan: Witam. Z twojej strony wynika, że jesteś fanem ZX Spectrum i to ten sprzęt był chyba pierwszym twoim komputerem? Jak w ogóle wyglądał twój pierwszy kontakt z komputerami?

MK: Tak. ZX Spectrum był moim pierwszym komputerem. Mój Tata, jeden z pionierów informatyzacji polskiego górnictwa na samym początku lat 80., czyli wkrótce po wprowadzeniu na rynek komputera ZX Spectrum, przynosił do domu na weekendy (wtedy jeszcze nie nazywało się ich weekendami) jedną z takich trumienek z tęczą opaską po prawej stronie obudowy. Zaczynałem od grania, ale już jako 6-latek poznawałem pierwsze komendy BASIC-a i z czasem zacząłem je układać w proste programy. Niezłą frajdę sprawiało mi sprawdzanie, jak działał kod innych napisanych w BASIC-u programów. Potem pojawił się na rynku Bajtek, którego pierwszy numer posiadam schowany na strychu. Przepisywałem listingi programów publikowane w Bajtku i Komputerze i w ten sposób uczyłem się programować.

C&A Fan: To widać, że oddziedziczyłeś pasję informatyczne od ojca i poszedłeś w jego ślady... Jak wyglądała twoja dalsza droga w poznawaniu świata komputerów?

MK: Wtedy wydawało się, że pójdę prosto w ślady Taty. Pierwszy własny komputer dostałem jakiś rok lub dwa po pierwszym kontakcie z ZX Spectrum, na komunię, ze składkę całej rodziny. Pamiętam to wydarzenie. Z 70 czy 80 tysiącami złotych w kieszeni Rodzice pojechali bezowym dużym fiatem pożyczonym od

wujka na giełdę komputerową do Krakowa. Z niecierpliwością czekałem na ich powrót. Kiedy zobaczyłem czarne pudełko w rękach Ojca, byłem najszcześniejszym dzieckiem na Ziemi. Od tamtej pory koledzy ze szkoły i z osiedla byli częstymi bywalcami naszego mieszkanka. Zazwyczaj graliśmy, ale z niektórymi wspólnie tworzyliśmy proste programy w BASIC-u. Zaczynałem od robienia bardzo prostych programików z testami wiedzy, potem były proste gierki w rodzaju spaceru po labiryncie, złożonym z dużych czarnych pikseli i zbierania porozrzucanych po nim monet, reprezentowanych przez literę „O”. Z czasem od trumienki oczekiwałem więcej i więcej. Po kilku latach dokupiłem AY interface, który ożywił muzyczne możliwości komputera, zastępując prostego „beepera”. Potem zobaczyłem demo na ZX Spectrum ze zsampłowanym fragmentem piosenki Boys, Boys, Boys wówczas popularnej Sabriny. Spectrum przemówił! To był przełom i moment, w którym zacząłem oczekiwać czegoś znacznie więcej... i nie była to jeszcze Sabrina :-)) U jednego z kolegów zobaczyłem Amigę 500. I to był prawdziwy przełom. Niesamowite możliwości, jakie oferował ten komputer pod względem muzycznym i graficznym sprawiły, że trumienkę zamieniłem na wspaniałą „pięćsetkę”, początkowo podłączoną (z braku środków) do wysłużonego czarno-białego telewizorka Neptun. Tato kolegi dorobił odpowiednie wejście video i... w ten oto sposób zdradziłem ZX Spectrum na rzecz Amigi. Do pierwszej miłości często się jednak tęskni przez całe życie, dlatego teraz prowadzę „prywatne” (tylko dla mnie i najbliższych znajomych) domowe muzeum komputerów i peryferiów z „rodziny” ZX Spectrum – komputerów stworzonych przez Sir Clive’a Sinclaira lub inspirowanych jego projektami (np. klonów).

C&A Fan: I jak przebiegało poznawanie „pięćsetki”? Czy zaczęło się od grania, a później zaintrygowało cię bliższe poznawanie możliwości tego komputera?

MK: Zaczęło się od grania i podziwiania demosów. Pierwsza fascynacja opierała się na podziwianiu możliwości Amigi 500, które – jak na tamte czasy – były fenomenalne. Bardzo szybko jednak zapragnąłem samodzielnie czynić przy użyciu tej niezwykłej maszyny „cuda”. Tworzenie magii jest znacznie bardziej pociągające od ograniczania się do jej podziwiania. Zaczęło się od odkrywania możliwości muzycznych i komponowania prostych utworów-potworków, przy użyciu najpierw SoundTrackera Karsten Obarskiego. Z SoundTrackera korzystałem jednak bardzo krótko,

bo zaraz potem trafiłem na już istniejących na rynku jego następców: NoiseTrackera i ProTrackera. Zabawa była przednia. Moją Amigę 500 wzbogaciłem o moduł samplujący. Swoje doświadczenia z samplerem opisałem w artykule dla C&A – „Kanapka z s(amp)lerem” i to tym artykułem zadebiutowałem na łamach pisma, jako okazjonalny współpracownik. Potem było jeszcze kilka artykułów, ale szczerze mówiąc, nie pamiętam już ani tytułów, ani tematów. Pamiętam, że przygotowywałem długi cykl dotyczący edytora tekstów WordPerfect, ale ostatecznie – o ile pamiętam – w C&A te teksty nie pojawiły się (choćby ręki nie dam sobie uciąć, bo być może do publikacji doszły). Na pewno jednak ów cykl materiałów opisujących szczegółowo możliwości edytora tekstów WordPerfect stał się częścią zbioru książkowego „Amiga. Opisy programów użytkowych. Tom 9” (chyba 9 - takie szczegóły się zacierają w pamięci), który ukazał się nakładem wydawnictwa Palma Press. To była moja pierwsza publikacja książkowa. I pamiętam minę wydawcy, który znał mnie wyłącznie z listów... Przyjechał do mnie do domu podpisać umowę i przywieźć kilka egzemplarzy już wydrukowanej książki. Przywitał się z moim Tatą i podziękował za współpracę, myśląc, że to on jest autorem. A mój Ojczulek w ogóle nie wiedział o książce. Wtedy „ujawniłem się” i przywitałem z Panem wydawcą - będąc młodzieńcem wówczas chyba w ósmej klasie podstawówki, może w pierwszej liceum. Faceta zamurowało. Nie przeszkodziło mi to jednak w wydaniu kolejnych książek u tego wydawcy.

C&A Fan: Skąd pomyśl akurat na książkę i czemu to właśnie Palma Press ją wydała? Pamiętasz może, jak się sprzedawała i jaki był jej nakład?

MK: Pierwsza książka, a właściwie jej bardzo obszerny fragment (bo była to praca zbiorowa) powstała właśnie ze względu na przedłużający się okres oczekiwania na publikację 7- czy 8-odcinkowego cyklu tekstów w C&A. Być może doszło później do publikacji także w magazynie, ale oczekiwanie sprawiło, że przerobiłem ten materiał na jedno, spójne opracowanie i zaproponowałem kilku wydawcom. Jako pierwszy odpowiedział Palma Press. A właściwie - po prostu wydał książkę i dopiero potem zgłosił się z chęcią podpisania umowy. Takie to były dziwne czasy - teraz raczej nie do pomyślenia. Pamiętam, że książkę z moim tekstem odkryłem w księgarni. Na szczęście wydawca kilka dni później zadzwonił, by zaproponować podpisanie umowy. Zachęcony tą publikacją i już wówczas dobrze zaznajomiony

z rewelacyjnym językiem Amiga Amos, zacząłem pisać kolejną książkę, tym razem już zupełnie samodzielną, a nie publikację zbiorową. „Amiga Amos: Piszemy własną bazę danych” pokazywał krok po kroku proces tworzenia prostej, domowej bazy kontaktów, kompletnego programu komputerowego. Poprzez rozwiązywanie konkretnych problemów, czytelnik poznawał zasady programowania i funkcje języka. O ile pamiętam, książka najpierw ukazała się w nakładzie 1000 egzemplarzy, a potem wydrukowano co najmniej drugie tyle. Skoro był dodruk, zapewne sprzedawała się przyzwoicie. Zachęcony tym doświadczeniem, zaproponowałem wydawnictwu kolejną książkę - bardzo



obszerna „Amiga Amos Professional: Poradnik Programisty” była wolnym tłumaczeniem oryginalnego opisu wszystkich funkcji języka Amos Pro, jednak znacznie wzbogaconym o nowe elementy, wprowadzające czytelnika w tajniki programowania. Wówczas na polskim rynku nie było tak kompletnego opracowania na ten temat w naszym języku. W tym przypadku nakład był podobny. Nie pamiętam, czy były dodruki. Miałem plan, by po „Piszemy bazę danych”, napisać kolejne, np. „Amos: Piszemy własną grę” (nawet napisałem w tym celu swoją wersję „Koła Fortuny” z niezłymi efektami graficznymi), ale książki nie skończyłem. Zrzędzeniem losu w tym czasie dostałem stypendium i wyjechałem do Szkocji. I tu moja kilkuletnia przygoda z Amigą w zasadzie się urywa. Tuż przed wyjazdem, z zarobionych na książkach drobnych pieniędzy, wzbogaciłem Amigę 500 o dysk twardy i kilka innych peryferiów. Nie zdążyłem się już jednak nimi nacieszyć.

C&A Fan: Jak wyglądała praca nad taką książką? Pisałeś ją na Amidze w jakimś edytorze, czy też na maszynie do pisania? A może wszystko pisałeś ręcznie, na kartach papieru?

MK: Wszystko pisałem na Amidze w

WordPerfect. Znakomity edytor, jak na tamte czasy. Dane archiwizowałem na dyskietkach i starałem się robić liczne kopie zapasowe. Jeden z rozdziałów zniknął wraz z uszkodzeniem dyskietki i musiałem pisać go na nowo. Potem robiłem już nawet dwie lub trzy kopie zapasowe, by wyeliminować ryzyko. Pisałem nocami. Rano szkoła, potem odrabianie zadanych prac szkolnych, a później przyjemności, czyli pisanie nocą o Amidze. Niczego nie notowałem na kartkach. Już wtedy nie znosiłem odręcznego pisania. Teraz obserwuję u siebie zanik umiejętności pisania odręcznego (strasznie bazgrołę), ale za to piszę na klawiaturze z zawrotną prędkością.

C&A Fan: Jeśli posiadasz jakieś materiały z nieukończonej książki, to chętnie zamieścilibyśmy je w naszym magazynie. Szkoda, żeby leżały gdzieś tam w szufladzie...

MK: Książki zachowały się gdzieś na strychu w domu rodziców. Muszę je kiedyś odnaleźć. Swoją drogą, od czasu do czasu widuję je na Allegro, mają nowe życie dzięki temu drugiemu obiegowi. Zachowała się też moja historyczna Amiga 500. Niedawno ją „odpaliłem”. Niestety, nie odnalazłem dyskietek z moimi programami. Wiele z dyskietek po prostu nie da się po tylu latach niewłaściwego przechowywania odczytać. Jedyne, co odnalazłem, to jakieś moduły ProTrackerowe, ale akurat w tym przypadku nie mam czym się chwalić :) Talentu muzycznego nie odziedziczyłem.

C&A Fan: A czy jest możliwość, że napiszesz coś nowego o Amidze, choćby do C&A Fan?

MK: Raczej nie. Po pierwsze, od lat nie używam Amigi, choć nadal mam dla tej niezwykle maszyny ogromną sympatię. Po prostu nie miałbym już co o niej pisać. Po drugie, mimo wszystko z dwóch swoich komputerowych miłości, pozostanę wierny tej pierwszej, tj. do ZX Spectrum. Przykro mi to mówić na łamach C&A, ale choć jestem wielkim fanem Amigi, to „trumienka” skradła moje serce :)

C&A Fan: Cóż, jak mówi polskie przysłowie, „stara miłość nie rdzewieje”. Jak z perspektywy czasu oceniasz to, co osiągnęła Amiga i to, co ludzie teraz na niej tworzą? Czy jeszcze cię interesuje to, co dzieje się z tym komputerem?

MK: Miałem nawrót namiętności do Amigi. Za bardzo niewielkie pieniądze udało mi się odkupić parę różnych Amig, o których w dawnych czasach mogłem tylko marzyć. W ciągu ostatnich dwóch lat miałem w domu A600, A1200, A2000 i CDTV. Sporo frajdy obiecywała CDTV, ale ciągle kłopoty (a to brak konwertera do myszki, a to wadliwy kontroler etc.) ograniczyły przyjemność korzystania z niej. CDTV okazała się też bardzo „wrażliwa” i w efekcie nieumiejętne wpinanie kabla doprowadziło do spalenia bezpieczników. Co prawda, niewielka usterka, ale zdenerwowałem się i pozbyłem wszystkich Amig, zamieniając na rzad-

kie peryferia do ZX Spectrum. Została tylko moja pierwsza Amiga 500. Te eksperymenty pozwoliły mi odświeżyć sobie doświadczenie z Amigami. Niewątpliwie - to jest niezwykle komputer, przez bardzo długi czas niedościgniony przez inne komputery na rynku pod względem walorów multimedialnych. Fantastyczna była i zapewne w jakiejś formie nadal jest amigowa demoscena. To, co ludzie potrafili wydobyć z Amig do dzisiaj budzi mój podziw. Strasznie żałuję, że ta marka została zmarnowana. Niezwykle jest to, że grupa miłośników Amig jest nadal ogromna. Zdecydowanie do przyjaciół Amigi nadal należę, ale nie jestem już jej oddanym miłośnikiem i nie śledzę tego, co się dzieje w amigowym światku. Stąd nie mogę mówić o tym, co ludzie na niej obecnie tworzą, bo tego po prostu nie wiem. Cieszę się, że istnieje C&A Fan, bo będę mógł nadrobić zaległości w tej dziedzinie.

C&A Fan: A w życiu zawodowym też jesteś związany z branżą komputerową? Czy może zajmujesz się czymś zupełnie innym?

MK: Zależy co rozumiemy przez branżę komputerową :-). Od lat szefuję inwestycjom w multimedia, w szczególności w serwisy internetowe wydawnictw prasowych. Obecnie nadzoruję nieco ponad dwadzieścia serwisów, poczynawszy od mojego ulubionego Focus.pl, poprzez National-Geographic.pl, a skończywszy na kobiecych MojeGotowanie.pl czy Kobieta.pl. Długo by wymieniać... W ramach Focus.pl miałem zamiar prowadzić stronkę, na której prezentowałbym swoją „spectrumową kolekcję” - sinclair.focus.pl, ale z braku czasu ani nie zrobiłem porządnego interfejsu, ani nie dodałem całej swojej kolekcji, a zaledwie kilka-naście przykładowych jej elementów.

C&A Fan: Na pewno poza komputerami masz jakieś inne zainteresowania, pasje?

MK: Sporo podróżuję. Zwykle z plecakiem przy minimalnych kosztach, akceptując pięć gwiazdek tylko na niebie. Przynajmniej raz w roku próbuję wyrwać się ze świata „multimedia” i zgłębić miasta, w którym mieszkam. Wyjeżdżam na kilka tygodni z plecakiem w takie rejony świata, gdzie komórki nie działają, choć nie zawsze się to udaje (nawet w Himalajach - oczywiście na niewielkich wysokościach - bywa zasięg). Uwielbiam też robić zdjęcia podczas swoich backpackerskich wyjazdów. Wyjątkowo podobało mi się w Laosie, Bhutanie i północno-wschodnich stanach Indii. Bhutan polecam szczególnie, bo... król-ojciec ma tam pięć żon, w tym dwie bliźniaczki :) Zdjęcia z moich podróży możecie zobaczyć tutaj: <http://www.national-geographic.pl/uzytkownik/galeria/marcinkoziol/>

C&A Fan: Dziękuję za wywiad i rozmowę o starych dziejach.

MK: ja również dziękuję za wywiad.

Wywiad przeprowadził: Ramos

Silesian Amiga Classic Party 4

Nieodłączną częścią sceny komputerowej są różnego rodzaju zloty i spotkania użytkowników tego samego komputera lub też określonych rodzajów komputerów. Oprócz najbardziej znanych spotkań scenowej komputerowej braci zwanych, jako party (dawniej copy party) inną częstą formą spotkań są wszelkiego rodzaju meetingi. Są to zgromadzenia znacznie mniejsze, bardziej kameralne, bez takiej ilości różnych trunków. Zapraszani są na nie członkowie danej grupy lub osoby mieszkające w okolicach jakiejś miejscowości i oczywiście interesujących się komputerami określonej marki.



Podstawową różnicą pomiędzy meetingiem a party jest brak oficjalnych konkursów na najlepsze demo, muzykę i grafikę oraz co za tym idzie nagród i sławy w danych kategoriach. Zdarzają się oczywiście nagrody i konkursy, ale głównie na najwyższy wynik w grze. Osoby przybyłe na meeting skupiają się głównie na zacieśnianiu i poszerzaniu kontaktów. Taki właśnie meeting odbył się w dniu 22 sierpnia 2009 w katowickiej dzielnicy Ligota. Spotkanie zorganizował Kamil na swojej prywatnej posesji (i chwała mu za to), co wiązało się z brakiem opłat za wejście. Dzięki portalowi ppa.pl można było dowiedzieć się o miejscu i czasie spotkania. Osobiście uważam, że nie ma nic lepszego od spotkania z osobami zainteresowanymi tym samym tematem na świeżym powietrzu. W tym miejscu jeszcze raz należą się podziękowania dla organizatora za pomysł i przygotowanie.

Okazało się, że uczestnicy przywieźli ze sobą tyle komputerów, że konieczne było zorganizowanie dodatkowych stołów zdolnych ten cały sprzęt pomieścić. Po przybyciu na miejsce zastaliśmy kilka rozłożonych Amig, na których Alf z kuzynami i Mordimer pogrywali sobie najlepsze w SlamTilta i Dooma 2. Amiga wyposażona w Motorollę 040 świetnie radziła sobie z obsługą, Dooma - kultowej gry PeCetowej przeprowadzonej na Amigi klasyczne. A przecież

podobno się nie dało:) Po przywitaniu i wymianie kontaktów Ramos wyciągnął swojego wypasionego C64 z 2 SIDami i mnóstwem przełączników i rozpoczął prezentację najlepszych dem na C64. W południe zaczęli schodzić się dodatkowi goście. Dołączyli do nas Azzorek z synem i psem oraz MadMan. Azzorek przywiózł ze sobą swoją Amigę 500+. Wraz z unikalnym rozszerzeniem zawierającym twardy dysk oraz dodatkowe 8MB pamięci. Amigi używa, na co dzień do komponowania i obróbki muzyki. Zdecydował się zademonstrować wszystkim możliwości programu AudioMaster IV. Trzeba przyznać, że jakość sampli, jakie udało uzyskać się Azzorkowi powaliła wszystkich. Azzorek pochwalił się również swoim najnowszym nabytkiem, prawdziwym rarytasem książką Williama von Mobiusa „Magia sygnału”. Jest to prawdziwy unikat. Pozycję taką można już zdobyć jedynie na Allegro lub innym portalu aukcyjnym. Jest to chyba jedna z najlepszych książek traktująca o dźwięku na Amidze. Następnie Madman zaprezentował demko, które wygrało jedno z ostatnich party i kilka swoich ubionych gier na Amidze. Ramos z organizatorem prowadzili



dyskusję na temat różnic wyświetlania grafiki na C64 i Amidze. Oczywiście spotkanie nie mogło odbyć się bez jakiejś wpadki. Przed prezentacją Azzorka wszyscy poczuli głód i rozpoczęło się grillowanie wcześniej przyniesionych kiełbasek. W czasie prezentacji AudioMastera uczestnicy zaciekawieni możliwościami programu i jakością odgrywanych sampli dopuścili do samospalenia zawartości grila, ale na szczęście nie wszystkie kiełbasy uległy zagładzie. Tak, więc po konsumpcji nieco zwęglonych kiełbasek część redakcji C&A Fan odpowiedzialna za popęnienie tego artykułu pożegnawszy się wcześniej udała się w stronę przystanku na zasłużony odpoczynek celem spłodzenia tego opisu.

Generalnie spotkanie uważam za bardzo udane. Przybyło sporo osób i jeden pies, co można zobaczyć na własne oczy na zdjęciu grupowym. Spotkanie spełniło swoje zadanie

- nowe kontakty zostały nawiązane, stare zacieśnione. Meeting zaowocował między innymi powstaniem nowych artykułów do C&A. Niektóre z nich możecie przeczytać już w tym wydaniu C&A. Uzgodniono także wstępny termin i miejsce następnego spotkania na jesień tego roku. Proszę uważnie śledzić wpisy na ppa, napewno będzie tam podana dokładna data i miejsce spotkania, na które wszystkich chętnych czytelników zapraszamy. Artykułem tym chcemy zapoczątkować pewien cykl artykułów o Amigowo-Commodorowych meetingach. Przesyłajcie do redakcji opisy meetingów, które organizujecie lub bierzecie w nich udział. Ważne jest, aby podać miejsce gdzie się odbywają oraz gdzie można znaleźć o nich bieżące informacje, – np.: kiedy będzie kolejne. Chodzi nam o spopularyzowanie tej formy aktywności wśród fanów komputerów marki Commodore. Jeżeli opis takiego spotkania ukaże się w naszej gazecie to można być prawie pewnym, że przeczyta to poważna część osób zainteresowanych w całej Polsce i na pewno wśród nich będą osoby z najbliższej okolicy, zainteresowane wzięciem udziału w następnym meetingu. Uznaliśmy, że ze względu na nieregularne ukazywanie się naszego magazynu nie ma sensu reklamować takich spotkań. Magazyn mógłby się ukazać już po spotkaniu. Ewentualnie taką informację możemy zamieścić na naszej stronie <http://ca-fan.pl>, ale nie wiadomo czy zainteresowane osoby zajrzą na nią w odpowiednim



czasie. Podanie adresu spotkań, (czyli rejonu, jaki spotkanie obejmuje) oraz miejsca gdzie można znaleźć informację o nim z pewnością spowoduje, że osoby zainteresowane będą na bieżąco w odpowiednim miejscu śledzić daty następnych meetingów. Życzę wszystkim zaliczenia jak największej ilości i jak najbardziej udanych meetingów i parties, ponieważ znajomości tam zawarte przydają się nie tylko w naszym komputerowym świecie.

MrMat & Ramos

AMILOPEDIA



W dobie dzisiejszego, wszędobylskiego dostępu do informacji, zdobywanie wiedzy jest tak proste, że zależy dosłownie tylko od trzech czynników – źródła informacji, sposobu ich szukania i chęci szukającego.

Źródło – po pierwsze Internet i tego faktu raczej omawiać nie trzeba. Za nim w kolejce ustawiają się media (np. telewizja cyfrowa z bogatymi pakietami programów popularno-naukowych), różnego typu komputerowe programy edukacyjne oraz encyklopedie multimedialne oraz – dopiero na szarym końcu – dzieło pisane i drukowane, a więc książki, czasopisma, publikacje i wszystko inne, co ma okładki, kartki i literki w środku. Warto wspomnieć, że według ostatnich statystyk, mówiących o tym, że Polacy zaczynają czytać książki, owa kolejność może ulec zmianie. Nawiasem mówiąc, szczytem głupoty jest posiadanie bogatej kolekcji encyklopedii wyprawionych w skórę ze zdobionymi literami i innymi bajerami, ale nigdy do nich nie zajrzeć. No, ale to jest prestiż.

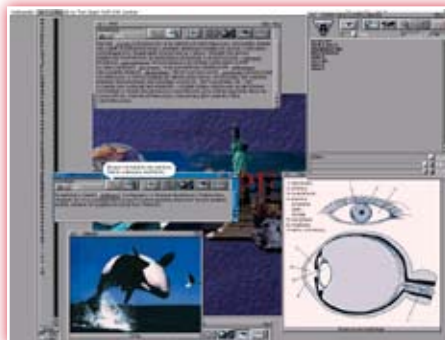


Sposób szukania – skutecznie szukanie danych na konkretny temat (np. jakiejś bitwy w roku jakimś tam), zależy przede wszystkim od zajrzenia do kilku źródeł. Jeśli dana informacja potwierdzi się (np. w Internecie na dwóch lub trzech różnych

stronach oraz w książce z historii), można spokojnie napisać porządne wypracowanie, wiedząc, że nie będzie ono zawierać nieprawdy.

Nasze chęci – choć może to wyglądać jak wzór zależności, to prawda jest taka, że im mniejsze jest nasze lenistwo, tym więcej źródeł sprawdzimy, a im więcej źródeł sprawdzimy, tym sposób szukania jest skuteczniejszy. Można zaryzykować stwierdzenie, że u pewnej grupy osób może nawet wystąpić efekt perpetuum mobile, gdyż

dokopywanie się do coraz to ciekawszych informacji, zmotywuje szukającego do sprawdzania kolejnych, nowych źródeł. I tu koło się zamyka.



Dobra, ale dość tego filozoficznego wstępu. Przedstawiany program należy do przedostatniej grupy źródeł. Amilopedia produkcji Twin Spark Soft była pierwszym tak obszernym polskim programem tego typu na Amigę. Wydana w roku 1997, niewiele odstawała od swoich ówczesnych pecetowych odpowiedników, a jednocześnie nie wymagała od komputera potężnych zasobów. Do pracy potrzebny jej był Kickstart w wersji co najmniej 2.0 oraz niewielki twardek (około 20 MB dla wersji dyskietkowej). W momencie wydania zawierała ponad 20 tysięcy haseł (artykułów). W wersji kompaktowej była wzbogacona o dużą ilość grafik, animacji, a także dźwięków (sampli).

Po zainstalowaniu program Amilopedia daje nam nie tylko możliwość wzbogacania swojej wiedzy czy zmiany preferencji programu głównego, ale także – dzięki dołączonemu edytorowi – umożliwia rozbudowywanie zasobów encyklopedii o kolejne hasła, artykuły, grafiki, sample czy animacje. Jak bardzo użytkownik będzie mógł ją rozbudować, zależy tylko od pojemności twardego dysku. Interfejs zawiera dość

schludnie i ładnie wykonane ikony, korzystające z ośmiokolorowej palety MagicWB. Nawiasem mówiąc, owa ośmiokolorowa paleta na słabszych Amigach jest także wykorzystywana do wyświetlania wszelkiej grafiki. Program nie jest trudny w obsłudze – do dyspozycji użytkownika jest kilka podstawowych opcji w oknie głównym, kilka funkcji związanych z artykułami oraz parę przycisków przy polach dialogowych. Istotne elementy ekranu są opisane w dymkach, dostępnych po wciśnięciu prawego przycisku myszy.

Amilopedia oferuje bogaty wachlarz technik wyszukiwania haseł. Aby ułatwić pracę z programem, na początek proponuję zacząć od dwóch najprostszych sposobów odnajdywania poszukiwanego opisu. W pierwszym z nich najpierw należy określić tom (czyli początkową literę naszego hasła), wpisać poszukiwany wyraz w pierwszym oknie dialogowym, po czym kliknąć gadżet z okiem. Drugi sposób to myskrowanie: wystarczy wybrać literę tomu, a następnie na liście okna głównego można szukać żadanego hasła. Do bardziej zaawansowanych technik szukania informacji należą: wyszukiwanie chronologiczne, filtrowanie, szukanie z wykorzystaniem kwalifikatorów.

Dużą zaletą programu jest zastosowanie hipertekstu. Czytając dany opis, możemy bez końca poruszać się po encyklopedii za pomocą odnośników, wzbogacając w ten sposób swoją wiedzę, nie tylko na konkretny temat, ale także z pozostałych dziedzin.

Program współpracuje także z portem ARExxa oraz z edytorem tekstu (autorzy zalecają AmiTekst), umożliwiając np. wysłanie fragmentu opisu do edytora, gdzie można go później wydrukować (sama Amilopedia nie posiada możliwości drukowania haseł). Warto jeszcze dodać, że w wersji CD hasła można filtrować wg multimediów, czyli grafik, animacji i dźwięków. Amilopedia jest programem niezbyt wymagającym, a jednocześnie stanowi dodatkowe i rozbudowane źródło wiedzy. Choć program ma już parę ładnych lat, nie ma problemu z jego uzupełnianiem czy aktualizacją haseł i opisów. Uważam, że każdy użytkownik Amigi powinien uznać za prestiż posiadanie oraz korzystanie (!) z takiej właśnie amigowej encyklopedii multimedialnej.

Producent i wydawca: Twin Spark Soft

Rok: 1997

Platforma: Amiga, min. OS 2.0, twardy dysk (CD-ROM dla wersji kompaktowej)

Ocena: 92%

FPS'y na Amigę

część 1



FPS (z ang. First Person Shooter) w wolnym tłumaczeniu znaczy tyle co strzelanie z perspektywy pierwszej osoby. Inaczej mówiąc, gry zwane FPS'ami to podgrupa gier FPP (z ang. First Person Perspective – perspektywa osoby pierwszej), które należą jednocześnie do grupy strzelanek. Głównym założeniem tego typu gier jest to, że gracz śledzi całą akcję poprzez widok z oczu swojego bohatera. Choć nazwa ta zaczęła być użytkowana dopiero w pierwszej połowie lat 90-tych, FPS'y miały swoje początki w latach 70-tych. A dobrym przykładem tego rodzaju gier, znanych jeszcze z Commodore 64, mogą być Operation Wolf, Cabal czy Platoon. Pod względem ideologicznym, spełniały podstawowe założenia tego gatunku.

Niemniej jednak, znany obecnie wszystkim gatunek FPS, prócz owej ideologii musi zawierać wiele innych, złożonych elementów. Przede wszystkim: grafika. Cechą podstawową w FPS'ach są rozbudowane, trójwymiarowe silniki graficzne (z ang. Engine 3D). Jest to fragment kodu, którego zadaniem jest zarządzanie (renderowanie) modelem (szkieletem) całej scenarii gry oraz nałożonymi na niego grafikami (teksturami), przedstawiającymi wygląd wszystkich elementów scenarii. Prócz tego zarządza mniejszymi szkieletami postaci, pojazdów, drzew oraz wszelkich innych ruchomych lub statycznych elementów całej scenarii. Do tego dochodzi jeszcze kolizja sprite'ów, oświetlenie, współgranie z efektami dźwiękowymi itd. Wszystko to musi trwać w czasie rzeczywistym, aby gracz miał wrażenie prawdziwej przestrzenności. Poza tym FPS'y można podzielić ze względu na występowanie pojedynczych lub mnogich wątków fabuły. Ogólnie dzielą się na dwie grupy: czysto zręcznościowe oraz strategiczne. Prócz tego mogą zawierać elementy gier przygodowych, symulacyjnych, RPG, s-f itd. Po częściowym wyjaśnieniu co to jest FPS, chciałbym przedstawić kilka tytułów, które w jakiś sposób wryły się w historię amigowych gier, zapadając graczom w pamięć dzięki swej fabule czy grafice, czy też dzięki efektom dźwiękowym lub muzyce.

Space Hulk



Wzorcem do stworzenia programu była gra planszowa pod tym samym tytułem, wchodząca w system gier planszowych Warhammer. Była to połowa lat osiemdziesiątych, a wydawcą zestawu była brytyjska firma Games Workshop. Początkowo cała akcja toczyła się w świecie fantasy i miała charakter RPG. Drugim systemem był Warhammer 40,000. Poza postaciami (ogry, gobliny, smoki i czarodzieje) oraz rodzajami broni (miecz, zaklęcie), podstawowa fabuła pozostała bez zmian. Walka dobra ze złem toczyła się tym razem między hordami obcych i robotów a zmodyfikowanymi genetycznie ludźmi, będącymi żołnierzami Space Marines. W trzeciej serii, czyli w omawianym

Space Hulk'u, nasi bohaterowie (żołnierze i obcy) z otwartych przestrzeni przenoszą się do ciasnych, ciemnych i wąskich korytarzy. Zrezygnowano także z walorów RPG, kosztem zwiększenia strategicznego charakteru gry.

I teraz: jak zrobić shooter taktyczny, bazując na grze planszowej? Ludziom z Electronic Arts się to udało. Stworzyli strategicznego FPS'a z zachowaniem wszystkich najważniejszych elementów oryginału.

Przejdźmy zatem do fabuły, która momentami przypomina mix „Obcego 2” i wyprawy krzyżowej. Głównym celem w grze jest nawrócenie obcych (Genestealerów) na



religię Imperium. A że nie jest to rasa zbyt nio skora do rozmów (można powiedzieć więcej: są bezwzględni, cholernie inteligentnymi i żądnymi krwi mordercami), nawracaniem zajmują się uzbrojone po zęby oddziały Terminatorów (nie mylić z tymi z filmów z Arnoldem S.), należące do elitarnych jednostek Space Marines.



Ale zanim zacznie się prawdziwa jątka, gracz ma do dyspozycji szereg misji treningowych, w których zapozna się ze specyfiką gry, sterowaniem, rodzajami uzbrojenia oraz elementami taktycznymi. Każda z kolejnych misji na etapie treningu cechuje się wzrostem stopnia trudności, aby rozpocząć w pełni przygotowanym właściwe misje bojowe, które z kolei poprowadzą nas do trybu kampanii. Zadania na tym etapie są już na wysokim poziomie trudności, a kolejno rozgrywane bitwy układają się w ową fabularną całość. Mimo, że scenaria gry składa się wyłącznie z korytarzy, to są one zróżnicowane w zależności od miejsca wykonywanej misji. I tak: raz są to podziemia budynków, raz opuszczona stacja kosmiczna, a innym razem dryfujący kadłub statku gwiazdowego.



Przed każdym zadaniem, oddział Space



Marines staje na odprawie, na której dowie się o celu misji, liczbie oddziałów biorących udział w zadaniu oraz specyfice mapy. Zwykle otrzymujemy też kilka słów podnoszących na duchu. Przed niektórymi bitwami, po przejściu do zbrojowni mamy możliwość ingerencji w uzbrojenie poszczególnych żołnierzy. A jest w czym wybierać: od broni do walki wręcz, poprzez karabiny, działka i miotacze ognia, na pile łańcuchowej kończąc.

Space Hulk jest niewątpliwie dobrą propozycją zarówno dla miłośników strzelanek 3D, jak i gier strategicznych. A każdy, kto rozpoczyna przygodę z amigowymi FPS'ami, powinien zacząć od tej właśnie gry. Przede wszystkim dlatego, że jest ona pierwszą liczącą się grą tego typu na Amigę.

Na koniec kilka wskazówek dotyczących sposobu grania:

- Przycisk FREEZE przydaje się, kiedy sytuacja zaczyna robić się podbramkowa – pozwala wstrzymać akcję, dając czas na zastanowienie się.
- „Dobry obcy to martwy obcy”, ale żeby tak się stało, trzymaj go na dystans – jeśli Genestealer znajdzie się na Twoim przedpolu, praktycznie nie masz szans.
- „Myślę, więc jestem” – myśl zatem, bo nie każda droga obrona przez komputer musi być dobra.
- Broń dzierzona w dłoniach, poza miotaczem ognia, nie jest groźna dla innych Terminatorów.
- Miej oczy dookoła głowy, skaner pokazuje ruch tylko od przodu, słabiej po bokach i od tyłu.
- Unikaj skupiania się w grupie, obstawiaj ludźmi boczne korytarze i tyły.
- Obcy, jak wspominałem, to bardzo inteli-

gentne dranie – lubią symulować ataki, stawiając pułapki.

- Gdy miga ikona wykrzyknika, drugi oddział ma kłopoty.
- Klawiszologia – naucz się jej, jest szybsza aniżeli sama myszka.
- W misjach bez mapy zachowuj szczególną ostrożność.
- Nie podchodź do skrzyżowania, kiedy za rogiem czai się wróg. Lepiej sprowokuj go do wyjścia, np. odwracając się na chwilę w bok. Kiedy wyskoczy, szybko odwróć się do niego i nie omieszkaj użyć przycisku fire.
- Mimo, że Marines na ogół sami strzelają po dostrzeżeniu obcego, to miej na nich oko. Zdarza im się zapomnieć do czego służy spluwa.
- W misjach z wypalaniem chroń ludzi z miotaczami.
- Genestealerzy umieją przechodzić przez ściany, ale nie umieją otwierać niektórych drzwi. Tak więc uważaj z ich wyważaniem – obcy może na Ciebie za nimi czekać.
- Space Hulk rozgrywana jest w czasie rzeczywistym, a to znaczy, że obcy nie będzie czekał na Twój ruch.
- No i na koniec: jeśli jednak obcy Cię dorwie i skoczy Ci na twarz, a Ty masz rękawicę, to daj mu po pysku – jest szansa, że z tego wyjdiesz.

Gatunek – FPS taktyczny
 Producent i wydawca – Electronic Arts
 Rok – 1993
 Platforma – OCS, ECS
 OCENA:
 Grafika – 70
 Dźwięk – 65
 Grywalność – 95

Ogółem: 80

Death Mask



Zbierając materiały do recenzji, natknąłem się na pewien fakt. Otóż gra dostała tyle samo bluzgów, co pochwał. I jednym, i drugim można przyznać słusność. Ale z racji tego, że większość amatorów strzelanek 3D na Amidze słyszało o Death Mask, nie byłoby fair ją pominąć w naszym rankingu.



Nie owijając w bawełnę, przejdźmy do fabuły. Nie jest ona zbyt skomplikowana. Najczęściej głównym zadaniem gracza jest wybiecie wszystkiego, co się rusza i znalezienie wyjścia. Od czasu do czasu występuje dodatkowe zadanie w misji: odszukanie jakiegoś celu i zniszczenie lub dezaktywowanie go. Żeby nie było tak prosto, czasami trzeba poszukać też jakiegoś klucza. W zależności od poziomu misji, na naszej drodze spotykamy będziemy różnych przeciwników. Możemy podzielić ich na dwie grupy: takich, którzy będą się starać za nami pobiegać i zasadzić nam kulę (najemnik z uzi w dłoniach, coś co wygląda jak Yeti oraz robot) oraz takich, którzy za żadną cenę nie ruszą się z miejsca, broniąc swojej pozycji i nie pozwalając nam przejść dalej

(dwa rodzaje snajperów oraz dwa rodzaje czegoś, co wygląda jak Yeti; jeden większy od drugiego, no i, oczywiście, wyposażony w groźniejszą broń). Czasami możemy zostać pozbawieni nieco energii poprzez strzał wprost ze ściany oraz przez latające pioruny, które pojawiają się na niektórych poziomach. Prócz wszystkiego, co nam źle wróży, autorzy gry porozrzucali po planszach rzeczy, które jak najbardziej nam się przydadzą: apteczki, amunicję, kilka typów broni oraz wspomniane wcześniej klucze do drzwi. Pomocnym w rozgrywce dodatkiem jest mapa, pokazująca nam topografię całej planszy oraz porozrzucanych na niej przeciwników, celów dodatkowych a także wyjść.



Grafika gry imponująca nie jest. Silnik graficzny nie jest niestety całkowicie trójwymiarowy. Obrót gracza możliwy jest tylko o 90 stopni. Mało tego – podczas obrotu zdarza się, że znikają nam z pola widzenia różne przedmioty czy postacie. Co do postaci: są to zdigitalizowane fotki ludzi poprzebieranych za owych najemników, snajperów czy stworów przypominających Yeti.

Na podłogę i sufit naniesiono rodzaj tęczy – im dalej od gracza, tym kolory są ciemniejsze. Od czasu do czasu na suficie zawisnie lampa, abyśmy wiedzieli, że na pewno chodzimy po podłodze. Podobnie zrobiono ze ścianami: im dalej, tym tekstury są ciemniejsze, sprawiając wrażenie rzutu z perspektywy. Nie można im tylko zarzucić monotoności. Właściwie każdy poziom rozgrywany jest w innej scenerii. I to jest chyba jedyny mocny atut gry, jeśli chodzi o grafikę.

Animacja gry jest raczej poprawna, choć widać gołym okiem, że czasami brakuje jej płynności, z powodu małej liczby klatek. Widać to szczególnie wyraźnie podczas ruchu przeciwników, którzy zamiast płynnie chodzić, są w całości przesuwani. Animacja jednak nie szarpie, nie zacina się oraz nie zwalnia przy dużej ilości obiektów.

Dźwiękowo Death Mask prezentuje się dość przeciętnie. Ryki przeciwników, odgłosy strzałów itp. są raczej takie sobie. Lepiej prezentuje się wersja na CD32. Podczas rozrywki gracz częstowany jest kilkoma utworami muzycznymi, które zwiększają atrakcyjność gry.

Warto też dodać, że Death Mask jako jedna z pierwszych FPS-ów na Amigę posiadała opcję Multiplayer. Wraz z drugim graczem można było przechodzić kolejne misje współpracując ze sobą lub stając do walki ze sobą nawzajem.

Death Mask jest niewątpliwie grą, w którą programiści nie włożyli całego serca. Rynek strzelanek 3D, po boomie takich tytułów jak Doom, o Wolfensteinie 3D nie wspominając, potrzebował świeżego towaru. Trzeba było stworzyć coś, co podążyłoby za trendami, jednocześnie nie wymagając od sprzętu dużych zasobów. Dlatego gra była dedykowana przede wszystkim dla posiadaczy Amigi 500. Choć rynek amigowych FPS-ów mógł pochwalić się już wtedy kilkoma tytułami, nie zawsze były to udane projekty. Osobiście uważam, że Death Mask zasługuje na miano najlepszej strzelanki 3D wśród tych najgorszych. I choćby z tego powodu warto jej poświęcić choć jeden wieczór.

Gatunek – FPS s-f

Producent i wydawca – Apache/Alternative Software

Rok – 1993, 1995 (wersja CD32)

Platforma – ECS, AGA

OCENA:

Grafika – 75

Dźwięk – 60

Grywalność – 65

Ogółem: 70

Alien Breed 3D



Kiedy scenarzysta Dan O'Bannon i reżyser Ridley Scott ucieleśnili w 1979 r. ekranizację „Obcego. Ósmy pasażer Nostromo”, nawet nie zdawali sobie sprawy, jaką wywoła to falę. Nie mówimy tu tylko o kolejnych hitach kinowych z „Alien” w tytule, ale także o rynku gier komputerowych. Staczane przez Helen Ripley kolejne bitwy o przeżycie napawały twórców gier nowymi pomysłami i inspiracjami.



Gry z naszym przyjemniaczkiem w roli głównej ukazały się na większość komputerów i niemal na wszystkie konsole. Amiga także nie pozostała tu w tyle (przykładem może tu być opisywany wcześniej Space Hulk).

Stworzenie w 1991 r. przez Team 17 pierwszej gry Alien Breed zapoczątkowało wspaniałą sagę strzelanek 2D pod tym samym tytułem. Kolejne części: AB 2, AB: Special Edition i w końcu AB: Tower Assault z 1994 r. mogły prowadzić tylko do jednego. Twórcy sagi postanowili wskoczyć w trzeci wymiar. I tak oto narodził się Alien Breed 3D.

Fabula gry nawiązuje bezpośrednio do wcześniej wspomnianej serii. Można powiedzieć więcej – jest jej kontynuacją. Co tu dużo gadać, znowu mamy poważne kłopoty. Utknęliśmy gdzieś w kosmosie, w jakiejś bazie. Główne wrota są zasypane stertą gruzu i ciałami. Ciała te bynajmniej nie są tylko ciałami ludzi. Żeby się stamtąd wydostać, trze-

ba przejść przez podziemia stacji. Bierzymy broń do ręki i nie oglądamy się za siebie. Takim to mniej więcej tekstem zostajemy przywitani przed rozpoczęciem pierwszego poziomu. A jest ich 16. 16 poziomów, pełnych grozy, niebezpieczeństwa, strachu i walki o życie, które odebrać nam będą chciały podczas tej morderczej wędrówki najróżniejsze wcielenia zła, począwszy od znanych nam obcych (które tu, niestety, bardziej

przypominają czerwone diabełki), poprzez kilka rodzajów uzbrojonych predatorów i latające kule, a kończąc na szefach (unoszące się w powietrzu duchy, monstra strzelające granatami i inne, żadne naszej krwi potwory). Jak przystało na dobrą strzelankę, im dalej, tym trudniej. Gracz prócz wyplewiania bazy z hordy obcych, co nie jest zadaniem łatwym, musi się troszkę natrudzić, żeby szczęśliwie i w jednym kawałku ukończyć kolejny poziom. Często musimy przemierzyć całe hektary korytarzy, żeby znaleźć ten jeden jedyny klucz, który otworzy nam wrota, znajdujące się na samym początku przemierzonej drogi. A potem następny i znowu szukanie. A wszędzie są obcy, kłapią nas, strzelają do nas. Czasami przystaniemy w miejscu, żeby pomyśleć, żeby złapać oddech i jest wtedy tak przeraźliwie cicho, że słyszymy tylko spadające krople potu na podłogę i łomot naszego serca. A potem rozlegają się przeraźliwe okrzyki naszych oprawców. Trzeba wiać, obcy są już blisko. Bieremy więc broń do ręki i ruszamy dalej. A mamy do dyspozycji niemały arsenał: od najzwyklejszego w świecie kolta, który nadaje się tylko do rozwalania najsłabszych przeciwników, poprzez standardową dwururkę, blastera, a na broń ciężką, której nieumiejętne użycie może zakończyć nasze cierpienia za życia, kończąc. Mowa tu o wyrzutni rakiet i granatniku. Standardowo do dwóch ostatnich amunicji jest jak na lekarstwo, w związku z tym ich częste używanie może spowodować, że nie będzie czym walczyć, kiedy spotkamy się twarzą w twarz z jakąś grubą rybą. Poza tym do naszej dyspozycji pozostają znajdowane samoobsługowe zestawy ratunkowe, inaczej mówiąc: apteczki.

Gra posiada naprawdę fantastyczny klimat grozy, co w zupełności rekompensuje tragiczną wręcz grafikę. Co do engine 3D, ciężko się docześcić. Gra jest zrobiona w rze-

czywistych trzech wymiarach. Mamy więc tu do czynienia ze wszelkimi rodzajami krzywizn, płaszczyzn i pochylni, schodami, sufity, półkami skalnymi i wszelakimi innymi uduziwnieniami architektonicznymi. Niestety, tekstury ponakładane na szkielet, postacie obcych, wygląd broni – mogą w pierwszym momencie odrzucić gracza. Nie wiem dlaczego twórcy pozwolili sobie na tak duże rozpikselowanie grafiki. Cała sceneria gry wygląda, jakby zbudowana była z ogromnej ilości klocków Lego. Na plus, jeśli chodzi o stronę graficzną, można zaliczyć tu efekt przezroczystości wody oraz animację. Jest ona płynna, nie szarpie, nie zacina się i nie zwalnia przy dużej ilości obiektów. Dodatkowo, na słabszym sprzęcie, można ją przyspieszyć wyłączając cieniowanie Gourauda czy też nakładanie tekstur na sufit i podłogę.

Dźwięk w grze to absolutne novum. Oprócz dobrej jakości efektów dźwiękowych, odgłosów strzałów, ryków obcych, czy nawet kroków, mamy tu możliwość konfiguracji dźwięku pomiędzy cztero i ośmiokanałowym (bez obsługi AHI!). Każdy z nich możemy także ustawić w pozycji mono lub stereo. Jeśli do naszej Ami mamy podłączony odpowiedni sprzęt audio, nie pozostaje nam nic, jak tylko cieszyć się prawdziwym efektem dźwięku przestrzennego, dodatkowo pogłębiającego efekt grozy. Szkoda tylko, że moduł tytułowy nie towarzyszy nam podczas gry. Co prawda programiści dorzucili kilka utworów do gry w wersji na CD 32, ale niezbyt one pasują do nastroju panującego w grze.

Żaden pasjonat przygód pani porucznik, będący jednocześnie fanem amigowych FPS'ów, nie powinien przejść obojętnie obok tego tytułu. Gra, mimo swojej wspomnianej wady, jest naprawdę dobra. Gwarantuję, że po przejściu choćby jednego tylko poziomu, ciężko będzie oderwać się od klawiatury. A im dalej, tym coraz mniej będzie nam przeszkadzał wspomniany wyżej mankament i w pewnym momencie spostrzeżemy, że to już czwarta nad ranem.

Gatunek – FPS s-f
Producent i wydawca – Team 17
Rok – 1995
Platforma – AGA
OCENA:
Grafika – 65
Dźwięk – 85
Grywalność – 95

Ogółem: 85

Cytadela



Słynna maksyma: „A niechaj narodowie wždy postronni znają, iż Polacy nie gęsi, iż swój język mają” autorstwa Mikołaja Reja znalazła swoje zastosowanie nie tylko w świecie literatury, ale także w wielu innych dziedzinach, w których, jak to się mówi, „Polak potrafi”. Jak się poniżej okaże, w świecie gier komputerowych również.

Cytadela jest chyba najbardziej znanym polskim FPS'em s-f na Amigę. Gra była robiona z niezłym rozmachem. Starano się, żeby nie była tylko kolejną zwykłą strzelanką 3D. Rozbudowane poziomy, dużo rodzajów przeciwników, kilka rodzajów broni, niezłe jak na ECS intro, fabuła (może tylko trochę zbyt schematyczna) – oto dzięki czemu ta gra klasyfikowana w czołówce amigowych FPS'ów spod znaku „Made in Poland”.

Jak przystało na grę o tematyce s-f, akcja toczy się w przyszłości i bynajmniej nie na Ziemi. Tajna baza wojskowa na obcej planecie, tajne eksperymenty genetyczne i nagle cisza. Baza nie odpowiada. Nie ma z nią kontaktu. Co tu robić? Zostaje wysłana ekipa ratunkowa (czy ja już tego gdzieś nie słyszałem?). Gdy przybywa na miejsce, na powierzchnię planety zostaje wysłany zwiad. W międzyczasie statek ratunkowy zostaje w dziwnych okolicznościach zestrzelony. Żołnierzom, którzy polecili zbadać sytuację, również się dostaje. Ginie jeden z pilotów i na placu boju zostaje tylko nasz główny bohater. Lądowanie awaryjne, ale co dalej? Tak czy siak, misję trzeba wykonać. Więc gracz, porywając się z motywą na Słońce, bierze gnata do ręki i rusza na podbój

bazy.

Do zbadania jest 8 sektorów, z których każdy składa się z kilku poziomów. Każdy sektor charakteryzuje się inną scenerią oraz innym zestawem przeciwników. Od zmutowanych stworów, poprzez niezbyt przyjaźnie nastawionych obcych przybyszów i robotów, na pracowników stacji (którym deczko odbiło, no bo po co do nas strzelają?) kończąc. Najlepszą obroną jest atak, a nasz bohater może bronić się dość bogatym arsenałem. I tak: do dyspozycji mamy tu m.in. pistolet, standardową już dwururkę, jakiś minigun, laser, miotacz ognia, wyrzutnię rakiet. Oczywiście każda pukawka zasysa inny rodzaj amunicji, która, notabene, nie zostanie podana nam na tacy. Fajnym dodatkiem, jeśli chodzi o broń, jest to, że nie na każdym poziomie wszystkie bronie są sprawne, gdyż zwyczajnie się zużywają (raz nie możemy używać miniguna i pistoletu, a raz strzelby i wyrzutni rakiet itp.) oraz to, że nie z każdej broni wytłuczemy wszystkich (np. miotacz jest w stanie wyeliminować istoty żyjące, ale jest nieskuteczny wobec maszyn). Biegając po całym kompleksie, czasem znajdziemy kartę magnetyczną, która otworzy nam zablokowane drzwi, znajdziemy też oczywiście apteczki, przyspieszacze (mam nadzieję, że legalne), no i – jak przystało na polską grę – butelki z alkoholem. A co tam, że wróg za ścianą, chlapiąc sobie czasem trzeba. Nasz bohater, latając po bazie, od czasu do czasu może dostać lekkiej zadyszki. Gorzej mu się wówczas celuje i wolniej chodzi. Zdarza mu się użyć także teleportu, co skróci lub wręcz umożliwi dalszą wędrówkę. Ale raczej zgubić się

nie powinien, gdyż do dyspozycji ma także samorysującą się mapę. Co to znaczy? Otóż mapa rysuje swoje kontury w miejscach, gdzie już byliśmy. A jeśli w ogóle nie jesteśmy gotowi do tej całej krucjaty, możemy sobie potrenować.

Graficznie Cytadela prezentuje się dość poprawnie. Jak wspomniałem wyżej, co sektor to inna sceneria. Tekstury są dobrze narysowane i czytelne. Prócz podstawowych płaszczyzn, znajdziemy tu także kolumny, lampy, beczki. Szkoda tylko, że zabrakło krzywych ścian, półek skalnych czy schodów. Przez brak tych elementów gra nie ma w pełni silnika trójwymiarowego. Kolejnym drobnym szkopułem jest to, że sprite'y postaci, mimo że z daleka wyglądają dobrze i są starannie narysowane, to im bliżej gracza, tym stają się mniej wyraźne i rozpikselowane. W grze zabrakło też widoku broni, dzierżonej w dłoniach głównego bohatera. Dużym plusem jest mnogość konfiguracji, zarówno jeśli chodzi o wielkość ekranu, jak i możliwość wyłączania detali i tekstur na podłogach. Znacznie poprawia to jej ogólną płynność na słabszym sprzęcie. W każdym bądź razie, animacja prezentuje się dobrze, nie zacina się i nie skacze, nawet przy większej liczbie obiektów w polu widzenia. Poza modulem tytułowym i ścieżką dźwiękową w intro, pozostała część oprawy muzycznej jest taka sobie. Odgłosy wrogów i strzały z broni są ciut nienaturalne i sztuczne.

Ogólnie rzecz biorąc, Cytadela prezentuje się dość dobrze. Ale mimo, że gra zrobiona jest nienajgorzej pod względem technicznym, zabrakło w niej troszkę więcej klimatu, co niestety obniża jej punkty za grywalność. Spędzając nad nią długie godziny, nawet w nocy, przy zgaszonym świetle, trzeba się troszkę wysilić, aby poczuć przyspieszone bicie serca. Może przyczyną jest właśnie owa schematyczna fabuła, a może słaba strona dźwiękowa gry. Niemniej jednak po ten tytuł warto sięgnąć, choćby ze względu na wspomnianą dobrą stronę techniczną. No a po drugie, dobrze jest wiedzieć, czym częstowali graczy programiści z rodzimego podwórka.

Gatunek – FPS s-f
 Producent – Arrakis Software
 Wydawca – Virtual Design
 Rok – 1995
 Platforma – ECS
 OCENA:
 Grafika – 80
 Dźwięk – 50
 Grywalność – 65

Ogółem: 65

Breathless



Tej gry nie mogło zabraknąć w naszym rankingu. Przynajmniej z trzech powodów. Po pierwsze, każdy szanujący się amator strzelanek 3D na Amigę zetknął się z tą pozycją. Po drugie, jest ona warta tego, aby ją przedstawić; mało tego – aby zachęcić do zagrania w nią. A dlaczego? A, no właśnie dlatego, że: po trzecie, z Breathless nie miałem wcześniej zbytnej styczności. Kiedyś zagrałem w nią z ciekawości. Ale z tego, co pamiętam nie przeszedłem nawet do następnego poziomu. I dałem sobie spokój (widocznie musiałem mieć coś innego na głowie, że brakło mi cierpliwości i wytrwałości). A szkoda. Szykując się do recenzowania gry, postanowiłem naprawić ten błąd i nie żałuję tego. Były to naprawdę super spędzone cztery noce z rzędu.



No, ale do rzeczy. Jeśli chodzi o główny wątek, fabuła gry niewiele odbiega od swoich poprzedników. Budzimy się w jakimś obcym miejscu, może na jakiejś obcej planecie, kto wie? Otaczające nas mury nie przypominają raczej materiałów budowlanych używanych

na Ziemi. Jakies dziwne hałasy za ścianą, ryki jakies czy co? Kurczę, co tu robić? Ano właśnie – powystrelać co się da, przy okazji przeżyć i znaleźć wyjście. Niestety, nie jest to zadanie łatwe, a to dzięki dodatkowym elementom fabuły, które – jak się okazuje – świetnie ze sobą współgrają. I tak: prócz strzelania, gracz



musi sobie poszukać kart kodowych, otwierających drzwi; jeśli nie da się ich otworzyć kartą, to trzeba poszukać przełącznika w ścianie, który znajdować się może gdzieś, gdzie jeszcze nie byliśmy. Jednym zdaniem: nieźle się trzeba nachodzić. Po drodze nabierać można skąpo porozrzucane apteczki, amunicję oraz kasę. A gdzie kolejne gnaty? W sklepie, a dokładniej mówiąc: w terminalu. Tam za uzbieraną kasę (a trzeba jej dużo, bo – jak na kryzys przystało – straszna drożyzna) możemy kupić sobie następną broń, udoskonalić już posiadaną, ewentualnie dokupić nieco amunicji, doładować życie czy osłony. W ostateczności, jeśli nas stać, możemy kupić sobie owe pożądane karty kodowe i darować sobie ten

cały spacer. Do przejścia jest dwadzieścia poziomów, podzielonych na cztery etapy. Wszystkie różnią się od siebie wieloma rzeczami. Za każdym razem mamy do przejścia inny rodzaj terenu. Raz wędrujemy standardowymi korytarzami, raz biegamy po otwartym terenie, innym razem poruszamy się w



półmroku, rozjaśnianym na chwilę błyskami przepalonych świetlówek, a jeszcze innym poruszamy się w lekko zamglonej aurze. W miarę przechodzenia kolejnych poziomów urozmaica się nam także sposób dalszego przemieszczania się. Od biegania po prostych korytarzach i korzystania od czasu do czasu ze schodów, poprzez jazdę windami, na teleportach skończywszy. Pomocnym gadżetem okazuje się tu samorysująca się mapa. Znaleźć na niej możemy nie tylko topografię całego poziomu, ale także wspomniane windy, schody czy teleports. Podczas tej bieganiny, przypominającej przedświataczny szal gwiazdkowych zakupów, rozpoczętych zaraz po Wszystkich Świętych, zadyszani i z jęczem na wierzchu musimy stawić czoła najróżniejszym wcieleniom zła. Wszelakiej maści robotom, potworom, latającym głowom, a także bohaterom z różnych filmów. I tak na swojej drodze spotkałem m.in. Eda 209 (znanego z filmów z Robocopem) oraz przyjaciela pani porucznik Ripley, Obcego. I bynajmniej nie



rozdają autografów. Mało tego, są obdarzeni całkiem niezłą sztuczną inteligencją. Raczej nie zachowują się jak nieruchome tarcze

strzeleckie. Starają się unikać naszych strzałów, dążąc do zbliżenia się do naszego bohatera. A jeśli już im się to uda, szybko czmychają za nasze plecy, żeby zadać najboleśniejszy cios. Na dzień dobry dostajemy jakąś pukawkę na standardowe naboje. Ale momentami już na pierwszym poziomie są takie chwile, że wydaje się ona niewystarczająca. We wspomnianym wcześniej terminalu możemy nabyć kolejne modele. A mamy do wyboru: pistolet plazmowy, pistolet strzelający kulami ognia, karabin magnetyczny, miotacz płomieni i coś w rodzaju granatnika. Choć bronie nie robią imponującego wrażenia – bardzo podobnie strzelają (prócz miotacza), zamiast widoku gnata widać tylko mały celownik na środku ekranu – to każda następna jest o niebo skuteczniejsza od poprzedniej.

Engine 3D to prawdziwe arcydzieło. Gra, niewątpliwie dzięki swojemu zaawansowaniu graficznemu, wyznaczyła nowe trendy w amigowych FPS'ach. Małe korytarzyki, otwarte przestrzenie pod gołym niebem, niewielkie pomieszczenia poprzedzielane kolumnami i murkami, ogromne hale z wysokim sklepieniem, schody, windy, półki skalne i półpiętra, labirynty, wszystkie płaszczyzny i krzywizny jakie można sobie wyobrazić... A na to wszystko nałożone doskonałej jakości tekstury, szczegółowo budujące całą scenę poszczególnych poziomów. Wspomniany już efekt mgły i półmroku rozświetlanego błyskami światła... W pełnych 256 kolorach! A wszystko to możemy podziwiać dosłownie pod każdym kątem. To chyba pierwsza gra tego typu na Amigę, w której gracz, prócz obracania się w lewo i prawo, może jednocześnie spoglądać (i strzelać) w górę i w dół. Grafika postaci też stoi na dobrym poziomie, choć zdarza się lekkie rozpixelowanie prze-



ciwników, gdy znajdują się zbyt blisko naszego bohatera. Poza tym mają wystarczającą ilość klatek, aby poruszać się dość płynnie.

Co do animacji całej gry, to aby to wszystko ładnie i płynnie chodziło, potrzebny jest już nieco mocniejszy niż w gołej A1200 procesor. Myślę, że 030/50 MHz to absolutne minimum, aby móc rozkoszować się przynajmniej większością walorów gry. Choć trzeba przyznać, że pomyślano także o nierozbudowanych konfiguracjach, dzięki wprowadzeniu dodatkowych ustawień wyświetlanej grafiki (2x2 piksel lub 2x1 piksel oraz wielkość ekranu).

Na każdym poziomie graczowi towarzyszy niezłej jakości moduł muzyczny. Choć utworów jest zaledwie kilka, to są one tak

dobierane, że idealnie pasują do toczącej się na ekranie akcji. Poza tym, dopełnieniem są dobrej jakości efekty dźwiękowe. Strzały z broni, kroki, otwierające się drzwi, ryki przeciwników itp. są wyraziste, naturalne i dobrze współgrają z pozostałymi elementami gry.

Niezła fabuła, świetna grafika i strona dźwiękowa budują w Breatheless bardzo dobry klimat. Można by było powiedzieć, że jak do tej pory ta gra to ideał w swoim gatunku. Ale nie wszystko złoto co się świeci i nawet ideałom zdarzają się potknięcia. W grze zabrakło jakiegoś wprowadzenia, historyjki opisującej miejsce naszych zmagania. Podniosłoby to jeszcze i tak już wysoką grywalność. Druga sprawa to poziom trudności. Momentami wydaje się, że gra jest dedykowana tylko dla najbardziej wytrwałych fanów strzelanek 3D. Szkoda, że w opcjach nie dodano możliwości ustawienia poziomu zaawansowania gracza. Tak więc tym mniej doświadczonym pozostaje tylko uzbroić się w hiobową cierpliwość i systematyczną naukę zasad panujących w Breatheless. Tak czy owak, gorąco namawiam do sięgnięcia po ten najlepiej (jak do tej pory) zrobiony FPS na Przyjaciółkę.



Gatunek – FPS s-f
Producent – Fields Of Vision
Wydawca – Power Computing
Rok – 1995
Platforma – AGA
OCENA:
 Grafika – 95
 Dźwięk – 90
 Grywalność – 85

Ogółem: 90

Gloom



Każdy człowiek ma w życiu takie chwile, kiedy to najchętniej wyłączyłby swoje szare komórki, odpowiedzialne za logiczne myślenie, rozwiązywanie trudnych problemów czy zasuwanie w pracy, celem przypodobania się swojemu szefowi i oddałby się jakiejś nieskomplikowanej rozrywce. A że człowiek to cwana bestia, więc wymyślił sobie owe zajęcia, degradując się z „Cogito ergo sum” do pospolitego neandertalczyka, kierującego się podstawowymi instynktami. I tak dla jednych może to być latanie po hipermarketach za pseudopromocjami, dla drugich zabawa w pseudokibica, a dla jeszcze innych granie (ale już nie „pseudo”) w nawałanki 3D. Z racji charakteru naszego pisma, zawężymy się tylko do gier.



Przed wyzwaniem stworzenia FPS'a, który miałby przede wszystkim charakter zręcznościowy, stanęli programiści z Black Magic, tworząc serię nawałanki 3D o mrocznej nazwie Gloom. Piszac „serię”, mam na myśli to,

że gra, a raczej jej główny trzon, pozostała bez zmian, mimo że FPS doczekał się aż pięciu wcieleń, które można pod względem elementów fabuły rozdzielić na dwie części.

Do pierwszej z nich zaliczyć należy wydawnego w 1995 Gloom'a oraz dwa następne wcielenia: Deluxe (okrzyknięte jako Gloom 2) i Special Edition, które ukazały się rok później.



Inspiracją dla głównego wątku był znany z peceta Doom. Tak więc stajemy tu przed satanistycznymi siłami, które wysyłają przeciwko naszemu bohaterowi najróżniejsze odmiany zła. Przeciwnicy, stający nam na drodze, są dobierani w zależności od poziomu, w którym się znajdujemy. W serii zaliczającej się do pierwszej części występują 3 etapy. Każdy z nich podzielony jest na 7 poziomów. I tak, gracz rozpoczyna swoją walkę w bazie wojskowej. Jeśli baza wojskowa, to muszą być i żołnierze, którzy nie są bynajmniej pokojowo nastawieni. W czyhaniu na nasze życie pomagają im panowie w topless,

przypominający postać Rambo oraz wielgachne i wrzaskliwe roboty, które już dysponują niezłą siłą ognia. Po przejściu bazy znajdujemy się w gotyckich katakumbach. Przynajmniej wystrój na to wskazuje: kamienne komnaty, metalowe kraty, więzienne pomieszczenia. Wiadomo, im dalej jesteśmy w grze, tym bliżej jesteśmy pomysłodawcy całego zamieszania, czyli szatana. Tak więc w katakumbach stajemy przeciwko zielonym potworom, latającym duchom i magikom, którzy nie szczędzą na nas siły swoich czarów. Ostatni etap, jak można się łatwo domyśleć, to piekło. A że w piekle urzędują diabły, tak więc z takimi przychodzi nam walczyć. Dużym minusem jest niestety słaba (lub nawet jej brak) sztuczna inteligencja naszych przeciwników. Nie unikają strzałów, płacząc się tu i ówdzie, sami strzelają gdzie popadnie, a w przypadku większych stworów, walą w nas ciągłym ogniem, robiąc małą przerwę na przybliżenie się do naszego bohatera. Wersja Deluxe nie różni się od pierwowzoru, prócz kilku zmian technicznych. Natomiast w Special Edition zamieniono część przeciwników na inne postacie, np. żołnierzy wymieniono na zombie. Co do uzbrojenia, to niestety gra wypada tu słabutko. Gracz ma do dyspozycji tylko jeden rodzaj broni, który może tuningować do silniejszych lub strzelających inną amunicją, zbierając skaczące kule. W grze znajdziemy też standardowe apteczki, natomiast prócz skaczących kul nie znajdziemy amunicji, gdyż mamy jej nieograniczony zapas. W przemieszczaniu się po planszy pomagają nam teleпорты oraz przyciski w ścianie, otwierające drzwi.



Tyle, jeśli chodzi o fabułę. Graficznie gra prezentuje się dość atrakcyjnie, ale dopiero od wersji Deluxe, gdyż w pierwowzorze pozwolono sobie na duże rozpikselowanie tekstur i postaci (mimo wymagania kości AGA). Zabrakło także widoku splawy. Na plus można zaliczyć krwiste rozpadanie się przeciwników, osiągniętych przez nasze

kule. W kolejnych wcieleniach poprawiono rozpikselowanie i dodano widok gnat. Zrezygnowano z kości AGA, dodając za to obsługę kart graficznych. Dla słabszego sprzętu (min. 020) dodano konfigurację wyświetlanej grafiki (2x2 piksel) oraz zmianę wielkości okna, występującą także w wersji klasycznej. Model scenerii składa się głównie z korytarzy i większych pomieszczeń, czasami poprzedzielanych murkami, kolumnami i ruchomymi ścianami. Niestety zabrakło całej reszty, deklasując silnik graficzny do niepełnego 3D, co powinno zwiększyć animację całej gry. Ale niestety, są momenty, w których gra zwalnia przy dużej liczbie obiektów. Co do postaci, to mają one dużą liczbę klatek i poruszają się dość płynnie. Dodatkowe klatki, przedstawiające wspomniane wcześniej rozpadanie się wrogów (latające wnętrzności), dodają nieco smaczku (lub odejmują, jak kto woli).

Całkiem fajny moduł podczas ubożego intra, próbujący stworzyć atmosferę grozy, to niestety trochę za mało, nawet włączając utworek zapuszczany przed rozpoczęciem konkretnej misji. Zestaw efektów dźwiękowych jest średniej jakości, bardzo podobny we wszystkich wersjach: chrypliwe okrzyki ginących wrogów czy niepołamane ryki szefów. Troszkę nienaturalny jest odgłos strzelającej broni, choć przyznając, że zmieniał się on w zależności od odsłony gry. Niezły jest natomiast odgłos otwierających się drzwi, rodem z filmów s-f. Tyle, jeśli chodzi o dźwięk.

Do drugiej części zaliczyć możemy kolejne dwie odsłony Gloom'a, mianowicie Ultimate Gloom (znany także jako Gloom 3) oraz Zombie Massacre (Gloom 4).

Nowi (Alpha Software) autorzy obu gier postanowili naprawić niektóre błędy, znane z wcześniejszych odsłon. I tak: dorzucono kilku-



dziesięciomegabajtowy filmik wprowadzający, który zmienia nieco (nadal ubogą) fabułę gry, przenosząc gracza z miejsc dotkniętych mocą szatana do klimatów szpitali psychiatrycznych, horrorów czy też zombie. Zwiększyła się także ilość poziomów (dla wersji Ultimate Gloom jest dodatkowych 50, podzielonych na siedem etapów, a dla wersji Zombie Massacre kolejnych 21). Poprawiono także kod gry pod względem wykorzystania lepszych procesorów (w Ultimate Gloom, niestety, kosztem grafiki), dodano nowe postacie oraz efekty dźwiękowe. Mimo wprowadzonych zmian, reszta pozostała niemalże identyczna, co może sprawiać wrażenie, że to ciągle ta sama gra.

Poza swoimi wadami, gra ma także zalety. Dzięki swojej prostocie i zręcznościowemu charakterowi, można w nią dosłownie walić godzinami, w ogóle się przy tym nie

męcząc. Co prawda klimat grozy nie jest tu tak odczuwalny, ale co tam, przecież to nawalanka, a nie przygodówka. Dodanie wspomnianej wcześniej obsługi amigowych kart graficznych było ważnym posunięciem ewolucyjnym w dziedzinie nie tylko FPS'ów. Dostępna jest opcja Multiplayer, dzięki której można zagrać z drugim graczem stając przeciwko sobie lub powalczyć z nim ramię w ramię przeciwko zastępom potępionych aniołów. Co jeszcze? Drugi gracz wcale nie musi siedzieć obok nas! Tak, tak – to kolejny krok milowy w tej grze: możliwość grania przez sieć.

Reasumując, każdy lubi zjeść świeżo przygotowany i ciepły posiłek, ale są i tacy którzy ze smakiem zjedzą odgrzaną zupę z przedwczoraj. I tylu właśnie chętnych znalazło się na Gloom'a. I choć grę można porównać właśnie do odgrzanego dania (z dodatkiem nowej przyprawy), to nie wątpliwie można ją polecić wszystkim spragnionym nieumiarkowanego strzelania fanom nawalank 3D.



Gatunek – FPS s-f

Producent i wydawca – Black Magic (Gloom, Gloom Deluxe, Special Edition), Alpha Software (Ultimate Gloom, Zombie Massacre),

Rok – 1995 (Gloom), 1996 (Gloom Deluxe, Special Edition), 1997 (Ultimate Gloom), 1998 (Zombie Massacre)

Platforma – AGA (Gloom), ECS, karta GFX (Gloom Deluxe, Special Edition, Ultimate Gloom, Zombie Massacre)

OCENA:

Grafika – 75

Dźwięk – 70

Grywalność – 75

Ogółem: 75

FPS'y to obecnie jeden z najprężniej rozwijających się gatunków gier. Autorzy starają się za każdym razem ulepszyć to czy tamto, dodają nowe pomysły, urealnijając program i sprawiając, że rzeczywistość wirtualna w grze jest coraz bardziej realna. Fakt: idzie to w parze z rozwojem hardware'u, ale nie tylko. Bo co by było, gdyby programiści pisali tylko jedną grę pod konkretny procesor czy grafikę? Mielibyśmy zaledwie dwie, może trzy strzelanki 3D na rok, a cała reszta czekałaby na następcę G4 czy CoreDuo. A tak, rocznie FPS'ów jest cała masa. I tych ze znanych firm, i tych stworzonych przez niszowych programistów. Podobna sytuacja jest z Amigą. Widać to właśnie na przykładzie przekroju, zawartego w powyższym artykule. Proponuję te to gry, które ukazały się do roku 1995 włącznie (nie wliczając odsłon

Gloom'a). A w tych latach królowały głównie Amigi 500/600, ewentualnie 1200. Widać zatem wyraźnie, jak programiści próbowali wykorzystywać ciągle ten sam sprzęt (chodzi tu głównie o procesor z serii 68k) do uzyskania różnych efektów. Od prostych silników graficznych, po pełne 3D, od ubogich zestawów sampli, po realistyczne dźwięki z muzyką w tle. No i oczywiście zmieniała się fabuła gry, poczynając od strzelania do wszystkiego co się rusza, po rozbudowane scenariusze, graniczące ze strategiami czy przygodówkami.

Choć prezentowane gry zaliczyć można do śmietanki amigowych FPS'ów wydanych do połowy lat 90-tych, to do tego okresu na rynku pojawiły się także inne gry z tego gatunku. Można tu m.in. wymienić Unreal (który bardziej przypominał symulator latania na... smoku), wektorowy Rabocop 3

czy Zeewolf (który bardziej był TPS'em niż strzelanką 3D). Kolejne, które można wymienić, to programy już bardziej zaliczające się do gatunku FPS – podobna do Death Mask gra Blood Fest, rozpikselowana i ze słabym dźwiękiem pozycja Fears, trochę pozbawiony uroku Monster oraz dwie polskie produkcje: Project Battlefield (inspirowany przygodami Robocopa) oraz Behind the Iron Gate.

To, co się działo na amigowym rynku FPS'ów w drugiej połowie lat 90-tych, to prawdziwa rewolucja. Tytuły takie jak Genetic Species, Trapped czy też Quake, to zaledwie szczyt góry lodowej liczących się gier tego typu na Amigę. Ale o tym będzie się można przekonać, czytając drugą część cyklu, który będzie zamieszczony w kolejnym numerze C&A Fan.

Don Rafito

Revenge

Co za dzień! Najpierw zaspaleś do roboty – szef wydarł się na Ciebie, więc możesz zapomnieć o premii. Wracając do domu, miałeś stłuczkę, bo jakiś dupek wymusił pierwszeństwo, robiąc całkiem sporą rysę na drzwiach Twojego auta. Na dodatek zwiął, beczelnie pokazując palec. W domu chała, żona znowu wypomniała Ci, że olewasz dom i rodzinę. Masz wszystkiego dość. Najchętniej wziąłbyś jakąś giwerę i zaczął siekać, gdzie popadnie. Jak to się mówi: „mówisz i masz!!!”. Bierzesz zimne piwko, siadasz przed kompem i zapodajesz Revenge.



W tej grze jest tylko jeden cel: wyeliminować jak najwięcej biegających po ekranie bezbronnych ludzików, robiąc to w jak najkrótszym czasie. I to na dziesięć różnych sposobów, bo aż z tylu rodzajów broni gracz może skorzystać podczas tej krwawej masakry. Począwszy od klasycznej strzelby, karabinu maszynowego czy snajperki z noktowizorem, poprzez różnego rodzaju naloty bombowe i napalmowe, a kończąc na zabawie z pogodą, a nawet poszczuciu... kosmitą w latającym talarzyku. Żeby było ciekawiej, nie każda broń roz-

wali delikwenta od razu. Może go na przykład tylko zranić w nogę, pozwalając na zostawianie po sobie krwawych śladów. Czasem po drugim strzale odpadnie głowa lub posypią się kości.



Tyle jeśli chodzi o fabułę, która na pierwszy rzut oka wygląda jak gangsterska wersja „Piły”. W rzeczywistości gra jest jednak utrzymana w klimacie czarnego humoru i gwarantuję, że „nie zryje nikomu beretu” (a w każdym razie nie bardziej niż „Moda Na Sukces”).

Co do strony technicznej: Revenge do pracy potrzebuje kości AGA, a szkoda, bo otwiera okno w niskiej rozdzielczości. Coś za coś – autor wynagradza nam to starannym wykonaniem szaty graficznej oraz płynną animacją. Poza tym postacie są tak precyzyjnie narysowane, że można rozpoznać w nich takie sławne osobistości, jak Bill Gates czy Saddam H. Po ekranie biegają także kaczki (a może kaczory, kto to wie...) i wiele innych stworków. Żeby było ciekawiej, w grę wbudowany jest edytor, w którym można tworzyć własne postacie, wydające z siebie takie odgłosy, jakie im sami ustawimy. Tak więc możemy stworzyć sobie podobiznę naszego szefa z pracy :) A co, niech ma za swo-

je! Taki rodzaj laleczki voodoo... Dopelnieniem jest opcja zmiany tła, których jest osiem oraz ciekawie brzmiące efekty dźwiękowe strzałów, wybuchów itp.



Jak wspomniałem wyżej, Revenge jest grą, która pozwoli nam uwolnić pokłady zalegającej złej energii, jednocześnie nie wymagając od nas jakiegoś specjalnego skupiania się czy logicznego myślenia. Gra nada się także jako prosty, rozluźniający przerwany między jedną, a drugą misją w Quake'u, Napalmie czy też w Virtual GP.

Gatunek: strzelanka
Producent: Gadge Software
Wydawca: brak
Status gry: freeware
Rok: 1998
Platforma: Amiga AGA
OCENA
 Grafika: 65
 Dźwięk: 55
 Grywalność: 80

Ogółem: 85

SUPERFROG

Amiga jest niewątpliwie specjalistką od platformówek 2D. Gra, którą mam zamiar przedstawić, jest jak znak rozpoznawczy tego typu produkcji na Przyjaciółkę. Założę się, że nie ma na świecie osoby, która miała kiedykolwiek kontakt z tym komputerem, a nie słyszała o grze Superfrog. Chociaż doczekała się ona konwersji na PC, to gdy mówi się o Superfrog'u zawsze wiadomo, że chodzi o Amigę.



Historia jak z bajki: książę, księżniczka i zła wiedźma. Toteż właśnie i bajka była inspiracją do stworzenia gry. Nosiła ona tytuł „Żabi Król” i najbardziej znana była dzięki pisemnej wersji braci Grimm. Co prawda, jej fabuła znacząco różniła się od fabuły gry, gdyż w „Żabim Królu” księżniczka niezbyt chętnie kumpłowała się z żabą, która potem, dzięki czarom, staje się księciem. Ale główny motyw nadawał się znakomicie.

W grze zawarto także element reklamy. Jej sponsorem producent napoju energetycznego o nazwie „Lucozade”. Widać to wyraźnie w intrze, kiedy to nasz bohater, po niezbyt udanym spotkaniu z wiedźmą, które zaowocowało w porwanie jego ukochanej i zamianie w żabę jego samego, siedząc nad Rzeką Rozpacz, znajduje buteleczkę opisaną identycznie, jak produkt sponsora gry. A że był to właśnie napój - dopalacz, nietrudno domyślić się, że po jego wypiciu żaba dostaje niezłego kopa i zamienia się w krzyżówkę płaza z Supermanem. Nabytą energię postanawia wykorzystać w celu odzyskania księżniczki. Co do intra, to warto jeszcze dodać, że niezłe maczał w nim palce znany wszystkim spec od animacji, Eric W. Schwartz.

Wcielając się w postać zmutowanej żaby, mamy okazję doświadczyć na sobie efekt wspólniejszej pracy ekipy z Team 17. Grafika, mimo że nie czerpie z palety 16 mln kolorów, a zaledwie z 32, we wszystkich 24 etapach jest na bardzo dobrym poziomie: przejrzysta, bajecznie kolorowa, poszczególne plansze są dopracowane, a elementy graficzne, sceneria czy postacie są dobrze przemyślane i rozplanowane. Mimo, że

w im dalej grze, tym więcej jest elementów graficznych, nie można przyczepić się do bałaganu czy też powielania poprzednich poziomów, uzupełnianych tylko nowymi stworkami bądź elementami scenografii.

Animacja w Superfrog jest przykładem jednego z najlepszych scrolling'ów w amigowych platformówkach. Płynność ruchów, zarówno głównego bohatera, jak i całej reszty, stoi na bardzo wysokim poziomie. Nie ma mowy o jakimś przycinaniu się postaci, czy dziwnych skip'ingowanych ruchach.

Allister Brimble, czołowy muzyk z ekipy, wycisnął z układów muzycznych Amigi ostatnie poty. Motywy towarzyszące każdemu z poziomów są przyjemne dla ucha, wspaniale komponują się z resztą elementów gry, tworząc niesamowitą atmosferę i klimat. Wszelkiego rodzaju efekty dźwiękowe są również bardzo dobrze wykonane, świetnie współgrają z toczącą się akcją gry.



To, co jest dopełnieniem wyżej wymienionych atutów, to grywalność. Dobrze napisany scenariusz nie pozwala ani na chwilę znudzić się grą. Choć żaba ma trzy podstawowe zadania (1. zebranie odpowiedniej liczby monet, potrzebnych do przejścia na kolejny poziom, 2. pozbieranie po drodze owoców i skarbów w postaci złotych koron czy kamieni szlachetnych; przy okazji można znaleźć jakiś cenny dodatek w postaci przyspieszenia, dodatkowego życia, energii czy chociażby latania, 3. obrona, również przez atak, przed wszelkimi napotkanymi na swojej drodze mieszkańcami poszczególnych światów), to aby tego wszystkiego dokonać, nasz bohater musi się niezłe nabiegać, naskakać i nalatać po wcześniej wspomnianych, świetnie zaprojektowanych i rozbudowanych planszach.

Poza tym w grze zastosowano element hazardu. To, co nasz kolega nazbiera podczas przechodzenia kolejnych poziomów, zamienia się w kredyty, które żaba może roztrwonąć na automacie Jednoręki Bandyty. Wygranymi w owym przyjemnym przerywniku pomiędzy po-

szczególnymi krainami są punkty, dodatkowe życia, a nawet kody do poszczególnych plansz.

Podsumowując powyższą recenzję można powiedzieć, że – mimo swojego ogromnego zróżnicowania – gra jest lekka, łatwa i przyjemna. Nie jest straszliwie skomplikowana i nie wymaga od gracza zaawansowanych umiejętności, tak więc sięgnąć po nią mogą zarówno gracze dorośli, jak i dzieci. Poza tym można zaryzykować stwierdzenie, że wyznaczyła ona pewien standard, jeśli chodzi o gry platformowe na Przyjaciółkę. Gra-ideał w swojej kategorii, a żeby zrozumieć, o czym mówię, trzeba po prostu zagrać w Superfrog'a. I gwarantuję, że ci, którzy sięgną po ten tytuł, choćby z ciekawości, zafundują sobie godziwą rozrywkę na wiele godzin.

Na koniec chciałbym dorzucić kilka cennych wskazówek. Tak więc, miły Graczu, po pierwsze: nigdy nie staraj się pędzić „na łeb, na szyję”. Superfrog to nie crashtest, a podczas swojego sprintu, żaba może się nadziać na ścianę pełną kolców. Jak to się mówi: śpiesz się powoli. Po drugie: wygórowane ego schoвай do kieszeni, no chyba, że właśnie wypiełeś Redbulla i jesteś pewny, że poradzisz sobie z grą, ustawiając ją na najwyższy poziom trudności. Po trzecie: hazard nie jest wcale taki zły, a częste zmaganie się z Jednoręki Bandytą może zaowocować dodatkowym życiem czy kodem. Po czwarte: zwykle na planszy jest wystarczająca ilość monet, potrzebnych do otwarcia przejścia do następnego etapu, ale gdy zabraknie 2 lub 3, to zamiast wracać się do początku w celu ich znalezienia, poszukaj pieniędzy w ukrytych komnatach. Często jest ich tyle, że nie tylko „starczy do pierwszego”, ale można także coś odłożyć. Po piąte: uważaj na podejrzaną wyglądające przedmioty, gdyż nie wszystko złoto, co się świeci. Po szóste: trapdoor – rodzaj pułapki, która może przenieść Cię bardzo daleko... w tył, nawet na początek planszy. Ostrożnie z nimi. No i po ostatnie: nie trać głowy, gdy coś nie wychodzi, tylko spokojnie szukaj innego rozwiązania.

Gatunek: platformowa.

Producent i wydawca: Team 17

Rok: 1993 (wersja CD32: 1994)

Ilość dysków: 4

Platforma: Amiga ECS, CD32

OCENA

Grafika: 100

Dźwięk: 100

Grywalność: 100

Ogółem: 100

Blood 2: Back To Brutality

Po zagraniu w grę **Blood 2: Back To Brutality** pozostaje tylko żywić nadzieję, że mordowanie niewinnych ludzi na ekranie komputera nie spowoduje u graczy podobnego działania w prawdziwym życiu. Gra wydana w roku 2003 przez grupę Arts Of Darkness jest grą w rodzaju Shoot'em Up - Crosshair.



Zasady gry są niesamowicie proste. Za pomocą celownika sterowanego myszką, bądź joystickiem musimy wystrzelać jak najwięcej ludzi. Przez ekran z lewej do prawej biegają z różną prędkością ludzie, uciekający przed naszymi kulami. Jesteśmy ograniczeni tylko ilością amu-

nicji i limitem ludzi, którzy mogą nam umknąć. Naszą ofiarę możemy trafić w głowę (głowa eksploduje, śmierć na miejscu), ręce (ręce odpadają, tryska krew, a ofiara zwalnia bieg), lub w nogi (po odstrzeleniu nóg ofiara w dosyć makabryczny sposób pełza, pozostawiając za sobą krwawy ślad). Rozgrywka kończy się, kiedy wystrzelamy wszystkie naboje, bądź, kiedy ucieknie nam 20 osób. Po skończeniu gry, jeśli osiągnęliśmy dobry wynik, możemy się zapisać na listę highscore, która jest zapisywana na dysku. Najwygodniej gra się myszką, udającą komodorowski joystick.



Oprawa gry jest raczej prosta. Muzyka jest

przeciętna, grafika też, niezła jest za to animacja postaci. Podsumowując, można powiedzieć, że gra, wydana przez grupę Arts of



Darkness jest produkcją dosyć przeciętną, jednak niepozbawioną oryginalności i mogącą przykuć na jakiś czas do monitora.

Całość stworzył **Marcus Hinzmann** z grupy **Arts of Darkness**
rok wydania: 2003

Ocena: 3 z 5

BOFH - Servers Under Siege

Gra powstała na początku 2002 roku, stworzona przez grupę **Covert BitOps**. Jest ona dobrym przykładem na to, że w XXI wieku mogą jeszcze powstawać ekstra gry na nasz ulubiony komputer.

Grze towarzyszy całkiem zgrabna historia, o tym jak pewien administrator sieci (tytułowy Bastard Operator From Hell) po późniejszym przyjeździe do pracy skonstatował, że całe biuro zajęte jest przez terrorystów. Terrorysty zamontowali bomby w firmowych serwerach, na każdym z sześciu pięter biura. Nasz bohater postanawia sam uratować sytuację i z gołymi pięściami rozpoczyna swoją przygodę. Celem gry jest uzyskanie kodów rozbrojenia bomb (zabicie terrorysty ubranego na zielono), rozbrojenie ich i w ostatniej kolejności pokonanie szefów komanda terrorystycznego. Na wykonanie wszystkich zadań mamy godzinę.

BOFH należy do gatunku strzelaniny chodzonej (Arcade - Beat'em Up), na pierwszy rzut oka przypomina gry z osławionej, amigowej serii Alien Breed. Na uwagę zasługuje duży wybór broni (zmiana: klawisze 1-9, bądź spacja), mamy, bowiem do dyspozycji pięści,

bicz, wiertarkę, łuk, pistolet, shotgun, submachinegun, miotacz ognia i granaty. Oczywiście cały ten ekwipunek musimy najpierw zdobyć zabijając terrorystów, posiadających dany rodzaj broni. Autorom należą się też gratulacje za stworzenie realistycznie zachowujących się przeciwników. Nasi wrogowie nie widzą nas, gdy podchodzimy z tyłu, uciekają, jeśli są słabiej uzbrojeni, wreszcie zbiegają się, gdy słyszą huk wystrzałów.

Wykonanie gry można określić, jako bardzo dobre. Rozległe piętra (wykonane według autorów na podstawie planów prawdziwego budynku), na których znajdują się biura, łazienki, jadalnie, itp., dobra animacja postaci, oraz świetna muzyka na pewno zachęcają do sięgnięcia po ten tytuł. Może kolorystyka jest zbyt szara... Ale cóż, w końcu biura właśnie tak wyglądają.

Osobny akapit należy poświęcić sterowaniu. Nasz bohater ma przed sobą celownik, który określa gdzie postać jest aktualnie skierowana. Do sterowania można wykorzystać klawiaturę (Q,W,E,A,D,Z,X,C – kierunki, shift – fire, spacja – zmiana broni, R/S – pauza), lub

joystick. Ja osobiście używam myszy działającej, jako joy do obracania postacią i strzelania, a klawiszy W i X do poruszania tył/przód.

Stopień trudności gry jest dosyć wysoki, dlatego (w każdym razie na początek) zalecam używanie trenera. W samej grze mamy też opcję, PRACTICE, która pozwala nam pobiegać po etapach i wypróbować wszystkie bronie bez udziału przeciwników.

Reasumując: BOFH jest grą wciągającą i dobrze wykonaną. Rozgrywka z początku nie jest najłatwiejsza, ale mamy możliwość wyboru poziomu trudności. Pozytywny obraz całości dopełnia highscore saver i instrukcja (zawierająca między innymi mapy pięter), którą możemy przeczytać przed rozpoczęciem gry.

Mateusz Eckert „Twardy”

Programowanie & Grafika: Lasse Öörni (Cadaver)
Muzyka: Olli Niemitalo
rok wydania: 2002

Ocena: 4,5 z 5

Heavy Metal Deluxe



Nie od dzisiaj wiadomo że najaktywniejszym twórcą gier na C64 jest obecnie Richard Bayliss, wydający swoje gry pod szyldem The New Dimension. Część jego gier to straszne knoty, zarówno pod względem oprawy, jak i grywalności. Jednak czasem pan Richard uraczy nas prawdziwą perełką. Stało się tak w przypadku gry Heavy Metal Deluxe (dalej HMD).



Gra HMD została wydana w roku 2002 pod szyldem The New Dimension i Civitas Design. Za kod i muzykę odpowiedzialny jest Richard Bayliss, za grafikę Hirom Kumper, natomiast pomocą techniczną służył Linus Akerlund. Po odpaleniu gry od razu rzuca się w oczy staranne wykonanie graficzne i bardzo fajna muzyka.

HMD jest kolejną grą, opierającą się na idei nieśmiertelnego Tetrisa. W tym przypadku autorzy pozwolili sobie jednak na dosyć

swobodne podejście do tematu i w sumie jedyną rzeczą, łączącą HMD z Tetrisem są kolorowe spadające klocki. Naszym celem w grze jest niedopuszczenie do zetknięcia się jakiego-



kolwiek z pięciu spadających klocków z polem siłowym. Gracz operuje małym stateczkiem, uzbrojonym w działko, z którego strzela do rzeczonych klocków. Cała trudność polega na tym, że klocki są wielokolorowe, a gracz musi przed strzałem dopasować kolor stateczku do

koloru klocka. Doboru koloru dokonujemy poruszając joystickiem w dół i w górę. Trafiony klocek zmienia kolor i „przeskakuje” z powrotem na górę. Gra z pozoru wydaje się łatwa, jednak wraz z przechodzeniem do kolejnych etapów klocki spadają coraz szybciej, a pole siłowe przesuwa się wyżej.

Obsługa gry jest bardzo prosta. Stateczkiem poruszamy tylko w poziomie, natomiast ruchami w górę i w dół zmieniamy jego kolor. Przed rozpoczęciem gry mamy do wyboru dwa tryby rozgrywki: grę na czas (do następnego etapu przechodzimy po upływie określonego czasu), oraz grę na liczbę klocków (do następnego etapu przechodzimy po zestrzeleniu odpowiedniej liczby klocków). Gracz może też regulować czas i liczbę klocków, które są potrzebne do pokonania etapu.

Gra Heavy Metal Deluxe jest bardzo wciągająca, przyciąga zarówno grywalnością, jak i dobrym wykonaniem. Należy mieć nadzieję, że Richard Bayliss nie spocznie na laurach i w najbliższym czasie wypuści gry co najmniej tak dobre.

Wydawca: TND + Civitas Design
rok wydania: 2002

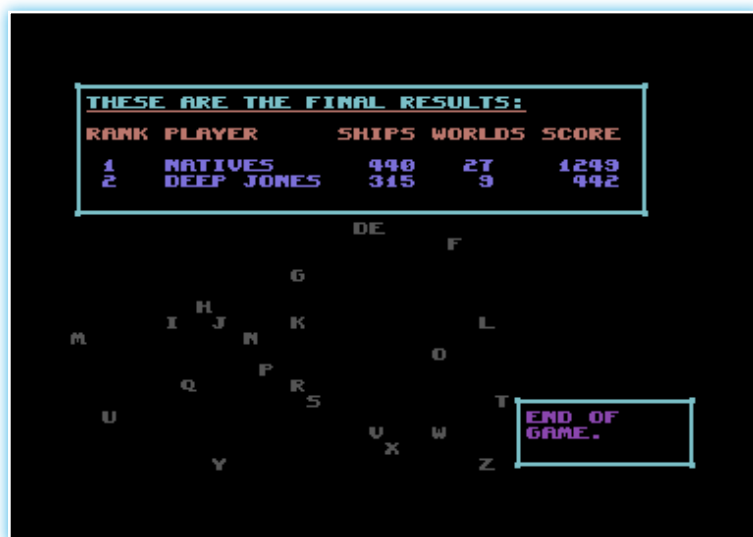
Ocena: 4 z 5

Space Battle Deluxe v 2.2



Zapewne każdy po zobaczeniu tytułu tej gry założy, że mamy do czynienia z kolejną durną strzelaniną kosmiczną. A tu niespodzianka... Space Battle 2.2 to strategia z podziałem na tury. Gra wydana została w 2001 roku pod szyldem More.Gore Software. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby układów planetarnych. Wygrywa ten, kto po zakończeniu rozgrywki ma pod swoją władzą najwięcej

Na początku rozgrywki określamy ile tur ma trwać gra, ile możemy wydać rozkazów podczas jednej tury, ilu graczy weźmie udział w rozgrywce. Następnie losowo generowana jest mapa galaktyki. Każdy z układów jest oznaczony literą, bądź cyfrą, a naszym pierwszym zadaniem jest wybór miejsca startu (home world). Rozgrywka jest ciekawa niezależnie od tego, czy przeciwnik ma swoją bazę początkową blisko, czy daleko naszej planety. Jeśli jest blisko, wtedy starcie będzie miało miejsce już po zbudowaniu przez nas galaktycznego imperium.



układów. Wygrać można też przed planowym zakończeniem, eliminując przeciwnika, bądź przeciwników. W grze może wziąć udział od 1 do 4 graczy.

Zasady gry są raczej proste. Na początku dysponujemy jedną planetą i określoną liczbą statków. Aby zdobyć inną planetę, należy wysłać na nią swoje statki i pokonać z reguły

słabych tubylców. Na każdej z zajętych przez gracza planet w ciągu każdej tury powstaje określona liczba statków. W momencie kiedy atakowana jest planeta wygrywa zwykle ta strona, która dysponuje większą ilością statków. Ot i cała filozofia. W grze występują także wydarzenia losowe, np. powstanie na jednej z planet, atak „alien mutants” na któryś z naszych systemów, lub np. rozwój technologii, który umożliwi graczowi budowanie większej liczby statków.

Grę obsługuję się tylko za pomocą klawiatury. Autor postarał się o stworzenie prostego systemu obsługi gry, w którym nie sposób się pogubić. Jedyną niedogodność to fakt, że jeśli podajemy z której planety mają wyruszyć statki, to na ekranie nie wyświetlają się podawane przez nas dane. Autorowi chodziło o to, żeby nie można było śledzić na ekranie wszystkich poczynąń przeciwnika, jeśli gra się w kilka osób (ja i tak bym patrzył na klawiaturę, hehe). W grze dostępna jest opcja odczytu/zapisu stanu gry. W wygodnym, rozwijanym menu mamy też dostęp do opcji gry i związanych z rozgrywką statystyk.

Oprawa gry jest bardzo prosta i ascetyczna. Nie uświadczymy prawie żadnej grafiki, ani dźwięku. Mimo tego to co widzimy na ekranie na pewno nie odrzuca. Na pochwałę zasługują natomiast czytelne menu. W tym momencie należy napisać, że autor gry nawiązał współpracę z firmą Protovision, co zaowocuje niedługo komercyjną wersją gry, ze znacznie poprawioną grafiką i dodaną muzyką.

Space Battle Deluxe jest grą wciągającą. Wykonanie może nie rzuca na kolana, ale tzw. miódność gry jest wysoka. Komputerowy przeciwnik gra dosyć agresywnie i pokonanie go na pewno nie należy do łatwych zadań. Do gry została dodana instrukcja, w postaci FAQ, w której dokładnie wyjaśniona jest obsługa i zasady gry.

Mateusz Eckert „Twardy”

Wydawca: More Gore Software
rok wydania: 2001

Ocena: 4 z 5

Dante's Inferno

Cokolwiek by nie mówić o Dante's Inferno, gra ta potrafi zaintrygować od samego początku. Sam fakt, że materiałem wyjściowym była tu „Boska Komedia” Dantego, daje wiele do myślenia. Warto też zwrócić uwagę na ekran tytułowy - dziwny, niepokojący, jak gdyby niepasujący nawet do świata C-64. Wrażenie, że mamy do czynienia z produktem nieprzeciętnym, utrzymuje się również podczas samej gry, nawet jeśli szybko zauważymy ewidentne wady tej pozycji.

Gracz wciela się tu w rolę Pielgrzyma, którego zadaniem jest przebycie dziewięciu kręgów piekła w ciągu jednego tygodnia. Na swojej drodze spotka wiele demonów, dusze potępione wszelakiego rodzaju i inne piekielne stwory - niektóre z tych istot będzie w stanie pokonać, inne - przekonać do współpracy, większości musi jedynie schodzić umiejętnie z drogi. W osiągnięciu celu pomagają nieliczne rozrzucone przedmioty, które można podnieść za pomocą kombinacji fire+góra (lub fire+dół). Pielgrzym może nieść jedynie dwa przedmioty - po jednym w każdej ręce. Związany jest z tym dość oryginalny koncept - w zależności od tego, w której ręce trzymamy dany przedmiot, używamy go poprzez fire+lewo lub fire+pravo.



Pomimo upływu ponad 20 lat od momentu powstania tej gry, wizualizacje piekła, a zwłaszcza dusz potępionych, nadal robią ogromne wrażenie. Duża w tym zasługa dobrej grafiki i sugestywnych miejscami efektów dźwiękowych. Grze towarzyszy także muzyka, z piekłem niemająca jednak wiele wspólnego. Zamiast tego autorzy postawili na muzykę klasyczną, najwyraźniej nawiązując do epoki, w której tworzył Dante Alighieri. Trochę jednak szkoda... Jednakże największym problemem związanym z tą grą jest fakt, że... trochę niewiele się tu dzieje. Do wykorzystania jest jedynie kilka przedmiotów, większość przeszkód trzeba po prostu ominąć. Mamy tu więc do czynienia z klasycznym przykładem przerostu formy nad treścią,

nawet jeśli ta forma jest imponująca. Tym samym Dante's Inferno można potraktować jako coś pomiędzy grą a efektowną prezentacją, zarówno graficznych możliwości Commodore 64, jak i - przede wszystkim - wyobraźni twórców gry. Jeśli dodać do tego fakt, iż pielgrzym wyposażony został w tylko jedno życie, można uznać Dante's Inferno nawet za pozycję dość słabą. Mimo to wciąż fascynuje ona i wciąż, gdyż gra to niezwykle oryginalna, niepodobna chyba do niczego, co powstało na C-64. Dlatego też - mimo wielu zastrzeżeń - warto zagrać w Dante's Inferno i dać się wciągnąć w jej niesamowitą atmosferę.

Opis przejścia gry:

Las: znajdź i podnieś sakiewkę oraz linę, a następnie wejdź do grotu.

Czyszczenie: szybko podejdź do rzeki i wyciągnij sakiewkę, która skłoni przewoźnika do współpracy. Następnie - wejdź na tratwę i po krótkiej podróży zejdź na brzeg. Jeśli zrobisz to za wolno, zostaniesz zaatakowany przez szerszenie.

Krąg I: należy jedynie umiejętnie wymanewrować zielonego stwora z biczem. Zbliży się do niego i pozwól, by zaczął cię gonić. Następnie przejdź na najwyższy poziom kręgu, idź nieco w prawo i szybko wróć w miejsca, które wcześniej okupował demon. Jeśli na pierwszym rozdrożu wybierzesz drogę prowadzącą w dół, szybko odnajdziesz wejście do kolejnego kręgu. Czasami stwór nie zauważa nas od razu i wtedy można beczelnie przejść mu przed samym nosem.

Krąg II: musisz jedynie znaleźć pochodnię, unikając kontaktu z porywanymi przez wiatr potępieńcami.

Krąg III: należy przejść mini-labirynt wystrzegając się psów. Droga jest prosta: prawo-dół-lewo-dół-lewo, następnie umiejętnie przejść obok psa i szybko w dół do kolejnego kręgu.

Krąg IV: tu musisz jedynie ominąć nieszczęśników toczących kamienie.

Krąg V: ten poziom piekła najłatwiej przejść trzymając się górnej krawędzi ekranu, by następnie przejść w dół tuż obok wieżyczki. Po dojściu do lawy wyciągnij pochodnię i czekaj



na kolejnego przewoźnika. Po zejściu z tratwy przejdź odrobinę w prawo i w dół a następnie obserwuj ruchy meduzy. Aby pokonać tę przeszkodę, należy przemieszczać się krótkimi seriami ruchów góra-prawo-dół. W ten sposób dotrzesz do kamiennych wrót.

Krąg VI: wyrzuc zbędną już pochodnię i przejdź nieco w prawo, gdzie znajdziesz krzyż. Gdy dwa zielone demony znajdą się w zasięgu wzroku unicestwij je krucyfiksem.

Krąg VII: przemieszczaj się w prawo i wymanewruj dwa psy. Na niższym poziomie idź najpierw w lewo, potem w dół, następnie w prawo, omijając ogień. Na kolejnym rozdrożu idź w dół - powinieneś w tej chwili znaleźć się w zakamarku, z którego pozornie nie ma wyjścia. Podejdź do dolnej krawędzi ekranu i za pomocą liny ściągnij skrzydlatego stwora, na grzbiecie którego dostaniesz się do kolejnego kręgu.

Krąg VIII: Należy cały czas szukać drogi w dół. Napotkane demony z biczami łatwo unicestwić znajduwanymi krzyżami. Uwaga - krucyfiksy są tylko trzy, demony - cztery. Jednego więc należy albo ominąć, albo zabić „w pakiecie” z innym.

Krąg IX: Omijając ręce wyłaniające się z lodu, podejdź do Lucyfera.

Producent i wydawca: Beyond

Rok: 1986

OCENA

Grafika: 70

Dźwięk: 60

Grywalność: 60

Ogółem: 60

H A D E S

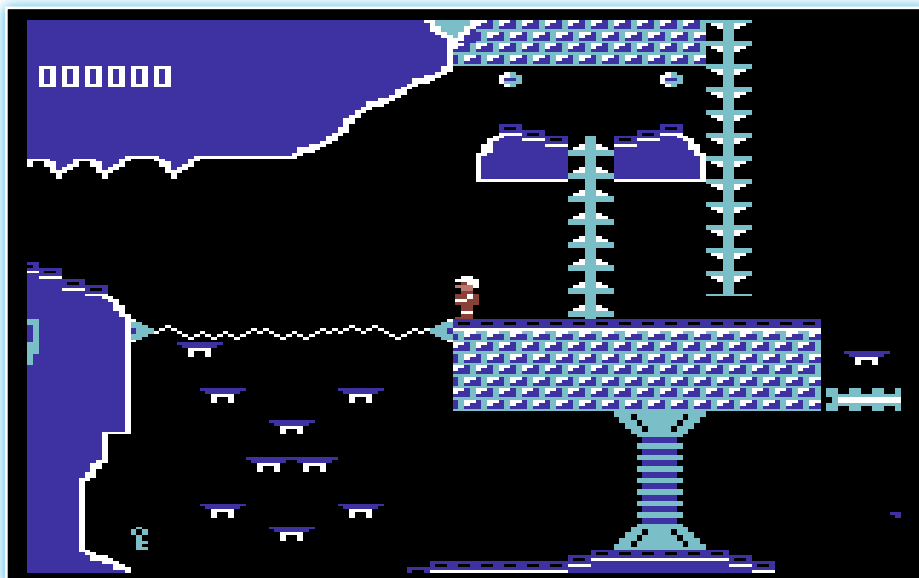


W 1985 roku Stefan Posthuma wziął udział w konkursie programistycznym Micro Masters. Czy go wygrał? Nie mam zielonego pojęcia. Ważne, że w ramach tego konkursu stworzył Hades - grę może prostą i mało oryginalną, ale mimo to całkiem udaną i interesującą. Bohater trafia do znanej z mitologii greckiej krainy umarłych, Hadesu. Jeśli chce powrócić na ziemię, musi łączyć wszystkie monety, jakie otrzymał przewoźnik dusz, Charon, a które są rozrzucone po całej podziemnej krainie. Następnie - jak pisze autor gry na ekranie tytułowym - bohater musi odnaleźć „ostateczny skarb”, po czym będzie już mógł powrócić do świata żywych. Podziemny labirynt Hadesu nie jest może zbyt rozległy, za to przemieszczanie

się po nim zostało odpowiednio pokomplikowane.

Po pierwsze - to strasznie przepaścisty teren, a nasz bohater upadków z dużych wysokości nie lubi.

Po drugie - poruszanie się utrudniają znikające czasowo murki, ruchome chodniki czy zabójcze wyładowania elektryczne. Dojść do wielu rejonów Hadesu bronią z kolei drzwi, do których musimy odnaleźć klucze. Na nieszczęście gracza, można nieść tylko jeden klucz na raz. Poruszanie się w płaszczyźnie pionowej jest możliwe głównie dzięki czemuś na kształt ruchomych schodów, które na ogół poruszają się tylko w jednym kierunku. Innymi słowy - wyjście z danego rejonu labiryntu znajduje



się przeważnie w innym miejscu, niż wejście. Tym samym bywają momenty, w których zdrowo trzeba się nachodzić, by trafić w aktualnie nas interesujący rejon Hadesu. Z schodami i drzwiami łączy się też bardzo przykra sprawa - jest możliwe, że trafimy w miejsce, z którego nie będzie można wyjść i nie pozostanie nam nic innego, jak tylko rozpocząć grę od nowa. Gracz został wyposażony w 5 żyć. Po utracie jednego z nich, wznawiamy grę od ostatnio napotkanego punktu restartowego, który wyróżnia się tym, iż delikatnie pulsuje. Punktów tych jest zasadniczo wystarczająco dużo, może jedynie w górnych partiach Hadesu przydałby się jeden dodatkowy. Gra bowiem może z początku nieco zniechęcić, gdy po utracie życia cofamy się aż do punktu startu.



Grafika jest może i przeciętna, ale czytelna i funkcjonalna. Biorąc pod uwagę rok powstania, dramatu nie ma. Gorzej z efektami dźwiękowymi, które szybko mogą znużyć. A sama gra? Cóż, jeśli ktoś lubi podziemne labirynty, z pewnością doceni i tą pozycję. Gra jest odpowiednio prosta, by wciągnąć a jednocześnie na tyle trudna, by zbyt szybko jej nie ukończyć. Oczywiście Hades nie jest w żadnym calu pozycją oryginalną, a zbieranie monet to trochę mało, by można polecić tą grę z czystym sumieniem. Niemniej zagrać i spędzić w jej towarzystwie kilka godzin z pewnością warto. A swoją drogą ciekawe, co porabia teraz Stefan Posthuma?

Autor: Stefan Posthuma

Rok: 1985

OCENA

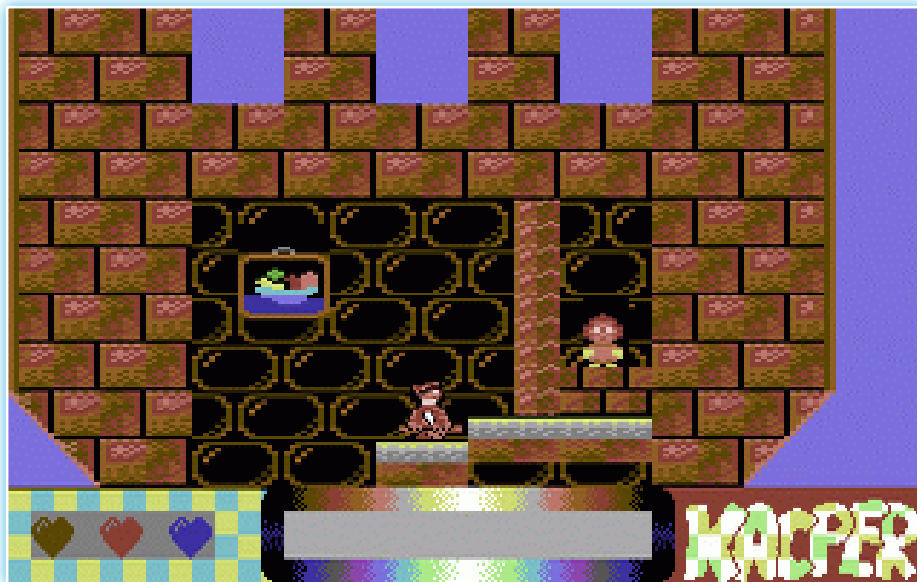
Grafika: 50

Dźwięk: 20

Grywalność: 50

Ogółem: 50

KACPER



Gdyby opracować statystyki mówiące o tym, wykonanie jakiego zadania stanowiło treść starych gier, ratowanie ukochanej osoby z pewnością zajmowałoby jedno z czołowych miejsc. Tak, Kacper to kolejna pozycja, w której musimy uwolnić biedną białogłową z łap bliżej nieokreślonego demona. Gdzie została uwięziona? Oczywiście, że w wieży na zamku, do którego dostępu broni fosa.

Kacper, pod względem gatunkowym, mieści się w rejonach dizzypodobnych, tyle, że biorąc pod uwagę wykonanie, daleko tej grze do którejkolwiek pozycji z słynnej serii Codemasters. Zawiodła fabuła i poziom zagadek. Duża część lokacji - w tym również miejsce uwięzienia dziewczyny - jest dostępna nie-

malże od samego początku; gra zbyt szybko odsłania swoje tajemnice. Większość problemów sprowadza się do sforsowania przeszkód stojących na drodze Kacpra (w czym pomagają typowe dla gatunku przedmioty, jak kilof lub łom), inne z zagadek wydają się być odrobinę nielogiczne. Grze brakuje jakiegokolwiek fabularnej spójności - stanowi ona w zasadzie zbiór niezwiązanych z sobą zagadek. Dziwi też, iż kraina, w której przyszło się Kacprowi poruszać, jest tak wyludniona. Nie spotkamy żadnego stwora próbującego nas powstrzymać, nie musimy pokonać też demona, który uwięził dziewczynę. To wszystko powoduje, iż gra nieco nudzi. Tym bardziej, iż Kacper porusza się koszmarnie wolno. Życie możemy stracić w zasadzie tylko na dwa sposoby - to-

nąc w wodzie bądź też spadając z wysoka. O to ostatnie nie jest wcale trudno, gdyż skakanie po platformach do łatwych zadań nie należy. Czasami, aby oddać udany skok, wymagana jest chirurgiczna precyzja.

Dość topornie wygląda też wykonanie. Grafika jest przeciętna (aczkolwiek kolorowa) a animacji praktycznie brak. Do innych wad zaliczyłbym ograniczenie pojemności kieszeni do dwóch przedmiotów, co jest szczególnie uciążliwe w przypadku przekraczania fosy, gdzie zawsze musimy mieć przy sobie maskę do nurkowania. Dotkliwy jest też brak muzyki, która stanowi dźwiękowe tło jedynie na planszy tytułowej i ekranie z gratulacjami. Grze towarzyszą jedynie skąpe i irytujące efekty dźwiękowe.

Pamiętam, iż posiadałem oryginalną kasetę z tą grą. Do zakupu zachęciły mnie recenzje, w których padały porównania do serii z Dizzym w roli głównej. Kacper jest jednak dowodem, iż nie tak łatwo było zrobić - w obrębie tego gatunku - naprawdę dobrą i interesującą grę. Na szczęście nie oznacza to, iż Polacy w ogóle nie potrafili robić zręcznościowo-przygodowych platformówek, o czym świadczą chociażby produkcje firmy Timsoft, z Mieczami Valdgira II, Chwatem czy Knoorkie na czele. Ale to opowieść na inną okazję.

Opis ukończenia gry:

W sali startowej widzisz SKRZYNKĘ ZŁOTA - nie zabieraj jej jednak. Zamiast tego idź w lewo i wejdź na szczyt drzewa - znajdziesz tam MASKĘ do nurkowania. Schodząc z drzewa trzymaj się prawej strony, bo inaczej stracisz życie. Idź w lewo aż dotrzesz do fosy; zostaw





MASKE, zabierz DZBANEK WINA. Podążaj teraz w prawo aż napotkasz wieśniaka - nie chce cię przepuścić, ale od czego masz wino? W podzięce otrzymasz LATAJĄCY DYWAN, lecz nie zabieraj go, gdyż na nic ci się nie przyda. Przejdź w prawo i zabierz OTWIERACZ. Kontynuuj drogę w tym kierunku, aż napotkasz SZPADEL. Na razie wróć do fosy, chłop-

cem zajmiemy się później. Kacper oczywiście nie potrafi pływać, ale przecież masz MASKE. Zabierz OTWIERACZ, dzięki któremu otworzysz kratę blokującą dostęp do zamku. Wróć po SZPADEL i z nim wejdź do zamku. Zostaw MASKE, skorzystaj z drabiny. W pierwszej sali na prawo znajdziesz KILOF. Zejdź na dół, idź w lewo, pozwalając Kacprowi spaść. Za pomo-



cą łopaty odkopiesz zejście do podziemi.

Tamże idź w lewo, a następnie drabiną w dół. TABLETKA NASENNA i DIAMENT powiększają wyjątkowo obfitą kolekcję przedmiotów bezużytecznych. Zator pokonasz dzięki KILOFOWI. Z następnej sali zabierz ŁOM i wróć na górę, do zamku. Przejdź w lewo, zabierz OKULARY. Idź w górę, następnie, skacząc po platformach, w prawo do wyjścia z zamku. Napotkany FLET i KAKTUS na nic się nie przydadzą, PIERŚCIEN na razie zostaw w spokoju, chociaż jeszcze się przyda. Póki co wyjdź z zamku.

ŁOMEM otworzysz właz w sali startowej. Zanim spenetrujesz podziemia, idź do końca w prawo i wręcz chłopcu OKULARY, w zamian za co otrzymasz DYNAMIT. Teraz zejdź nowoodkrytą drabiną, i porzuć gdzieś DYNAMIT. Na razie nic z nim nie działasz, musisz zdobyć detonator. W sali na lewo znajdziesz ŻÓŁTY SER. Zabierz go i wracaj do zamku.

Wejdź w posiadanie PIERŚCIENIA, zejdź na dół, zostaw ser pod zamkniętymi drzwiami i wejdź do podziemi. Powtórz tą samą drogę, co poprzednio, lecz tym razem idź do końca w prawo. Napotkanemu mężczyźnie daj PIERŚCIEN i zabierz otrzymaną w podzięce KARTĘ KREDYTOWĄ. Wróć na górę i za pomocą karty otwórz zamknięte drzwi. Zabierz ŻÓŁTY SER, który podarujesz napotkanemu dwie sale dalej człowiekowi. Otrzymasz w ten sposób upragniony DETONATOR. STARY BUT, oczywiście, na nic się nie przyda.

Wychodząc po platformach z zamku skorzystaj z omijanej do tej pory drabiny, prowadzącej na najwyższą wieżę. Zachowaj ostrożność - platforma w salce na górze urywa się wraz z końcem ekranu - do następnej komnaty musisz wskoczyć. Zabierz LATARKĘ i wracaj do sali startowej. Zejdź drabiną w dół i następnie idź w prawo. DYNAMIT połącz na kamieniach, DETONATOR postaw na podłożu. Możesz kontynuować drogę w prawo. W następnej sali jest ciemno, przyda się więc LATARKA. Kontynuując drogę wejdiesz w posiadanie PIORUNA. Wracaj do zamku i biegnij do ukochanej, która jest więziona w lewej wieży. Użyj PIORUNA. Kolejna białogłowa uratowana...

Producent: Vermes

Wydawca: Marex

Rok: 1994

OCENA

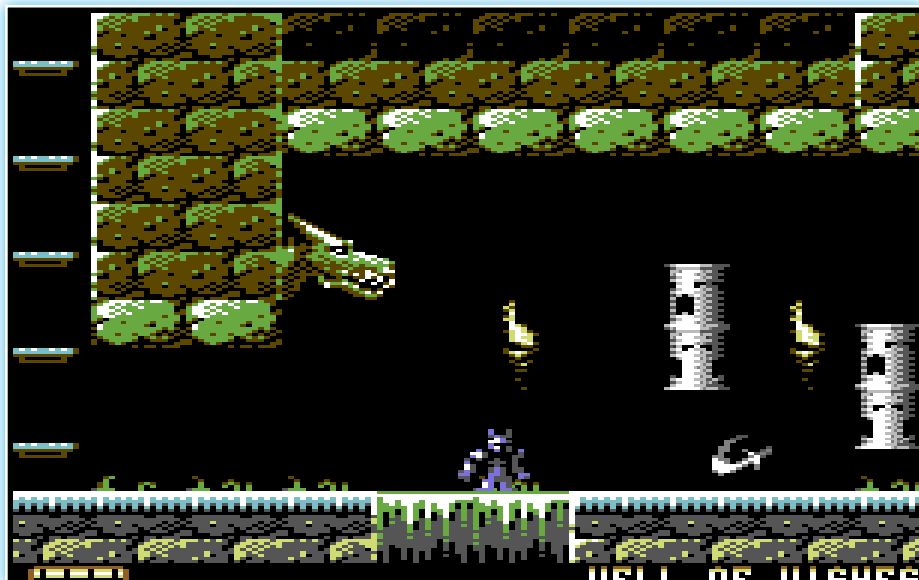
Grafika: 70

Dźwięk: 60

Grywalność: 60

Ogółem: 60

KNIGHT'N'GRAIL



Kto by pomyślał że w roku 2009 będą się jeszcze ukazywać nowe komercyjne gry na C64? A jednak, okazało się, że nie tylko można stworzyć w dzisiejszych czasach grę, która poziomem nie odstaje od produkcji z najlepszych lat naszego komodoraka, można także wydać ją komercyjnie. Udowadnia to przykład gry Knight'n'Grail, wydanej przez brytyjską firmę Psytronik software. Twórcami gry są Mikael Tillander (kod), Hakon Repstad (grafika), Hans Axelsson (muzyka), czyli grupa Wide Pixel Games.

Co to za gra?

Knight'n'Grail to gra platformowa utrzymana w średniowieczno-fantastycznym klimacie. Naszym zadaniem jest odkrywanie kolejnych części zamku strzeżonego przez węże, sowy, pająki, smoki i inne kreatury które eliminujemy z użyciem miecza. Oczywiście celem gry jest nie tylko bezmyślne machanie bronią białą, gracz musi otwierać kolejne zamknięte drzwi, szukać wskazówek ukrytych pod kamieniami, odnajdywać kolejne rodzaje broni i zbroi. Poziom trudności jest na tyle wyważony żeby gracz nie zniechęcał się po pierwszym niepowodzeniu. Po stracie życia co prawda zaczynamy grę od pierwszej komnaty, ale nie tracimy znalezionej broni, a drzwi które otworzyliśmy wcześniej pozostają otwarte, co oszczędza nam konieczności ponownego przechodzenia wszystkich komnat. Gracz ma początkowo 3 "punkty energii", zetknięcie się z przeciwnikiem, bądź wystrzelonym przez

niego pociskiem powoduje utratę jednego z punktów. Podczas odkrywania kolejnych komnat odnajdujemy przedmioty ułatwiające nam rozgrywkę takie jak np. garnki uzupełniające poziom energii, czy zbroje uodparniające na konkretny rodzaj pocisków. Wciśnięcie klawisza spacji w trakcie rozgrywki wywołuje ekran zawierający mapę dotychczas odwiedzonych komnat, zegar odliczający czas gry, oraz menu pozwalające nam na wybór broni i zbroi spośród aktualnie zebranych. Jest to ważne o tyle, że np. "water armour", czyli niebieska zbroja ochroni nas tylko przed niebieskimi pociskami. Podobnie sprawa wygląda z mieczami – nie każdym mieczem pokonamy każdego przeciwnika. Wskazane jest dokładne czytanie wskazówek, które znajdziemy pod kamieniami runicznymi, są tam nie tylko informacje o niebezpieczeństwach które mogą nas napotkać, ale także o właściwościach zebranych przez nas artefaktów. Z kolei po odnalezieniu "Rune of Rebirth" uzyskujemy możliwość zapisania gry.

Poziom grywalności Knight'n'Grail jest bardzo wysoki, widać ogrom pracy włożonej przez autorów w zaprojektowanie gry. Rozgrywka wciąga tym bardziej, że towarzyszy jej bardzo dobra oprawa audiowizualna.

Wykonanie

Oprawa gry stoi na naprawdę wysokim poziomie, kolejne komnaty są różnorodne, grafik z wyczuciem użył barw w taki sposób że nie mamy wrażenia powtarzalności odwiedzając kolejne zakamarki zamku. Uwagę

zwraca dobra animacja postaci, w tym także samego miecza którym rzucaemy w przeciwników. Przeciwnicy także wykonani są z dużą starannością, animacja sów które w niektórych komnatach zaciekle nas atakują przypomina mi wręcz legendarną grę Agony z Amigi, pozytywne wrażenie robią pełzające węże i kapiące z sufitu krople zabójczej substancji. Za oprawę dźwiękową robi klimatyczny motyw muzyczny którego słuchamy na przemian ze standardowymi odgłosami gry. Wszystko razem robi naprawdę dobre wrażenie na gracz.

Jak zdobyć grę?

Dystrybucją gry zajmuje się firma Psytronik Software (<http://www.psytronik.com/>) za pośrednictwem sklepu internetowego <http://www.binaryzone.org/>. Gra jest sprzedawana w trzech formach:

- wersja Premium – plastikowe przezroczyste pudełko, kolorowa okładka – cena 12.99 funtów
- wersja Budget – dyskietka z kolorową naklejką i kopertą w cenie 8.99 funta
- wersja elektroniczna – plik d64 z instrukcją w pliku tekstowym w cenie 1.99 funta.

Platności dokonać możemy za pośrednictwem systemu PayPal. Ja osobiście wybrałem wersję elektroniczną i już po kilkudziesięciu minutach od potwierdzenia transakcji otrzymałem e-mail z linkiem do pliku d64 z grą. Cały zakup kosztował mnie niecałe 10 zł. Myślałem że warto zapłacić za grę, chociażby dlatego żeby wynagrodzić autorom czas poświęcony na stworzenie gry i dodać motywacji do dalszej pracy. Knight'n'Grail może być tylko przedsmakiem tego co nas czeka, według informacji na stronie autorów gry, <http://widepixelgames.com/> tworzone są bowiem co najmniej 4 kolejne produkcje – platformówka w scenerii kosmicznej (Geo Six), oraz strzelanina w stylu Commando. Z kolei pod adresem <http://bit.ly/yf8ju> odnajdziemy filmik pokazujący jak będzie wyglądała kontynuacja Knight'n'Grail.

Producent: Wide Pixel Game
Wydawca: Psytronik Software
Rok: 2009
OCENA
 Grafika: 90
 Dźwięk: 70
 Grywalność: 90

Ogółem: 90

Pograjmy jak za dawnych lat...

Rok 1983

Po małej przerwie zapraszamy na następny odcinek przeglądu gier, tym razem z roku 1983.

Teoretycznie rok 1983 do produkcji gier wniósł niewiele nowego. W dalszym ciągu nie pojawiły się tytuły wykorzystujące chociażby w połowie niemałe możliwości Commodore 64. Nie powinno to jednakże dziwić – w owych czasach biznes gier komputerowych był ledwie w powijakach. Powstawały pionierskie tytuły dla poszczególnych gatunków, po raz pierwszy stosowano różnorakie nowe pomysły. Można powiedzieć, iż dopiero uczono się trudnej sztuki projektowania gier, przy okazji powoli poznając możliwości komcia. Był to także okres, w którym na grach zarabiano się krocie, gdyż rynek był bardzo chłonny. Dlatego też często stawiano raczej na ilość, aniżeli na jakość, nie obawiając się przy tym finansowej klapy. Największe hity w błyskawicznym tempie dorabiały się klonów, co ma pewnie związek z tym, iż w owych czasach – jak podejrzewam – nie do końca była uregulowana kwestia praw autorskich w dziedzinie gier komputerowych. W ciemno konwertowano również różnorakie hity z automatów bądź innych ośmiobitowców. A jednak mimo to, rok 1983 przyniósł pierwsze naprawdę dobre gry, które pomimo upływu lat absolutnie nie chcą się zestarzeć. Wyprzedzały one swoją epokę pomysłowością, wykonaniem bądź stopniem rozbudowania. Są też tytuły wyraźnie słabsze, ale absolutnie klasyczne, o których nie sposób tu nie wspomnieć. Dziś, porównując tytuły z tych dwóch grup, trudno uwierzyć, iż zostały one wydane w tym samym czasie. Należy jednak pamiętać, iż te najprostsze gry były z reguły konwersjami starszych produkcji z automatów, powstałych w latach 1980-81. Przyjrzyjmy się, jak różnorodne były tytuły wydane w 1983 roku.

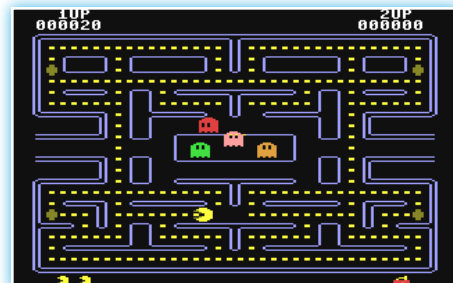
Rozpocznę może od dwóch hitów rodem z automatów. Pierwszy to Donkey Kong. Choć w 1983 roku była to pozycja już dosyć leciwa (pierwowzór ujrzał światło dzienne 2 lata wcześniej) i trudno mówić, by był to tytuł charakterystyczny akurat dla C64 (na dodatek grę wydała firma Atarisoft...), to jednak jest to jedna z najbardziej znanych gier wszechczasów. Drugą przyczyną, dla której nie można o tym tytule zapominać, jest główny bohater. Ale po kolei. Fabułę znają chyba wszyscy. Wielki goryl

– tytułowy Donkey Kong – porwał uko-



chaną głównego bohatera, niejakiego Jumpmana. Następnie wspiął się na wysoką konstrukcję złożoną z kilku platform. Jumpman musi dotrzeć do swojej ukochanej, przeskakując nad beczkami rzuconymi przez małpę, a także unikając innych przeszkód, np. płomieni. Alternatywnie można je też atakować znajdującym młotem. Czyli – dość typowa jednoekranowa platformówka. Wspominałem o bohaterze – otóż Jumpmana wkrótce przemianowano na Mario... i wszystko jasne. Donkey Kong to bowiem pierwsza gra, w której pojawił się słynny wąsaty hydraulik (aczkolwiek na początku był stolarzem...). Graficznie tytuł ten wciąż prezentuje się nie najgorzej. Szczególnie dobre wrażenie wywiera animacja goryla podczas jego wspinaczki po drabinie. Grywalność nie jest oczywiście powalająca, ale można przy Donkey Kong spędzić kilka miłych chwil. Pomijając kolejne tytuły z Mario w roli głównej, Donkey Kong zainspirował wiele firm do stworzenia własnej wersji gry. W tym samym 1983 roku ukazały się jeszcze chociażby Mario's Brewery czy Kong 64. Stworzono też trójwymiarową wariację gry, znaną pod nazwą Congo Bongo. Z kolei lepszą technicznie wersję Donkey Konga wydała w 1986 roku firma Ocean. Ta sama firma rok wcześniej wydała grę Kong Strikes Back! Sekwencja a la Donkey Kong pojawiła się też chociażby w finale Fantastic Dizzy. Oczywiście to tylko wierzchołek góry lodowej. W zasadzie gier tego typu pojawiło się tak wiele, iż można mówić o oddzielnym gatunku...

To nie jedyny tytuł, o którym można tak napisać. Pac-Man, prawdopodobnie najbardziej rozpoznawalny tytuł w dziejach gier wideo, stał się inspiracją do stworzenia ogromnej masy klonów. Wydany na automatach w 1980 roku, wersji na C64 (ponownie autorstwa Atarisoft) doczekał się dopiero w 1983 roku, później od niektórych podróbek (np. Bakacudy z



1982 roku). Można powiedzieć, iż fenomen Pac-Mana wyprzedził konwersję na komcia... Dosyć trudno z dzisiejszej perspektywy ten fenomen zrozumieć. Cóż ciekawego bowiem może być w zjadaniu kropek, w ramach tradycyjnie rozumianego labiryntu, przez kuleczkę z kłapiącą szczęką? W 1990 roku, gdy rozpocząłem swoją przygodę z C64, trudno mi było odpowiedzieć na to pytanie. Tym trudniej o tą odpowiedź teraz. Nie zmienia to w niczym faktu, iż gra była ogromnym hitem na różnych platformach i wywarła spory wpływ na szeroko rozumianą popkulturę. Nie każdy bohater gry komputerowej dorobił się własnej emotikonki... A pozostając przy grach na komcia – gier pacmanopodobnych powstało całe mnóstwo. Od ewidentnych klonów w stylu Monster Munch, poprzez wersje 3D (np. 3D Glooper z 1984 roku), aż do mojej ulubionej, charakteryzującej się rzutem izometrycznym Pac-manii z 1988 roku. Jest więc w czym wybierać. Dodam jeszcze, iż osobiście wolę wiele z tych klonów i kontynuacji od oryginalnego Pac-Mana. Gra nie dość, że kiepsko wygląda i jeszcze gorzej brzmi (niech ktoś wytrwa dłużej niż 10 minut przy tych efektach...), to jeszcze jest potwornie monotonna – każdy poziom wygląda w zasadzie tak samo. Masa kropek do zjedzenia, cztery duchy, których należy unikać, chyba, że połknęło się jedną z krótko działających pigulek. Cóż, nie każda ważna gra musi przetrwać próbę czasu.



Gry z automatów nie stanowiły w owym

czasie jedyne źródło pomysłów na konwersje. Nie należy zapominać o pocziwym ZX Spectrum. To właśnie na tym komputerze światło dzienne ujrzała inna kultowa gra z epoki ośmiu bitów, Manic Miner. Podobno autor gry, Matthew Smith, inspirował się innym hitem z dawnych lat (swoją drogą równie niezniszczalnym), Miner 2049'er. Cóż, podobieństwa między tymi grami nie są znaczne. Choć w obu przypadkach mamy do czynienia z jednoekranowymi platformówkami, jakich w tamtym czasie powstawało mnóstwo. Na każdym z 20 poziomów zadaniem gracza jest zebranie wszystkich kluczy (bądź innych, charakterystycznych dla danego poziomu przedmiotów) i dotarcie do specjalnego portalu, który przenosi bohatera gry – górnika Willy'ego – do następnej jaskini. Musi przy tym unikać różnych wrogich stworów, robotów (kopalnie to bowiem spuścizna po wysoko rozwiniętej cywilizacji), trujących krzaków, wystających skał czy upadków z dużej wysokości. Niestety, w każdej jaskini dostępna jest ograniczona ilość powietrza, więc na ukończenie danego poziomu mamy skończoną ilość czasu. Każdy etap ma tu swoją opisową nazwę, która koresponduje z tym, co widać na ekranie. Manic Miner doczekał się dwóch kontynuacji – kolejne tytuły z serii to dwie części Jet Set Willy. Należy też dodać, iż w tym samym 1983 roku wydana została gra Blagger (autorstwa Alligata Software) – łudząco podobna do Manic Miner, choć może odrobinę lepsza, gdyż nie wymagająca pikselowej precyzji przy oddawaniu skoku. Ale tak naprawdę warto zagrać w obie pozycje, gdyż są to absolutne klasyki w dziedzinie jednoekranowych platformówek. I jeśli komuś nie przeszkadza specyfika tych starych produkcji, może się od wymienionych tu gier naprawdę uzależnić.



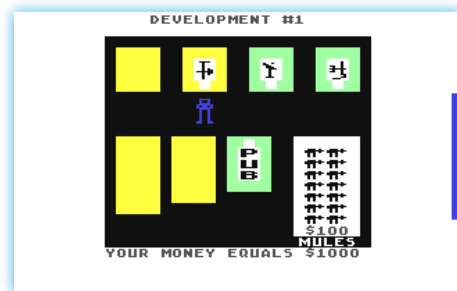
Pierwowzór Lode Runner powstał z kolei na komputerach Prime Computer 550 pod niezbyt oryginalną nazwą Kong. Wkrótce jednak autor gry – Douglas Smith – dokonał konwersji na komputer Apple II, zmieniając nazwę na Miner. Gra jednakże nie zyskała uznania wśród szefów Broderbund, więc Smith ponownie zajął się jej ulepszaniem. Finalna wersja, już pod tytułem Lode Runner, zainteresowała szefów firmy i wreszcie w połowie 1983 roku gra ukazała się na C64. Tytuł ten zawdzięcza swój status nie tylko grywalności. To jedna z pierwszych gier, która została wyposażona w edytor poziomów.

Magazyn Computer Gaming World ogłosił nawet konkurs na najlepszą planszę zaprojektowaną przez graczy, co zaowocowało licznymi nieoficjalnymi sequelami gry. Lode Runner to ilustracja zasady „w prostocie-siła”. Z każdego ze 150 (sic!) jednoekranowych poziomów należy pozbierać całe złoto, unikając strażników. Po zebraniu ostatniej sztaby, możemy przejść drabiną poziom wyżej, otrzymując w bonusie dodatkowe życie (na początku mamy ich pięć). Każda plansza stworzona jest z pewnej ilości platform, drabin i drążków, dzięki którym możemy szybko przemieszczać się po jej obszarze. Nie interesuje nas grawitacja i upadki z dużych wysokości. Dysponujemy możliwością wykopania dziury, w którą może wpaść któryś ze strażników, wypuszczając przy okazji trzymane przez siebie złoto. Czasami kopanie dziur to też jedyny sposób, by dostać się do sztaby złota. Należy jednak uważać, by samemu nie wpaść w taką dziurę, gdyż murki regenerują się dopiero po jakimś czasie. Tym samym Lode Runner wymaga nie tylko małpiej zręczności, lecz także pewnej dozy logicznego myślenia. I chyba również dlatego gra cieszy się wciąż taką popularnością (nowe wersje powstały np. na Xboxa). Lode Runner charakteryzuje się słabiutką, symboliczną wręcz grafiką o bardzo skąpych kolorach i prostymi efektami dźwiękowymi. Ale nikomu to, ze względu na szaloną rozgrywkę, nie przeszkadzało i nie powinno przeszkadzać chyba i teraz...



Napisana przez Davida Snidera a wydana przez Broderbund David's Midnight Magic jest jedną ze starszych symulacji „flipperów” na C64 (pierwotnie gra ukazała się na komputerach Apple II). I w sumie jedną z nielicznych, nie stworzoną za pomocą wydanego przez Electronic Arts Pinball Construction Set – za inspirację posłużył „prawdziwy” flipper Black Knight z 1980 roku. Chociaż gra nie jest tak świetnie wykonana, jak młodszy o 8 lat Mechanicus ani też nie charakteryzuje się tak wspaniałą grywalnością, jak o rok starszy Night Mission Pinball, to i tak dosyć zgodnie jest uznawana za jedną z najlepszych gier tego typu na C64. Zorientowana na przeciętnego gracza dynamika, precyzyjna kontrola i dwa „piętra” rozgrywki to zalety tego tytułu. Myślę jednak, że DMM zawiera trochę za mało elementów – ot, jakieś murki, grzybki, standardowe trójkąty nad łapkami i komora do buforowania dwóch piłek (po wпадnięciu trzeciej jest ona

opróżniana). Z boku gry widoczna jest liczba bonusowych punktów, jakie zostaną naliczone po stracie piłki. Nie ma sensu opisywać tu i teraz wszystkich elementów tego flippera, warto natomiast w tę grę zagrać – jest zadziwiająco uzależniająca. Dość powiedzieć, że swego czasu sporo grała w nią moja siostra, która przed komputerem zasiadała raczej rzadko.



W 1996 roku magazyn Computer Gaming World umieścił ten tytuł na trzecim miejscu listy najlepszych gier wszechczasów. I chociaż jest ona mocno kontrowersyjna, to jednak stanowi pewien wyznacznik pozycji danej gry w historii. O jakim tytule mowa? O wydanym przez Electronic Arts M.U.L.E. To jedna z pierwszych gier z opcją multiplayer. Każdy z graczy wciela się w rolę kolonizatora odległej planety (na początku można wybrać rasę każdego z nich), na której musi zdobywać pożywienie, energię czy różne minerały, zwiększając swój majątek. Tym samym gra łączy elementy gry strategicznej i ekonomicznej. Gracze nie tylko rywalizują między sobą, lecz także są zmuszeni do współpracy, by cała kolonia przetrwała i uzyskała jak najlepszy wynik finansowy. Skąd wziął się dziwny tytuł? Akronym rozwija się w Multiple Use Labor Element – to właśnie za pomocą „muła” gracz zdobywa jedzenie bądź minerały, w zależności od jego wyposażenia. I tylko szkoda, że rozgrywka ma miejsce na planecie Irata, czyli po prostu Atari czytane od tyłu. Bo M.U.L.E. jako pierwszy ujrzał światło dzienne na Atari 400/800. Warto jeszcze w tym momencie dodać, iż ta sama ekipa programistów jest również odpowiedzialna m.in. za nieco późniejszy hit – Seven Cities of Gold. I jeszcze ciekawostka o kołopudelkowej. Główny programista, Daniel Bunten, w 1992 roku zmienił płeć, stając się tym samym Danielle Bunten. Zmarłej w 1998 roku na raka płuc programistce zadedykowano The Sims. Biorąc pod uwagę projekty, w których Bunten brała udział, nie powinno to dziwić. Z kolei w roku 2007 Academy of Interactive Arts & Sciences umieściła Bunten w swoim Hall of Fame. Tym samym uhonorowano osobę, która pomysłami zdecydowanie wyprzedzała swoją epokę.

Po opisanu tak wyrafinowanej gry, pora na coś znacznie lżejszego. Pit Stop to bodaj najstarsza gra wyścigowa na C64, w której sterowany pojazd widoczny jest od tyłu. Owszem, wcześniej były takie tytuły jak Turbo czy bodaj najsłynniejsza wyścigówka, Pole Position.

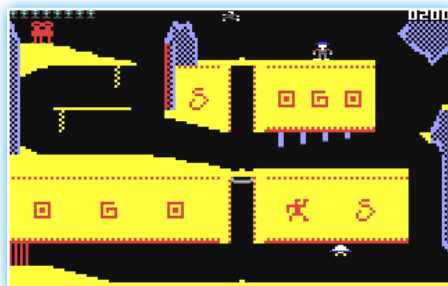


Pierwszy tytuł ukazał się jednak tylko na automatach, a wersja na C64 drugiego pojawiła się dopiero w 1984 roku. Omawianą tu grę wydała bardzo zasłużona dla komcia firma Epyx, kojarzona chyba głównie z grami „olimpijskimi”, takimi jak Winter Games czy World Games, a także innym legendarnym tytułem, Impossible Mission. Co oferuje Pit Stop? Na planszy tytułowej można wybrać liczbę graczy (od 1 do 4), jeden z trzech poziomów trudności, liczbę okrążeń (3, 6 lub 9) i rodzaj gry (od pojedynczej jazdy po cały cykl grand prix). A potem... można już grać. Najfajniejszą sprawą związaną z tą grą jest odwzorowanie kształtu każdego toru, co jest pewnego rodzaju powiewem realizmu, z którym jednak cała gra oczywiście nie ma wiele wspólnego. Mamy też sekwencję w tytułowym pit stopie, w którym możemy wymienić opony (stan ich zużycia oceniamy na podstawie ich koloru) i zatankować. Nie można tej grze odmówić pewnego wdzięku, aczkolwiek wydana rok później kontynuacja jest w opinii większości graczy zdecydowanie lepsza.



International Soccer to gra, o której warto wspomnieć co najmniej z dwóch powodów. Po pierwsze – to jedna z najstarszych futbolówek ze świata C64. Po drugie – jest powszechnie znana, chociażby z powodu cartridge'y rozprawianych wraz z komputerami Commodore, na których tytuł ten pojawił się w towarzystwie Flimbo's Quest. Gra znana jest również pod tytułem Cup Final, który de facto lepiej obrazuje oferowane możliwości, gdyż rozgrywamy tu jedynie pojedynczy mecz, właśnie finał jakichś rozgrywek pucharowych. Możemy jedynie wybrać jeden z 9 poziomów trudności (bądź zagrać z drugim graczem) i kolor koszulek (tyle, jeśli chodzi o „internacjonalność” tej gry...) Mocno przeciętna grafika, skąpe efekty dźwiękowe, bardzo uboga implementacja przepisów (są tylko auty i rzuty różne, w przypadku remisu mecz kończy się bez rozegrania dogrywki czy serii rzutów karnych) i wolne tempo gry z pewnością dodatkowo zaniżają wartość tej

produkcji. Ale pomimo tych wszystkich wad, w International Soccer wciąż świetnie się gra. Autor gry, Andrew Spencer, nie przekombinował i postawił na prostotę sterowania. Piłka klei się więc do nogi, komputer decyduje za nas, którym graczem sterujemy (jego koszulka w tym momencie zostaje podświetlona), a pozostali gracze często sami podbiegają do piłki (jakże brakowało tego typu inteligencji w wielu późniejszych produkcjach!). I chociaż gra to niezwykle toporna, to i tak lepsza od wielu gier tego typu, jakie w późniejszych latach powstały na C64. Kto wie, może do roku 1988 nie pojawiła się na komciu lepsza piłka nożna?



W 1983 roku Pharaoh's Curse był pozycją absolutnie wyjątkową. Podczas gdy niemalże wszystkie gry platformowo-zręcznościowe rozgrywały się na pojedynczym ekranie, obszar gry Pharaoh's Curse składał się na całkiem skomplikowany labirynt. Tym samym to jedna z wcześniejszych komnatówek i potencjalne źródło inspiracji dla wielu późniejszych gier. Co nie musi dziwić, zważywszy, iż tytuł wydała firma Synapse Software, mająca na koncie m.in. Fort Apocalypse czy omawianego niżej Blue Maxa. Gracz wciela się w rolę łowcy przygód, który w grobowcu jednego z faraonów poszukuje różnorodnych skarbów. Musi jednak uważać, gdyż faraon i jego mumia wciąż strzegą tego miejsca. Na szczęście obie postacie można czasowo unieszkodliwić strzałem z posiadanej broni. Znacznie gorsze są różne dziwaczne rzeczy, wyłaniające się z nienacka spod ziemi. Oprócz skarbów należy zbierać klucze, by dotrzeć do różnych niedostępnych miejsc. Trzeba też wystrzegać się ptaka, który co prawda nie zabija nas, ale przenosi w inne miejsce, pozbawiając jednocześnie klucza (to samo ma również miejsce przy utracie życia). Po odnalezieniu wszystkich skarbów przenosimy się poziom wyżej, który różni się od poprzedniego nie tylko stopniem trudności i ogólnym tempem gry, lecz również ilością sal i skarbów, które należy zdobyć. Na starcie mamy do dyspozycji jedynie dwa życia, jednakże znalezienie każdego skarbu zwiększa tę liczbę o jeden. Całkiem ciekawa gra, charakteryzująca się dość szalonym tempem rozgrywki, chociaż do klasy o rok młodszej Montezuma's Revenge trochę jej jednak brakuje. Zestawienie tych dwóch tytułów nie powinno dziwić, chociaż tak naprawdę Pharaoh's Curse bardziej przypomina inną słynną grę z 1984 roku – Bruce Lee.

Wydany przez Synapse Software Blue Max jest dla wielu jednym z lepszych tytułów, jakie ujrzały światło dzienne w 1983 roku. W grze wcielamy się w rolę pilota dwupłatowca, dokonującego nalotów na wrogie cele w czasie I Wojny Światowej. Oczywiście cele te są pilnie strzeżone, więc oprócz zrzucania bomb na



odpowiednie obiekty (oznaczone je białym krzyżykiem), bądź pojazdy (migoczą), musimy odeprzeć atak innych samolotów czy artylerii przeciwniczej. Gra swój sukces zawdzięczała chyba dwóm elementom. Po pierwsze – bardzo ładna izometryczna grafika w 1983 roku musiała wywierać ogromne wrażenie. Po drugie – Blue Max nie jest jakąś typową głupawą strzelanką, zawiera elementy symulacji. Już na samym początku określamy, czy w grze ma obowiązywać grawitacja oraz sposób sterowania samolotem. W czasie lotu musimy obserwować wskaźniki paliwa (Fuel) i wysokości (Alt), a także liczbę pozostałych bomb (Bombs). Świetnym pomysłem było też zaimplementowanie różnych typów uszkodzeń, jakie się mogą naszemu dwupłatowcowi przytrafić (np. awaria karabinu bądź wyciek paliwa). Samolot wytrzymuje cztery trafienia, przy piątym tracimy jedyne życie. Zapasy paliwa i bomb uzupełniamy na nielicznych lądowiskach, gdzie również naprawiane są wszelakie uszkodzenia. I tak by to w bardzo ogólnym zarysie wyglądało. W 1984 roku Synapse Software wydało sequel, rozgrywający się w kosmicznej scenarii Blue Max 2001, który jednakże spotkał się ze znacznie chłodniejszym przyjęciem.



Wydany przez Access Software Beach Head to zdecydowanie jeden z tych tytułów, który pomimo upływu lat wciąż charakteryzuje się wysoką grywalnością. Gatunkowo rzecz biorąc to urozmaicona strzelanka wojenna, podzielona na pięć etapów. Mając do dyspozycji flotę złożoną z dziesięciu okrętów, musimy zniszczyć silnie umocniony fort wroga. Ciekawostką jest fakt, że sami możemy wybrać sposób at-

ku. Pierwszy polega na przeciśnięciu się okretami przez najeżoną minami i niemilosiernie ostrzeliwaną cieśninę. Ten etap można ominąć i zaatakować wroga bezpośrednio, tracąc jednakże w ten sposób efekt zaskoczenia i pozwalając przeciwnikowi na pełną mobilizację. Poziom drugi to kultowe ostrzeliwanie działkiem samolotów, z kolei w trzecim - moim zdaniem najlepszym - musimy zatopić wszystkie wrogie jednostki. W tym celu przed odpaleniem pocisku ustawiamy kąt wystrzału i na podstawie informacji o odległości od celu musimy jak najszybciej wprowadzić niezbędne korekty i wystrzelić ponownie. Kolejny etap to przeprawa czołgami przez umocnienia na tytułowej plaży. Należy zwrócić uwagę, iż liczba dostępnych czołgów jest ściśle powiązana z liczbą okrętów, którym udało się przetrwać poprzednie etapy. A ma to spore znaczenie, gdyż do zniszczenia ostatniego umocnienia wroga - które to zadanie stanowi ostatni etap gry - potrzeba co najmniej kilku czołgów. To, co zapewniło tej grze nieśmiertelność to moim zdaniem zróżnicowanie poszczególnych etapów i ciągłość akcji. Niektóre z tych pięciu mini-gier, gdyby pozbawić je kontekstu, z pewnością nie robią zbyt dużego wrażenia, jednakże to swoiste poczucie pewnej misji powoduje, iż nawet w słabsze fragmenty gry gra się z dużą przyjemnością. Gra doczekała się sequela, wydanego w 1985 roku *Beach Head II: The Dictator Strikes Back*.

Przy okazji opisywania gier z 1983 roku, koniecznie należy wspomnieć jedno nazwisko - Paul Norman. Geniusz wyprzedzający swoją epokę. W czasach słodkich i niewinnych bohaterów platformówek, Norman - pracujący wówczas dla Cosmi Corporation - zaproponował grę bardzo krwawą i najwzyczejniej w świecie straszną, przy okazji stosując kilka pionierskich rozwiązań w dziedzinie projektowania gier. Mowa o *Forbidden Forest*. Gracz wciela się w rolę łucznika, którego zadaniem jest zabicie strasznego Demogorgona, zamieszkującego tytułowy las. Zanim jednak do tego dojdzie, bohater będzie musiał pokonać wielu innych przeciwników - gigantyczne pajaki, ropuchy, szkielety i tym podobne. Wspominałem o pionierskich rozwiązaniach. Po pierwsze, Norman zastosował przewijanie na kilku planach, co w tamtych czasach było rozwiązaniem absolutnie unikalnym. Po drugie - niesamowita muzyka została dopasowana do wydarzeń rozgrywających się na ekranie. Po trzecie - grafika, choć niemilosierne kanciasta, współtworzyła niesamowitą atmosferę Zakazanego Lasu, tym bardziej, iż Norman zastosował efekt zmieniających się pór dnia. Szczerze powiedziawszy, bardzo zazdroścę tym, którzy poznali *Forbidden Forest* „w epoce”. Wtedy bowiem ta gra musiała wywoływać kolosalne wrażenie, wysyłając przy okazji jeden z pierwszych sygnałów, że gry komputerowe niekoniecznie muszą nadawać się dla dzieci.

Ale i dziś tytuł ten może zachwycić. Moja rada: poczekać na nadejście zmroku i zgasić światło. Następnie zagrać w *Forbidden Forest*, w miarę możliwości odpalając dźwięk na słuchawkach. Niesamowite wrażenia gwarantowane. W 1985 roku Cosmi wydało również wysoko oceniony sequel, *Beyond Forbidden Forest*. Powstała również wersja na peceta, a także... nieoficjalna strona fanów pierwowzoru z 1983 roku.

Chyba mało kto nie słyszał o *Aztec Challenge*. To kolejny przykład gry wyprzedzającej swoją epokę. Ale nic w tym dziwnego - za jej powstanie odpowiedzialny jest Paul Norman, twórca *Forbidden Forest*. Choć tytuł ten pierwotnie pojawił się na Ataryncie, należy tutaj podkreślić, iż Norman stworzył praktycznie zupełnie nową grę, która z wersją na Atari nie ma wiele wspólnego. W zależności od źródeł w różny sposób objaśniana jest fabuła gry. Nie wnikając więc w szczegóły - gracz wciela się w rolę Azteka, który - aby przeżyć - musi przejść przez siedem ciężkich prób. Co ciekawe, dla sporej części osób pierwszy poziom okazywał się zbyt trudny. Absolutnie to rozumiem - bieg do piramidy w szpalierze rzucających włóczniami Indian naprawdę potrafi spędzić sen z powiek. W kolejnych poziomach czeka nas przeprawa przez schody piramidy (przy jednoczesnym unikaniu spadających kamieni), bieg przez różne pokoje wewnątrz budowli (gdzie należy uważać na spadające z góry przedmioty oraz pojawiające się znienacka dziury-pułapki w podłodze) oraz przejście przez „mroczne serce” piramidy, pełne różnorakich dzikich zwierząt. W dalszej kolejności należy znaleźć właściwą drogę, poruszając się po najeżonych pułapkami płytkach, przedostać się przez jezioro pełne piranii, by wreszcie - w ostatnim poziomie - przeprawić się przez dziurawy most. Co, prócz grywalności, zapewniło status klasyki tej grze? Z pewnością niesamowite efekty dźwiękowe i niepokojąca muzyka, narastająca wraz z postępem gracza w danym poziomie, z tłem w postaci etnicznych, „rytualnych” bębnow. Ale i o grafice można powiedzieć wiele dobrego - jest sugestywna i wraz z dźwiękiem tworzy niepowtarzalną atmosferę.



Na portalu lemon64.com ta gra zajmuje najwyższą pozycję spośród tytułów wydanych w 1983 roku. Stworzona przez Free Fall Associates a dystrybuowana przez Electronic Arts gra *Archon*, zwykle bywa określana mianem „szachów, w których poszczególne figury

walczą ze sobą”. Nie jest to do końca prawda. Szachownica jest tu jedynie polem bitwy odwiecznych sił Dobra i Zła - Bieli i Czerni. Jasna strona reprezentowana jest przez bardziej szlachetne postaci: rycerzy, łuczników, jednorożce czy walkirie. Siły ciemności to m.in. bazyliuszki, gobliny bądź trolle. Gdy przedstawiciele obu sił spotkają się na jednym polu szachownicy, dochodzi między nimi do starcia. Postacie różnią się nie tylko wyglądem, lecz także siłą rażenia, wytrzymałością i szybkością. Najważniejszymi osobami po obu stronach są: czarodziej (Biali) i czarnoksiężniczka (Czarni). Oprócz przemieszczania się po polach mogą oni również rzucać różne czary, np. *REVIVE* (przywraca do życia jedną z postaci), bądź *SUMMON ELEMENTAL* (nakazuje jednemu z żywiołów zaatakowanie przeciwnika). Kluczową sprawą podczas toczenia rozgrywki jest kolor danego pola. Na czarnych znaczną przewagę mają siły Zła i na odwrót. Zwycięza ten, kto wyeliminuje wszystkie postaci przeciwnika (lub ewentualnie jedyną pozostałą uwięzi za pomocą czaru *IMPRISON*) bądź też zajmie wszystkie pola energii (jest ich w sumie pięć). Cały ten, może nieco zawiły, opis nie mówi jednego - od tej gry naprawdę można się szybko uzależnić. Unikalna mieszanka gry strategicznej i zręcznościowej oferuje wiele godzin wspaniałej rozrywki, zwłaszcza z drugim graczem. Archon dorobił się dwóch sequeli - oficjalnego (*Archon II: The Adept*), generalnie ocenianego nieco niżej i nieoficjalnego (*Archon III: Exciter*), powszechnie uznanego za profanację znakomitego tytułu. Ale nic dziwnego, skoro twórcy ochrzcili się mianem *Free Fuck Associates*...

Co poza tym? Miłośnicy przygódówek musieli poczekać jeszcze kilka lat na chociażby szcztąkowy interfejs graficzny. Regularnie powstawały za to wzbogacane grafiką tekstówki, m.in. ceniona w niektórych kręgach *The Heroes of Karn*. *MicroProse* wydał *Solo Flight*, jeden z pierwszych symulatorów samolotu. Powstawały wczesne, ponoć bardzo udane, gry RPG (np. *Warrior of Ras* bądź trylogia *Apschai*). *Commodore* wydało nową, znacznie lepszą wersję *Wizard of Wor*. Przynajmniej z kronikarskiego obowiązku wypada wspomnieć o innych godnych uwagi tytułach z tego roku, jak np. *Jumpman*, *Save New York*, *O'Riley Mine*, *Falcon Patrol*, *Dig Dug*, *Hunchback*, *Super Pipeline*... A to przecież nie wszystko. Ciekawych gier pojawiło się w 1983 roku znacznie więcej. I chociaż faktycznie nie wykorzystywały one wielu możliwości C64, to jednak najważniejszym czynnikiem przy ocenie gry jest jej grywalność, a ta w większości przypadków była wysoka. Niech mi ktoś jeszcze powie, że 1983 był słabym rokiem. Co nie zmienia faktu, iż kolejne lata były jeszcze lepsze, ale... to już opowieść na inną okazję.

p.a.

Mega-Cart dla VIC-20



Komputer VIC-20 nie jest wcale tak martwy, jak się to wielu osobom wydaje. W Skandynawii działa mała demoscena, która tworzy demka, użytki oraz gry na ten komputer, tak samo jest w Stanach Zjednoczonych. Nie jest to może aż tak popularny komputer jak C64, ale wciąż istnieje duża grupa jego miłośników, która od czasu do czasu coś wydaje. Nie słyszałem, aby w Polsce ktoś coś tworzył na tym komputerze. Na początku lat 80-tych panowie Bogusław Radziszewski i Krzysztof Gajewski opracowali na VIC-20 pierwszą wersję swojego WARSAW BASIC, a dopiero później wydali wersję na C64. Niedawno komputer ten doczekał się stworzenia specjalnego cartridge'a z dużą ilością gier, programów użytkowych czy dem. Jest to po prostu duże archiwum produkcji na VIC-20, które zostało ciekawie i w fajny sposób zrobione na cartridge'u.

Dzięki temu urządzeniu możemy zaraz po włączeniu komputera załadować samouruchamiające się gry i najczęściej używane programy użytkowe. Do cartridge'a dołączona jest dodatkowo pamięć RAM, którą można konfigurować programowo. Pomimo ogromu możliwości i znacznej złożoności cartridge'a, jego obsługa nie nastręcza problemów, a to dzięki systemowi intuicyjnych menu, umożliwiający zarządzanie wszystkimi funkcjami urządzenia. Cartridge, powstały przy współpracy Carlsson & nbla000, to wielozadaniowe urządzenie, pracujące zarówno w systemie PAL, jak i NTSC. Umożliwia granie we wszystkie gry

wydane na cartridge'ach oraz w wiele najbardziej popularnych gier, wydanych na kasetach lub dyskietkach. Na cartridge'u umieszczone zostały zarówno stare gry oraz programy, jak i te nowe, które ukazały się, kiedy VIC-20 nie był już produkowany i oprogramowanie na niego tworzyli pasjonaci tego komputera. Posiada wbudowany przycisk reset, który umożliwia w każdej chwili powrót do menu głównego cartridge'a bez konieczności wyłączenia i ponownego włączenia komputera. Mega-Cart posiada masę niezwykle użytecznych programów, zarówno dla koderów, jak i dla innych pasjonatów tego komputera. Dodatkowo zawiera rozszerzenie pamięci, które

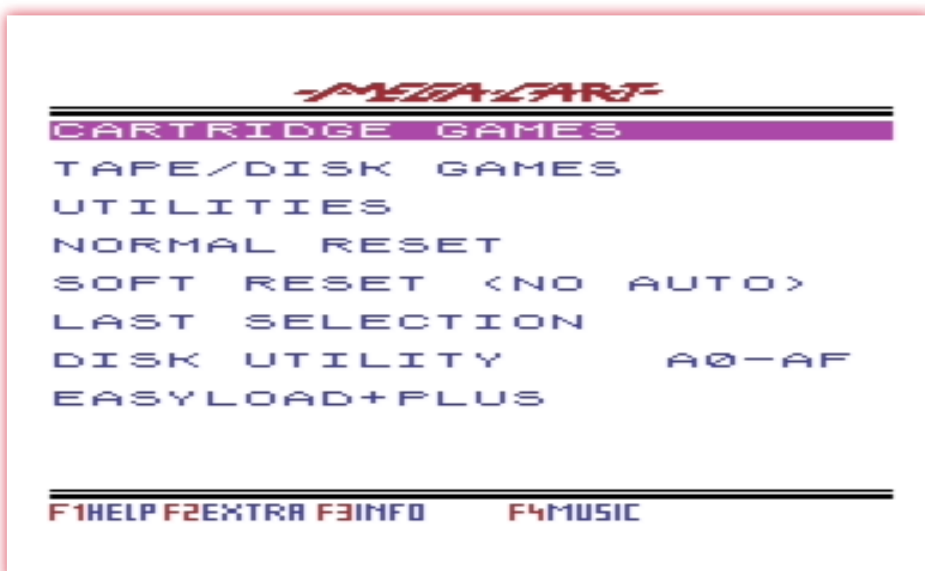
w każdej chwili można odłączyć. Urządzenie jest wyjątkowo proste w obsłudze. Nie wymaga żadnych przełączników, posiada intuicyjne menu umożliwiające wybór gier, użytków oraz innych funkcji cartridge'a.

Po uruchomieniu komputera ukazuje się nam Early Startup Menu, które jest domyślnym menu dla cartridge'a. Z jego poziomu można wybierać dowolną funkcję Mega Carta. Do wybierania poszczególnych funkcji można używać klawiszy funkcyjnych lub klawiszy kursora i Return. Można także nawigować po menu za pomocą joysticka. Wyboru funkcji dokonuje się poprzez przycisk fire w joysticku. Jeśli użytkownik dokonał zmian w wyglądzie menu, zawsze istnieje możliwość przywrócenia jego pierwotnego wyglądu. Podczas włączania komputera należy trzymać wciśnięty klawisz zero.

Użycie klawisza F2 powoduje wyświetlenie dodatkowego menu z demami, muzyką oraz innymi różnymi dodatkami. Z kolei klawisz F3 wyświetla informacje ogólne o cartridge'u oraz listę autorów, którzy tworzyli ten kart.

Klawisz	Opis działania
F2	Dodatkowe menu (dema, muzyka, gry i inne dodatki)
F3	Informacje (ogólne informacje oraz twórcy Mega-Carta)

Early Startup Menu może składać się z 14 programów wybranych ze wszystkich, które znajdują się na karcie. Można swobodnie za-



rządzać listą programów w głównym menu, ale wyłącznie w trybie Standard Navigation. Będąc w tym trybie zaznaczenie jakiegokolwiek programu umożliwi dostęp do opcji uruchomienia (ustawienia standardowo), dodania do menu głównego lub też usunięcia go z tego menu.

Jeżeli znajdujemy się w trybie Quick Navigation, w którym zaraz po zaznaczeniu programu natychmiast następuje jego uruchomienie, można dodawać pozycje do ESM poprzez tymczasowe przełączenie się do trybu Navigation Mode z menu Service, a następnie można bezproblemowo powrócić do trybu Quick Navigation. Jeżeli w ESM znajduje się dużo pozycji, może zająć chwilę, zanim ukaże się ono na ekranie.

GRY

Jak już wspomniano, Mega Cart nie zawiera jedynie gier wydanych na cartridge'ach. Znajduje się na nim wiele innych pozycji, oryginalnie wydanych na dyskach i kasetach. Dodatkowo zawiera kilka nowych produkcji, stworzonych przez użytkowników forum Denial.

Jeżeli użytkownik życzy sobie, aby zawsze po starcie pokazywane było menu z grami wydanymi na cartridge'ach, należy w momencie uruchomienia karta trzymać wciśnięty klawisz 1. Powrót do domyślnego trybu menu uzyskuje się za pomocą klawisza 0 (zero). Oczywiście pozycje z menu Tape/Disk uruchamiają się bezpośrednio z cartridge'a i nie jest wymagane posiadanie ich oryginałów na oryginalnych nośnikach. W menu tym znajdują się najnowsze produkcje wydawane na tę maszynę przez fanów.

Dodatkowo można używać klawisza CTRL, który przenosi nas do losowo wybranej pozycji z menu.

F2 – przełącza pomiędzy ulubionymi i wszystkimi pozycjami menu.

F3 – pozwala na przefiltrowanie listy.

C= – pozwala na wybranie ulubionych pozycji lub też ich anulowanie, jeżeli już nie są ulubione.

Litery od A do Z pozwalają przeskakiwać do pierwszej pozycji na liście zaczynającej się od danej litery.

PROGRAMY

Podmenu Utilities zawiera wiele użytecznych narzędzi, zarówno dla programistów, jak również dla zwykłych użytkowników. W momencie uruchomienia programu jest możliwość wyboru konfiguracji pamięci, na jakiej ma on działać. Jest kilka możliwości: tryb unexpanded (nierozszerzony) +3K dla programów, które mają być uruchamiane w ROM-ie oraz unexpanded +3K/+8K/+16K/+32K, jeśli

użytek ma być uruchomiony w RAM-ie. Oczywiście najlepsza konfiguracja jest zaznaczona domyślnie.

Kiedy użytek jest uruchamiany w RAM-ie, może równolegle współpracować z innymi programami. Można np. uruchomić razem HesMon'a i Disk Utility. Na stronie projektu można znaleźć wiele różnych użytecznych kombinacji programów dostępnych na karcie.

Oto pełna lista użytków wgranych do MegaCart (razem: 24 programy):

Pomimo tego, że istnieje wiele sposobów na zmianę konfiguracji pamięci, to najłatwiej jest dokonać tego poprzez trzymanie wciśniętego klawisza funkcyjnego w momencie startu komputera.

Dodatkowo ESM posiada 2 podmenu (Normal & Soft Reset), które pozwalają na uruchomienie VIC-20 w różnych konfiguracjach pamięci.

Podmenu Normal reset zawiera wiele kon-

Program	Miejsce w pamięci	Informacje
Basic V4.0	(\$A000-\$AFFF)	rozszerzenie Basic 4.0
Cassette Turbo	(\$A000-\$AFFF)	Akcelerator taśmowy
Disk Utility (manual)	(\$6000-\$6FFF)	X-Menu i inne użyteczne narzędzia
Disk Utility (manual)	(\$A000-\$AFFF)	X-Menu inne użyteczne narzędzia
Easyload + Plus	(\$A000-\$BFFF)	1541/1571/1581 TurboLoad, polecenia Wedge, makra FKEY
Hes Mon	(\$A000-\$AFFF)	Monitor języka maszynowego
Household Finance		Planowanie finansów osobistych (tylko ROM)
Hypra System (PAL ONLY)	(\$A000-\$AFFF)	1541/1571 LOAD/SAVE Turbo-Disk
Mikro Assembler	(\$A000-\$AFFF) (\$6000-\$6FFF)	Assembler (ROM albo RAM 32K + 3K)
Personal Finance		Planowanie finansów osobistych (tylko ROM)
Pet Loader	(\$A000-\$BFFF)	emulator PET (ekran 40 kolumn) (tylko RAM)
Programmers Aid (manual)	(\$7000-\$7FFF)	narzędzie dla programistów w BASIC-u
SpeedScript		edytor tekstów (tylko RAM)
Super Expander (manual)	(\$A000-\$AFFF)	rozszerzenie BASIC z poleceniami do obsługi grafiki i dźwięku
Synthesound		program do tworzenia dźwięku (tylko ROM)
Turbotape 2.0	(\$A000-\$A7FF)	Akcelerator taśmowy (nagrane z jego pomocą programy mogą być wczytane bez niego)
Turtle Graphics	(\$A000-\$BFFF)	interpreter języka LOGO
Vic Forth 1.10	(\$A000-\$BFFF)	język Forth dla VIC-20
Vic Music Composer	(\$A000-\$BFFF)	aplikacja do tworzenia muzyki
Vicmon (manual)	(\$6000-\$6FFF)	monitor języka maszynowego
Vicmon (manual)	(\$B000-\$BFFF)	monitor języka maszynowego
Vic-Tracker (manual)		W pełni wyposażony edytor muzyczny w stylu trackerów (tylko RAM)
VTE-40	(\$A000-\$AFFF)	program terminala (ekran 40 kolumn)
Waterloo Basic+	(\$A000-\$AFFF)	rozszerzenie BASIC



figuracji pamięci (niektóre oferują możliwość wgrania dodatkowych użytków, jak Easyload+). Jeżeli wybrana zostanie konfiguracja 32K w trybie Normal Reset, wówczas każdy obraz z ROM-u na BLK5 wystartuje automatycznie (jeżeli wcześniej był załadowany do pamięci).

Jeżeli ktoś chce, może zablokować na stałe ten fragment menu, tak, żeby pokazywał się zaraz po uruchomieniu karty – wystarczy użyć w tym celu klawisza 4 podczas startu komputera.

Podmenu Soft Reset umożliwia korzystanie z konfiguracji z 32K RAM zawsze. W tym wypadku obraz ROM-u z BLK5 nie zostanie uruchomiony, nawet jeśli wcześniej był załadowany do pamięci (jak w przypadku innych rozszerzeń RAM). Trzeba sprawdzić i – w zależności od tego, jaka konfiguracja pamięci jest w danej chwili stosowana – użyć monitora do zmiany pamięci. W każdej chwili można uruchomić obraz ROM-u na BLK5 poprzez wpisanie SYS64802 (czyli standardowe wywołanie sygnału soft reset).

Pozostałe właściwości:

- własny zestaw znaków,

- własne logo Mega-Cart
- do wyboru 8 zaków, przygrywających podczas przeglądania menu
- możliwość uruchomienia ostatnio używanego programu
- możliwość własnego zdefiniowania najlepszych gier i programów użytkowych
- ciekawe „jaja wielkanocne” (żarty programistów ukryte w kodzie)
- automatyczny start wszystkich programów nagranych na karcie – nawet tych, które nie miały takiej możliwości
- wszystkie gry zostały pogrupowane wg: wydawcy, kategorii, systemu (PAL/NTSC/oba), czy były w salonach gier, czy obsługują wioselka oraz kategoria „ulubione” (tworzona przez użytkownika)
- ekran pomocy, na którym zwięźle wyjaśniono znaczenie każdej funkcji
- Service Menu, które służy do ustawianie specjalnych funkcji cartridge’a oraz specjalnych trybów działania.

Mega Cart bazuje na układach logicznych TTL. Został zrobiony przy użyciu tej samej technologii, która była w użyciu we wczesnych latach 80. – wtedy, kiedy VIC-20 był produk-

wany. Projekt jest wierny koncepcjom elektronicznym z tamtego okresu, choć można było użyć elementów elektronicznych stosowanych współcześnie. Dzięki temu jest to produkt godny zaufania, trwały i stabilny, co zostało potwierdzone po długim okresie testów. Sprawdzone sposoby wykonania zapewnia niezawodność urządzenia.

Wszystkie obrazy programów przechowywane są w 2 kościach 27C801 (1mb x 8) OTP EPROMs. Były one używane w finalnym prototypie i następnie w produkowanych egzemplarzach.



Rozszerzenie pamięci 32K składa się z 8 układów RAM (HM62256). Adresy przestrzeni RAM-u nie kolidują z przestrzenią adresową ROM-u. Urządzenie kontroluje włączanie i wyłączanie RAM-u/ROM-u w zależności od potrzeb. Dzięki takiej elastyczności jest możliwe uruchamianie wszystkich obrazów z ROM-u i ich autostart na Mega-Cart, bez względu na używane obszary pamięci.

Rozszerzenie pamięci 3K jest również dostępne na cartridge’u. Jest to część pamięci z 8K NVRAM-u. Może być wyłączona, pozwalając na start w trybie z 3,583 bajtami wolnymi. Zapewnia to pełną kompatybilność z grami na kasetach.

Pamięć NVSRAM (rodzaj pamięci komputerowej, który nie traci zawartych w sobie informacji po zaniku zasilania) używana jest do zapisu ulubionych gier czy wybranej muzyki. Układ potrafi zachować dane przez 100 lat i – ze względu na wagę – nie obciąża zbyt mocno ekspansji portu. Jako ciekawostkę dodam, że płyta drukowana zawiera złotą powłokę na 44 pinach wkładanych do ekspansji portu komputera.

Twórcy karty:

- projekt techniczny: Brian Lyons
- menu systemowe: Nicola Di Battista
- muzyka: Anders Carlsson
- projekt graficzny: Brent Santin

Więcej o tym cartridge’u podłączonym do VIC20 można poczytać na jego oficjalnej stronie: <http://www.mega-cart.com/>

MrMat & Ramos

TAJEMNICE NUFLI

Czasy świetności komputera Commodore 64 dawno są już za nami i wydaje się, że wszystko, co było możliwe do zrobienia i pokazania na tej platformie, też już dawno zostało pokazane. Okazuje się jednak, że istnieje całkiem spore grono sympatyków tego sprzętu, które nadal chce z niego coś nowego wycisnąć. Ostatnim efektem takiego wyciskania jest powstanie nowego standardu graficznego o nazwie NUFLI – wykraczającego daleko poza zakładane pierwotnie możliwości grafiki na C64.

Przed omówieniem New Underlay Flexible Line Interpretation (NUFLI) autorstwa grupy Crest oraz wyjaśnieniem procesu związanego z uzyskaniem obrazu w tym nowym trybie, na początek przypomnijmy sobie podstawowe

informacje o wyświetlaniu obrazu na C64, jak również osiągnięcia w zakresie grafiki na tej platformie na przestrzeni lat.

Układ graficzny użyty w C64 – VIC – posiada niewiele sprzętowych trybów wyświetlania grafiki, a są to:

- **tryb znakowy** – w którym ekran jest zorganizowany w tablicę o wymiarach 40 rzędów na 25 kolumn. Z punktu widzenia komputera, tablica ta przechowuje dane o wartościach liczbowych z zakresu 0-255 – jedno pole tablicy odpowiada jednemu bajtowi. Układ graficzny podczas wyświetlania, pobiera wartości z tablicy i kojarzy je z wzorcami umieszczonymi w zdefiniowanym obszarze pamięci, po czym umieszcza na ekranie. Wzorec to cząstka obrazu o wymiarach 8 na 8 punktów, nazywana znakiem (font),

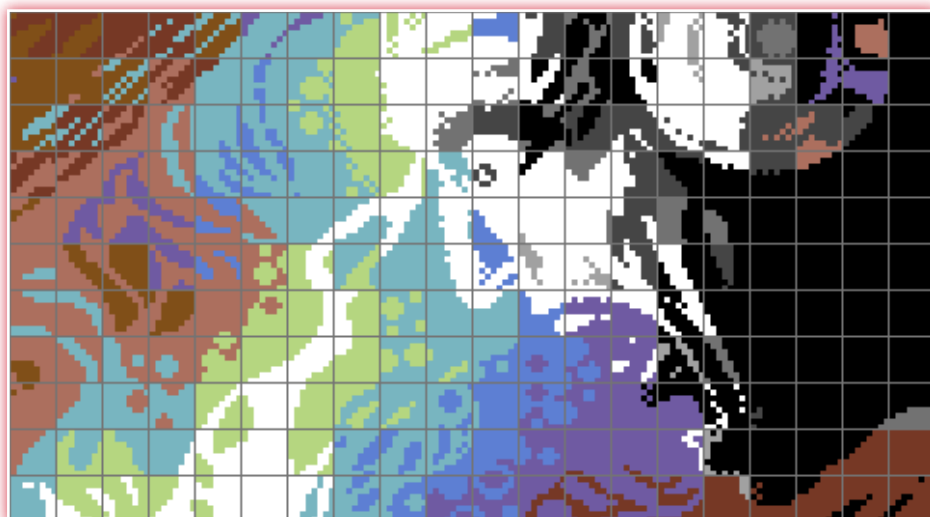
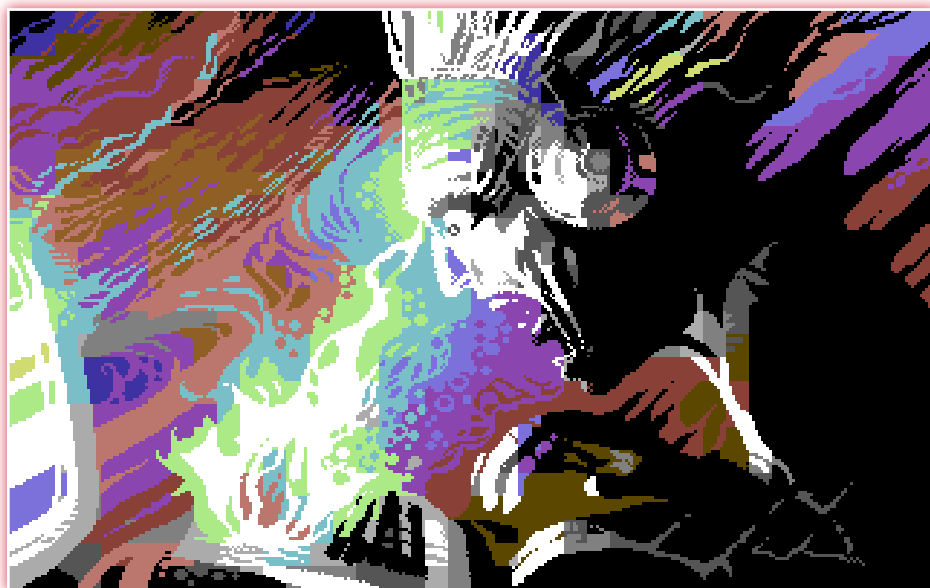
ponieważ może przyjmować kształt np. litery alfabetu. Tryb ten, jest dostępny po uruchomieniu komputera.

- **tryb graficzny (bitmapa)** – w C64 znacząco różni się od organizacji obrazu, jaki spotykamy np. na platformie PC. W bitmapie na PC-cie, na każdą elementarną część obrazka (piksel) przypada jeden bajt z informacją o kolorze (lub więcej bajtów, zależnie od palety). Bajty te są zapisane liniowo i wyświetlane jeden po drugim począwszy od lewego górnego rogu ekranu. Czyli w przypadku obrazka o rozdzielczości 320 na 200, najpierw zaczynamy od punktu 1. i kolejno do 320., a potem następna linia i tak aż do dwusetnej. W C64 tak nie ma.

W trybie bitmapy, każdy z punktów wyświetlanych na ekranie jest ściśle powiązany z bitami w pamięci komputera. Na początku wyliczmy, ile w takim układzie będzie potrzebnych bajtów dla rozdzielczości 320x200 – maksymalnej do uzyskania dla C64, nazywanej Hires. Każdy bajt ma 8 bitów, czyli może przetrzymać informację o 8 punktach (bit zapalony to punkt na ekranie, bit zgaszony to brak punktu). 320 razy 200 to 64000 punktów, dzielimy przez 8 i mamy 8000 bajtów (ok. 8KB). Teraz w odpowiednim rejestrze określamy, które to 8 KB bajtów poświęcamy na bitmapę z 64 KB pamięci naszego komcia i możemy rysować. No dobrze, ale gdzie informacja o kolorze? VIC w trybie bitmapy, podobnie jak w przypadku tekstowego, korzysta z tablicy 40x25, ale do określania koloru. Tu, dochodzimy do pytania – jak określić kolory dla 64000 punktów w tablicy o 1000 polach? Konstrukcyjnie rozwiązano to w ten sposób, że kolory można zmieniać tylko w obrębie wielkości matrycy 8x8 punktów – ekran w takim układzie jest dzielony dokładnie jak przy trybie tekstowym. A więc nie możemy sobie dowolnie podporządkowywać koloru do punktu, a jedynie dla pewnej grupy takich punktów (patrz rys. 2, 3).

C64 ma niewielką paletę barw, która liczy 16 kolorów. Do zapisania wartości od 0 do 15 wystarczą tylko 4 bity, a więc pół bajta (ang. nibble). W jednym bajcie możemy zapisać informację o dwóch kolorach, co też w C64 ma zastosowanie. Dane w tablicy zawierają jednocześnie dane dla kolorów punktów, jak i tła dla tych punktów w obrębie kwadratu 8x8.

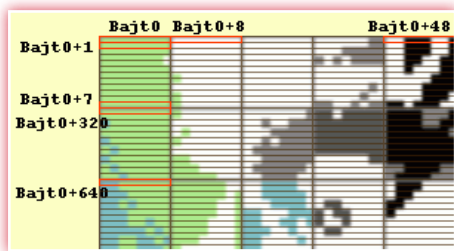
Należy tu jeszcze dodać, że w związku z podziałem ekranu na kwadraty, maska punktów (bitmapa) nie będzie miała w pamięci struktu-



Rys 1-2. Przykład trybu graficznego Hires oraz podział obrazka dla mapy kolorów (pola 8x8).

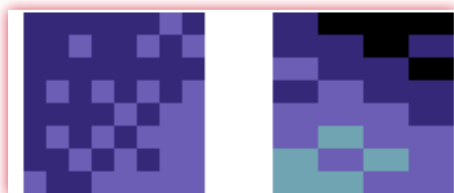
ry liniowej, tylko podział na porcje 8-bajtowej – tworzące właśnie ten kwadrat 8x8.

W pierwszej linii ekranu, licząc od lewej, punkty 1-8 zapisane są w pierwszym bajcie, ale kolejne 9-16 w bajcie 8. itd. W bajcie drugim zapisane są punkty 1-8, ale linii drugiej (patrz rys. 3).



Rys 3. Powiązanie grafiki z bajtami w pamięci.

Jest jeszcze jeden tryb graficzny w C64, tzw. Multicolor. Z uwagi na ograniczenia w zastosowaniu koloru, które ma Hires, postanowiono dodać możliwość wyświetlania obrazu w formacie wielokolorowym. Konfiguracja pamięci



Rys 4. Porównanie cząstek (kwadrat 8x8) w trybie Hires i MultiColor

i zasada podziału na kwadraty także i tutaj obowiązuje. Zmienia się tylko sposób interpretacji bity-punkty. Tym razem za punkt na ekranie odpowiada kombinacja dwóch sąsiadujących ze sobą bitów. Czyli w jednym bajcie możemy przechowywać informację nie o 8 punktach jak wcześniej, a tylko o 4. Dla tego trybu, twórcy C64 udostępnili jeszcze jedną 1KB-ową pamięć na drugą tablicę dla dodatkowego koloru.



Rys 5. Przykład obrazka w trybie Multicolor.

Niestety ten tryb okupił się zredukowaniem horyzontalnej rozdzielczości o połowę, a więc rozdzielczość „spadła” do 160x200 punktów. W rezultacie w każdym z kwadratów 4x8 (dawnych 8x8) możemy korzystać z 4 kolorów, dwóch z pamięci mapy koloru analogicznie jak poprzednio i jednego z dodatkowej tablicy koloru. Czwarty kolor – tła – w tym trybie definiuje się osobno i staje się on wspólny dla całego obrazka (jak w tekstowym). O wyborze, z której tablicy VIC ma pobierać kolor, decyduje wspomniana wcześniej para bitów, która może mieć akurat 4 kombinacje (00,01,10,11) i akurat tyle mamy do dyspozycji kolorów.

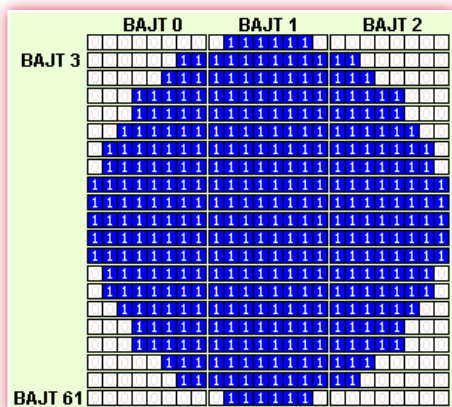
Po co te wszystkie komplikacje, dlaczego nie można było użyć takiej konstrukcji jak na PC? Jak już wyliczałem wcześniej, obrazek 320x200 ma 64000 punktów i jeżeli jeden bajt zawierałby – jak na PC – informacje o kolorze dla jednego punktu, to jeden obrazek zająłby praktycznie całą pamięć naszego komputera. Drugą sprawą to prędkość procesora – jak wiadomo C64 jest napędzany symbolicznym megahercem – to nie jest dużo. Pamięć komputera jest współdzielona z układem graficznym VIC. Przy wyświetlaniu obrazu, praktycznie każdy cykl zegara jest dzielony na część procesora i układu graficznego. Pobieranie większej ilości danych o kolorach odbijałoby się od razu na ograniczeniu wydajności procesora, co by raczej pogrzebało karierę C64 już na starcie.

Przy obecnym stanie rzeczy, układ VIC pobiera dane o kolorach co ósmą linię obrazu (co rząd kwadracików) i w tej właśnie linii (BadLine) zabiera procesorowi prawie całkowicie dostęp do szyny danych – zatrzymuje go na 40 cykli, gdzie cała linia ma 63 (PAL).

• **niezależne obiekty graficzne (sprites)** – „duszki” stanowią zupełnie odmienne struktury w grafice C64. Mają oddzielne jednostki

w VIC, zresztą całą ich obsługę układ traktuje osobno. Jak sama nazwa wskazuje, są to obiekty niezwiązane z innymi, istnieją równolegle. Można określić ich priorytet wyświetlania względem grafiki. Można określić czy stykają się z bitmapą lub ze sobą, rozszerzyć hardware’owo dwukrotnie w pionie i poziomie, mają podobnie jak grafika tryb jedno- lub wielobarwny, ale przede wszystkim można zmieniać ich pozycję na dowolną w obszarze widzenia. Są tak niezależne, że jako jedyne można je wyświetlać na obszarze przykrytym ramką. Moim zdaniem to, co zdecydowało o sukcesie tej platformy to właśnie „duszki” (a dopiero w drugiej kolejności to będzie SID), których C64 posiada 8. W specyficznych warunkach, są w stanie pokryć cały ekran licząc z ramkami! Może nie imponują rozmiarami (24 na 21 punktów), ale są bardzo „elastyczne”. Podczas wyświetlenia 21 linii danego sprite’a, można przestawić tak jego współrzędne, że układ będzie wyrysowywał go jeszcze raz, na tym samym ekranie – dzięki temu można wizualnie zwiększać ich liczbę. Zasada rysowania grafiki dla sprite’ów też różni się od bitmapy. 24 piksele szerokości to 3 bajty pamięci, a więc na każdy kształt „duszka” przeznaczony jest 3x21 bajtów, co daje w sumie 63.

Czemu taka „nierówna” liczba? Wydaje się to być podyktowane chęcią, aby obszar graficzny duszka był jak najbardziej proporcjonalny – czyli zbliżony do kwadratu. Można było zrobić np. 16x32 (idealna krotność 64), ale wtedy sprite’byłyby chude i długie, albo 32x16, ale znowu za szeroki. W innych przypadkach byłyby zbyt „pamięciożerne”. Z uwagi na to, że VIC widzi tylko 16KB, rozsądnym też wydaje się ilość bajtów przeznaczonych na kształt duszka. Co prawda na każdy kształt przeznaczono 64 bajty i ostatni jest niewykorzystywany, ale w ten sposób mamy „równą” 256 obszarów, w których mogą znaleźć się kształty. Dla odmiany, kształt duszka jest reprezentowany w pamięci liniowo, czyli pierwszy bajt (pierwsze osiem bitów) to pierwsze 8 punktów, w drugim bajcie kolejne 8 punktów i także w trzecim, a potem kolejna linia itd. (rys. 6)



Rys 6. Organizacja pamięci przy sprite’ach.

Na temat możliwości sprite'ów można pisać wiele. Trzeba pamiętać, że też zabierają czas procesorowi w liniach, których są wyświetlane. Co prawda to tylko 2 cykle (+3 na uprzednie zamknięcie dostępu do magistrali danych dla procesora) na jednego, ale to zawsze „boli”. Dodam na koniec, że często są one wykorzystywane do wzbogacania grafiki albo maskowania jakiś defektów. Oczywiście, główne ich zadanie to „ludziki” i naboje w grach – ale tego chyba nie muszę nikomu uświadamiać.

Na przestrzeni lat, powstało wiele różnych software'owych formatów graficznych, często opartych na programowych trikach, odkrytych przez zdolnych koderów. Na pewno nieraz, potrafili zadziwić uzyskanymi efektami samych konstruktorów tej maszyny. Przytoczę parę kluczowych – będą one pomocne przy wyjaśnianiu najnowszego formatu. I tak...

INTERLACE – lub inaczej „przeplot”, patrzone na innych platformach, gdzie w jednej ramce - czyli jednym obiegnięciu działka rastra przez ekran - wyświetlane są naprzemiennie albo linie parzyste, albo nieparzyste obrazka – tworząc efekt większej rozdzielczości.

Na C64 działa to trochę inaczej. Tu wyświetlane są naprzemiennie dwa „pełne” obrazy, ale przesunięte względem siebie o 1 piksel w poziomie. Format ten jest wykorzystywany przy trybie wielobarwnym, gdzie piksele są podwójnej szerokości, a przesunięcie wynosi wtedy pół piksela.

Ma to dwie zalety: zwiększa wizualnie rozdzielczość poziomą do 320 (ze 160) przy trybie wielokolorowym, drugą z zalet to zwiększenie palety barw, gdyż podczas przełączania ekranów powstają kolory pośrednie. Główna wada tego trybu to migotanie obrazu - przełączanie nie jest na tyle szybkie, aby oko ludzkie go nie zauważało. Inną wadą jest rysowanie grafiki w takim trybie. Przebiega tak jak w trybie wielobarwnym (szerokie piksele), ale trzeba uwzględnić obszary nakładające się z dwóch pół-obrazów. Z uwagi na to, że to tryb wielobarwny, nie

jest możliwe osiągnięcie pojedynczego piksela w rozdzielczości 320x200, którą właśnie interlace udaje.

FLI, AFLI - format ten to prawdziwy przełom w grafice na C64, ukazujący jak dalece można wyjść poza standardowe możliwości sprzętowe. Dostarcza możliwość wykorzystania o wiele większej liczby kolorów w kwadracie 8 na 8. Głównie wykorzystywany w multikolorze (kwadrat 4x8), gdzie praktycznie zapewnia dowolność w przebieganiu z całej palety barw.

Sztuczka polega na odpowiednim manipulowaniu dwoma rejestrami: przesuwania ekranu w pionie oraz wskaźnika do mapy koloru. Otóż ktoś wpadł na pomysł, że skoro jest określana mapa koloru dla bitmapy, to czemu by nie co linię rastra wskazywać na inną. Przestrzeń adresowa VIC-a to 16KB, bitmapa zajmuje 8KB, a mapa koloru 1KB, - widać, że zmieści się takich map 8 – w sam raz tyle, aby w każdej z linii wiersza znakowego mogła być inna. Sam taki pomysł to jednak nie wszystko. Jak opisywałem wcześniej, VIC pobiera wartości kolorów dla bitmapy co ósmą linię rastra, w pozostałych siedmiu po prostu to „olewa”. Ale... jakby tak wmawiać mu, że każda z linii to ta „ósmą”? Hmm... można zrobić to wykorzystując rejestr scrolla. Po pierwszym pobraniu koloru (w pierwszej linii ekranu), przesuwamy ekran o jeden piksel w dół i w kolejnej linii, VIC otrzyma informację o potrzebie pobrania koloru dla kolejnego wiersza ekranu. Jeszcze szybko zmieniamy wskaźnik mapy koloru i kolejna linia wyświetlana jest kolorami z drugiej mapy koloru. W kolejnej linii robimy to samo, i tak aż do 7, w siódmej cofamy rejestr scrolla o 7 pikseli i cała zabawa zaczyna się od nowa. Odpowiednikiem tego formatu dla trybu hiresa jest AFLI.

Efekt okupił się jednak, jedną poważną wadą - wykluczone są z wykorzystania pierwsze 3 kolumny znakowe. Dokładne wyjaśnienie nadawałoby się na następny artykuł i pozwolę sobie opisać go tylko w wielkim skrócie. Otóż przy manipulacji w każdej linii rejestrem scrolla,

zostaje przerwany naturalny tok jej wyświetlania przez VIC. Ponieważ procesor dzieli pamięć z układem graficznym, kontrolę nad dostępem do magistrali danych spełnia specjalna do tego jednostka (o dziwo, fizycznie znajdująca się w VIC). Przy wymuszeniu pobierania koloru dochodzi do sytuacji, gdy wewnętrzna magistrala VIC-a, w porę nie otwiera dostępu do danych. Opóźnienie trwa 3 cykle (odpowiednik czasowy na wyświetlenie 24 pikseli w grafice) i przy zamkniętym dostępie na liniach danych, ciągle tam trwa wartość \$ff (choć są pewne odstępstwa od tej reguły). W ten sposób 3 pierwsze kolumny znakowe przyjmują kolor jasno-szary (\$f to kolor jasnoszary w palecie C64), który dla estetyki zasłania się sprite'ami.

Do pozostałych wad należy zaliczyć pamięciożerność - obrazek zajmuje 16 kB (8KB bitmapa i 8* 1KB mapy kolorów) - oraz dość znaczące zabieranie czasu procesorowi (ok. 66%). Ponieważ cały czas usilnie wmawiamy VIC-owi, że ma pobierać informację o kolorze (BadLine), wszystkie linie są krótkie i mają po 23 cykle. Również cały obrazek to pętla wyświetlania, ściśle trzymająca synchronizację, a więc wykorzystanie tego formatu raczej należy zaliczyć do pokazów statycznych.

FLI - jak się nietrudno domyślić, to wariacja dwóch wyżej opisanych sposobów wyświetlania. Do wad należy zaliczyć, oprócz samego migania obrazu, FLIBug oraz jeszcze większa pamięciożerność (2x16 KB). Do zalet, niewątpliwie oprócz samej funkcjonalności FLI, również rozszerzenie palety barw komcia do ponad 100 (poprzez uśrednianie podczas zmiany ekranów) - format ten bardzo dobrze przyjął się na scenie C64 i istnieje mnóstwo prac z jego wykorzystaniem.

UFLI - kolejna „wariacja” z użyciem formatu FLI. Tym razem do wzbogacenia go użyto sprite'ów, jako dodatkowej warstwy dla obrazka, dostarczającej jeszcze jeden wspólny kolor.

Wykorzystano tu 7 sprite'ów, rozszerzonych dwukrotnie w poziomie (piksele, niestety, są też podwójnej szerokości - na 1 piksel sprite'a przypadają 2 piksele bitmapy), z czego jeden wykorzystany jako przykrycie FLIBug. Pozostałe 6 tworzy warstwę o szerokości 288 pikseli (48x6), przykrywając 36 kolumn znakowych - 3 i tak są „marnowane” na FLIBug, a 40-sta nieużywana.

Pobieranie nowych wartości dla kolorów, odbywa się tu jednak, co drugą linię, ponieważ duszki również zabierają czas procesorowi - do wspomnianych 23 cykli w BadLine, sprite'y dodają swoje cykle i w rezultacie nie wystarcza czasu na kolejną skuteczną zmianę mapy kolorów dla następnej linii. Format ten łączony jest z obrazkami w trybie AFLI, czyli w grafice większej rozdzielczości. Budowanie obrazka w tym formacie, w głównym stopniu zależy od umiejętnego łączenia rozszerzonych pikseli warstwy sprite'ów z pikselami bitmapy.



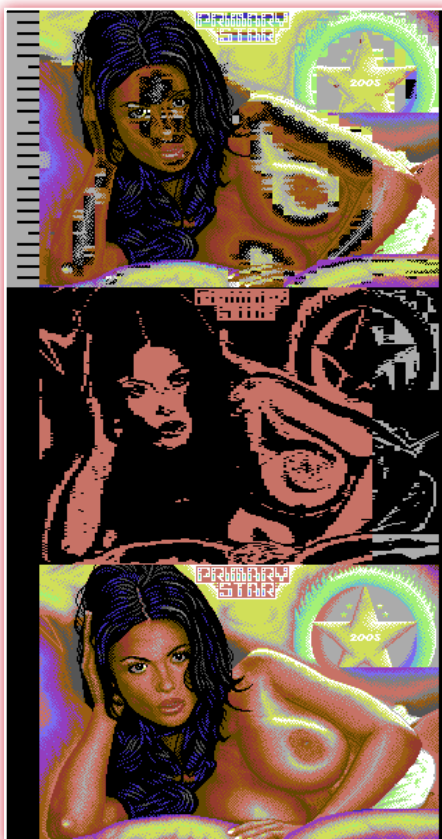
Rys 7. Przykład obrazka w formacie FLI (po lewej przykryty FLI-Bug).

Pamięciowo zajmuje tyle, co „zwykły” FLI, czyli całe 16 KB. Map kolorów jest co prawda o połowę mniej (zmiana co drugą linię), ale potrzebny jest też obszar pamięci przeznaczony na kształty warstwy duszków. Dodam jeszcze jeden ze szczegółów technicznych wyświetlania w grafiki w tym formacie, mianowicie sprite’y tworzące warstwę dodatkowego koloru (kolor ten również może się zmieniać w całej kolumnie odpowiadającej jednemu sprite’owi), są jak wcześniej opisałem rozszerzone dwukrotnie w poziomie, ale też i w pionie...

Na szczęście nie ma to wpływu na „załamanie” rozdzielczości pionowej warstwy sprite’ów, ponieważ wraz ze zmianą mapy kolorów co drugą linię, zmieniają się również wskaźniki do kształtów duszków (jest to ostatnie 8 bajtów w każdej z map koloru) – wypada to akurat w połowie poszerzonego piksela sprite’a i zamiast „powtórzonej” linii, wyświetlane są dane z innego kształtu. W ten sposób wypada mniej zmian położenia sprite’ów w pozycji Y. Pamiętajmy o tym, że C64 ma tylko 8 sprite’ów o wymiarach 24x21 – żeby uczynić z nich warstwę, trzeba po pierwsze poszerzyć je w szerokości (kosztem rozdzielczości), po drugie – przed wyrysowaniem ich na ekranie, należy zmienić ich pozycję o kolejne 21 w dół, aby VIC mógł je znów wyrysować. Sprite podwójnej wysokości (42 linie), naturalnie wymuszają o połowę mniej takich zmian. Mimo dość ograniczonego pola rysowania, można uzyskiwać bardzo ładne obrazy (rys. 8). Zaletą jest brak migotania obrazu, jak to ma miejsce przy interlace, jak również wykorzystanie grafiki wysokiej rozdzielczości 320x200 (a dokładnie 296x200).

Format UFLI skutecznie pokazał wzbogacającą rolę sprite’ów, gdy są używane jako elementy składowe grafiki. Praktycznie od początku zaczął ewoluować i przeradzać się w różne ciekawe warianty. Bohater niniejszego artykułu to właśnie najnowszy z nich.

Sądząc po parametrach obrazkach w formacie NUFLI jest to już absolutne maksimum tego, co można sobie wyobrazić dla komputerów tej klasy, zahaczając nawet o tryby grafiki klasy wyższej. Oferuje on - przynajmniej w założeniach - wyświetlanie grafiki w wysokiej rozdzielczości we wszystkich dostępnych kolorach. Niestety, również i on ma swoje ograniczenia. Jako pochodny tryb po UFLI, rysunek i tu dzieł się na bitmapę wyświetlaną w formacie AFLI oraz posiada warstwę rozszerzonych sprite’ów. Zmiana mapy kolorów także następuje tu co drugą linię (parzystą). Za to co linię nieparzystą następuje zmiana kolorów na warstwie sprite’ów. Tak więc uzyskujemy w obrębie kwadratu 8x8 korzystanie z większej liczby kolorów niż przy UFLI. Dodatkowo, w obszarze FLIBug są wyświetlane dwie warstwy sprite’ów – przykrywające defekt oraz pozwalające jednocześnie na



Rys 8. Składowe warstwy przy UFLI (AFLI + sprites).

zarysowanie go grafiką. Jedną z tych dwóch warstw „duszków” jest w trybie wielobarwnym, druga w wyższej rozdzielczości – ta wielobarwna robi za tło, kolory i pokrycie FLIBug. W rezultacie warstwa sprite’ów tym razem korzysta ze wszystkich ośmiu dostępnych „duszków” na komodzie.

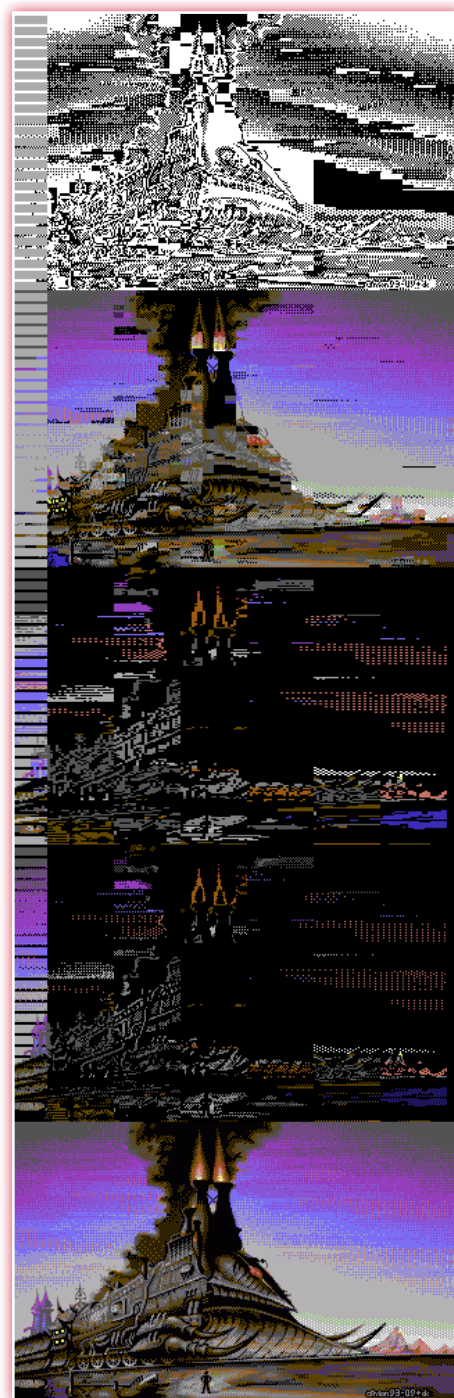
Zmiana kolorów dla podstawowej warstwy 6-ciu sprite’ów obejmuje każdego „duszkę”, a z racji tego, że jest on rozszerzony i zmiana koloru występuje co drugą linię, kolejne pole zmian przypada na prostokąt 48x2 – i o takim podziale należałoby pamiętać podczas rysowania obrazka (rys. 9). Również, można zmieniać kolory w „duszkach” przykrywających FLIBug, ale tu już nie tak regularnie.



Rys 9. Pola zmian kolorów na warstwie sprite (NUFLI).

Jako, że czas wykonywania instrukcji zmian kolorów przez procesor ma tu wagę kluczową, to spoglądając w kod wyświetlający obrazek, na próżno będziemy szukać jakiejś pętli. Komendy idą „ciurkiem” dosłownie od pierwszego punk-

tu obrazka do ostatniego – sam kod wyświetlania zajmuje dobrze ponad 4KB w pamięci. Każdy cykl jest tu na wagę złota, a więc musi być też ściśle utrzymany porządek zmian. Ponieważ wykonując obrazek, nie zawsze musimy zmieniać dodatkowy kolor warstwy sprite w prostokącie 48x2, twórcy formatu przewidzieli możliwość „podmiany” niektórych przełączników kolorów, pozwalając na częstszą zmianą koloru w warstwie przykrywającej FLIBug. Tu nawet pojawia się określenie NUFLI-Bug, gdyż nieco różni się od „tradycyjnego”. Newralgicznym obszarem nadal pozostają 3 pierwsze kolumny znakowe, ale odzyskano w nich po dwie linie w każdym z wierszy AFLI (patrz rys. 10).



Rys 10. Składowe obrazu NUFLI: (od góry) maska bitmapy, bitmapa w AFLI, warstwa sprite, sprites+bitmapa, sprites+AFLI

Jako ciekawostkę dodam, że w kodzie wyświetlarki wykorzystano pewien trik, umożliwiający rozszerzenie sprite'ów w pionie 6 razy względem standardowej wielkości. Jak już wspominałem wcześniej przy UFLI, aby pokryć cały obraz sprite'ami, należy jeszcze je przemieszczać w trakcie wyświetlania po współrzędnej Y. Wysokość obrazka to 200 linii, dzieląc to na powiększone w wysokości sprite (42 linie), otrzymamy minimalną liczbę takich zmian w środku obrazka, równą 4.

Trik polega na odpowiedniej manipulacji rejestrem rozszerzającym sprite'a, który w efekcie powoduje jego wyświetlanie 3 razy pod rząd. Przy już poszerzonym dwukrotnie sprite daje to 3 razy po 48 linii, czyli aż 126 – to ponad połowa wysokości obrazka. Dzięki temu zabiegowi, przemieszczanie „wiersza” sprite'ów wymuszone jest tylko dwa razy. Jeśli jeszcze nadmienię, że każde nowe ustawienie współrzędnej „duszką” jest dopiero brane pod uwagę przez VIC po jego wyświetleniu, to ustawiając pierwszy Y1, można zaraz w pierwszej wyświetlonej linii sprite ustawić Y2. W takim przypadku potrzeba przemieszczania sprite'ów w czasie wyświetlania obrazka występuje tylko raz (Y3), co oczywiście zostawia więcej czasu na kolejne „przełączniki” kolorów. Trik także wiąże się z niepoprawnym wyświetlaniem kształtu duszka – co jedną trzecią wysokości kształt nie jest wyświetlany od pierwszego bajta, a od drugiego albo trzeciego. Szczęśliwie wraz ze zmianą mapy kolorów, zmieniają się także wskaźniki na dane kształtów dla „duszków”, tak jak opisywałem już przy UFLI i również tu „załatwiają” sprawę. Oczywiście defekt w wyświetlaniu kształtu trochę komplikuje pracę nad takim rysunkiem, ale w gestii edytora NUFLI już jest ustawianie pikseli z odpowiednim przesunięciem nad rzeczywistym położeniem. Warto odnotować jest również to, że obraz korzysta z dwóch banków. Ponieważ dane dla kształtów dla warstwy sprite'ów, mapy kolorów oraz bitmapa tym razem nie zmieszczą się w jednym banku pamięci (przekraczają 16KB),



Rys 12. Przykład wykorzystania MUSCU w grach.

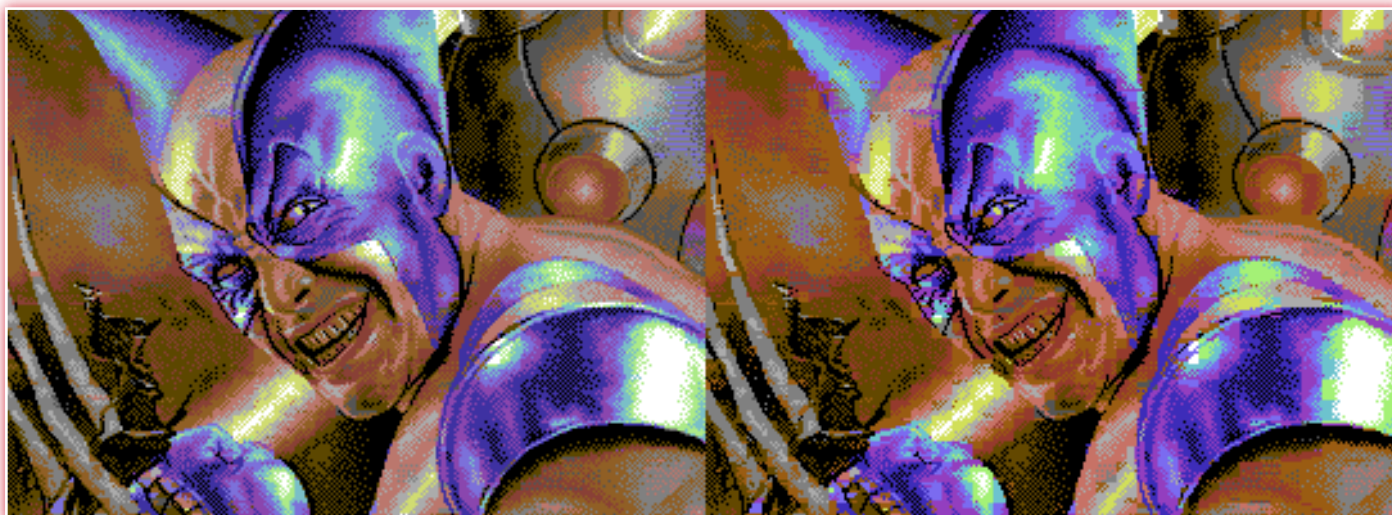
dlatego mniej więcej w jednej trzeciej (po 16-stu wierszach znakowych) wysokości obrazka następuje zmiana na drugi bank. Łącznie, obrazek razem z wyświetlarką zajmuje ok. 27 KB – sporo, ale efekt końcowy zupełnie to rekompensuje.

Jak widać, NUFLI nie jest takie proste do uzyskania i wykonanie procedury wyświetlania na pewno wymagało sporo pracy, jak i dużej wiedzy nad działaniem układu grafiki w C64. Należy także nadmienić, że blisko 3 lata wcześniej, ta sama grupa już podjęła pracę nad bardzo podobnym formatem MUFLI (formaty UFLI to „oczko w głowie” dla grupy Crest), gdzie główną różnicą było użycie warstwy sprite'ów w trybie wielobarwnym – stąd w nazwie literka M odnosząca się do Multicolor. Sprite'y w trybie kolorowym posiadają – podobnie jak grafika – piksele podwójnej szerokości, a jeszcze rozszerzone podwójnie, co akurat w tym wypadku jest wymagane dla utworzenia warstwy na pokrycie bitmapy, dają szerokość pojedynczego piksela równą 4 – co oczywiście daje mniejsze możliwości nad szczegółowością obrazka. Tamten format, nie umożliwiał również, edycji na obszarze FLIBug oraz nie obsługiwał ostatniej, „czterdziestej” ko-

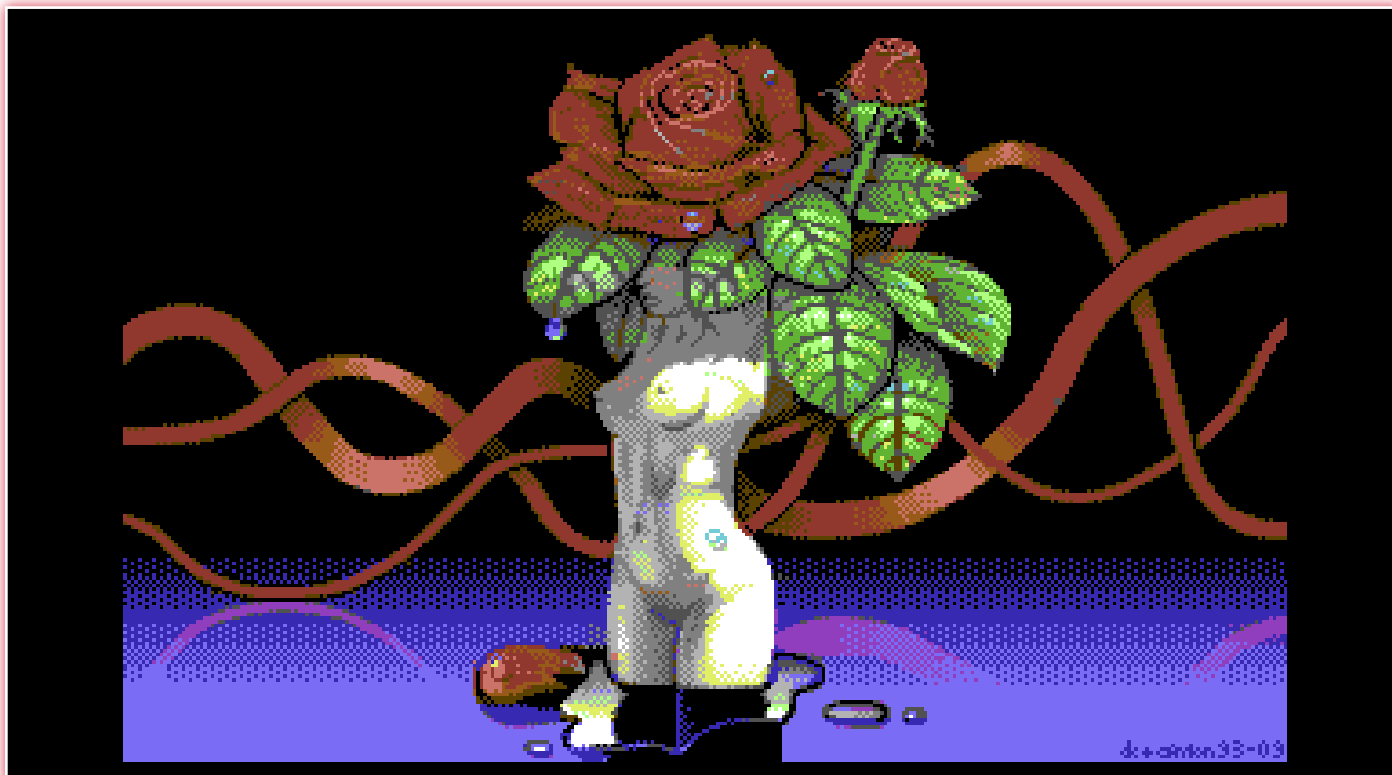
lumny znakowej. Rozszerzony tryb wielobarwny sprite'ów o szerokości piksela równej 4 oczywiście nie mógłby nikogo zachwycić, ale... w tym roku powstał jeszcze jeden ciekawy produkt na C64, właśnie z jego użyciem.

Mowa tu o MUSCU Hi i konwerterze obrazów produkcji Algorithm/Algotech. W porównaniu do formatu NUFLI, wygląda on dość biednie. Patrząc od strony technicznej mamy zwykły obraz wysokiej rozdzielczości (Hires), „leżący” na wspomnianej wcześniej warstwie rozszerzonych sprite'ów w multikolorze. Nie ma tu żadnych FLI ani sztuczek z rozciąganiem sprite'ów w pionie.

Sprite'y w warstwie ułożone są w wiersze o wysokości 21 linii, a wykorzystano je tu w liczbie siedmiu. Ponieważ tym razem nie powstaje defekt typu FLIBug, „duszki” tworzą warstwę o szerokości 7*48 równą 336 – czyli nawet więcej, niż potrzeba do okrycia ekranu. Po każdych 21 liniach (czyli jednym wierszu sprite'ów) następuje zmiana kształtów „duszków” na kolejne oraz zmiana pozycji Y na kolejny wiersz. Zmian jest 9 w czasie wyświetlania obrazka, ale są one



Rys 11. Porównanie formatów NUFLI(po lewej) i MUSCU.



Rys 13. Grafika Cariona w NUFLI.

wywoływane za pomocą przerw i za każdym razem zajmują około 2-3 linie rastra. Pozostały czas jest do wykorzystania dla procesora, przez to MUltiColor Sprite Underlay Hires jest dużo praktyczniejszym formatem do wykorzystania we własnych programach. Zostawia również jednego sprite'a do własnych celów, np. jako wskaźnika myszy. Manipulacja kolorem przebiega jak przy zwykłym Hires, plus dodatkowo mamy 3 warstwy „duszków” – o szerokościach 4 pikseli, niezmiennie na całym ekranie.

Dzięki temu, że nie jest tu już tak istotne „cyklowanie” kodem, MUCSU może być również skalowany – bo przecież nie musimy wyświetlać danego obrazka na całości ekranu – wtedy liczba sprite'ów do własnego wykorzystania tylko rośnie. A efekt? Proszę spojrzeć na dołączone zrzuty ekranu – prawdę mówiąc, niewiele odbiegają od formatów UFLI. Poprzez zastosowanie w tym formacie niewielu ograniczeń, MUCSU może być nawet stosowany w

bardziej statycznych grach (patrz obrazek) – czyż to nie piękne?

Czy NUFLI jest już kresem możliwości komodorów? Raczej nie, zwłaszcza, że istnieje nadal spora grupa sympatyków poprzedniego dominatora w zakresie grafiki na C64 (czyli IFLI) i uważa go zwyczajnie za lepszy. Konwertowanie tych grafik na nowy format nie zawsze się kończy zadowalającym efektem, no i NUFLI nie rozszerzy „biednej” palety barw C64. Przytoczone przez Deekay-a na forum CSDB hasło „Żegnaj świecie interlace'u, nadchodzi era NUFLI” jest jednak trochę na wyrost. Powstał również ciekawy konkurent w postaci MUCSU Hi, który może nie oferuje aż takich bogatych możliwości manipulacji kolorami, ale dla mniej obeznanego oka, może skutecznie upodobić się NUFLI (albo UFLI, MUFLI). Ten ma jednak zdecydowaną przewagę w zakresie użyteczności. Oczywiście format NUFLI naprawdę może zaimponować każdemu, a zwłaszcza ludziom, u

których widok interlace'u wywołuje uczucia co najmniej ambiwalentne (np. autor artykułu).

Do produkcji Crest-u dołączony jest również dysk z narzędziami (tools), w którym znajdziemy edytor do NUFLI wraz z instrukcją oraz kilkoma przykładami obrazków. Jest również starszy edytor do formatu MUFLI – co ciekawe obrazki w MUFLI, można także wgrywać w nowego edytora. Nie pozostaje więc nic innego, tylko brać pędzlo-joy'e w dłonie i tworzyć arcydzieła.

Na koniec jeszcze mała niespodzianka – pokaz Crestu kończyło śliczne logo wykonane w formacie... INUFLI! Dołączenie interlace'u do wysokiej rozdzielczości dało dużo lepszy efekt niż standardowe IFLI. Ekran nie drga tak okrutnie, ponieważ piksele nie muszą się przemieszczać, a dostajemy piękne nowe kolory, których nie powstydziliby się nawet Amiga.

Skull/Samar



Rys 14. Logo w INUFLI.

BASIC w praktyce

Obsługa trybu tekstowego

O tym, że BASIC, w jaki fabrycznie wyposażono C64, był kiepski, wiadomo było od zawsze. Pozbawiony jakichkolwiek komend graficznych czy dźwiękowych, wydawał się ubogim krewnym BASIC-a z innych ośmibitowców. Użytkownicy ZX Spectrum mogli za pomocą prostych komend generować dźwięki czy obsługiwać grafikę w wysokiej rozdzielczości. W przypadku C64 było to niemożliwe, a jeśli już, to wymagało w miarę zaawansowanej wiedzy na temat układów: graficznego i dźwiękowego.

Jednak to, co z jednego punktu widzenia stanowiło wadę BASIC V2, z innego jawiło się jako zaleta. Nie był on co prawda narzędziem samowystarczalnym, przystosowanym do tworzenia bardziej zaawansowanych programów, był natomiast idealnym punktem wyjścia do zapoznania się z architekturą mikrokomputera. Dzięki temu, iż wygenerowanie prostego dźwięku czy włączenie trybu graficznego wymagało wprost operowania na odpowiedzialnych za to bitach w pamięci komputera, użytkownik automatycznie zdobywał wiedzę na temat jej struktury, systemu dwójkowego, a w konsekwencji poznawał istotę działania komputera. Stąd pozostawał już tylko mały krok do „kraiń” assemblera, VICa i SIDA. BASIC V2 posiadał ogromny potencjał edukacyjny i z tego punktu widzenia przebiegał bardziej rozbudowane wersje tego języka.

W tym cyklu przedstawimy praktyczne przykłady na to, w jaki sposób uzyskać za pomocą poleceń BASIC konkretne efekty, które wymagają odwoływania się bezpośrednio do pamięci komputera. Zaczniemy skromnie, ukazując w jaki sposób kontrolować z poziomu BASIC podstawy wyświetlania tekstu, grafiki i kolorów w trybie tekstowym.

Jak już wcześniej zasygnalizowaliśmy, w BASIC V2 nie ma bezpośrednich komend typu COLOR itp. Aby zmienić kolor ekranu, ramki czy znaków, należy odwołać się do odpowiednich bajtów w pamięci komputera. W tym celu stworzone zostały dwie komendy - POKE oraz

PEEK. Pierwsza z nich przypisuje konkretnemu bajtowi określoną wartość, druga potrafi odczytać wartość z podanego bajtu. Jak to działa w praktyce? Spójrzmy na polecenie:

```
POKE 53280, 1
```

Powoduje ono, że do komórki pamięci (bajta) o adresie 53280 zostaje wpisana wartość 1. Jaki jest wynik tej operacji? Ramka zmienia swój kolor na biały. Dzieje się tak dlatego, że bajt o adresie 53280 odpowiada właśnie za kolor ramki, a 1 to nic innego jak kod koloru białego. W podobny sposób możemy zmienić kolor ekranu oraz znaków. Służą do tego odpowiednio polecenia:

```
POKE 53281, 1
POKE 646, 0
```

Po wpisaniu tych instrukcji kolor ekranu zmieni się na biały (ponownie wartość 1), natomiast kolor znaków na czarny (wartość 0). W taki sposób możemy korzystać ze wszystkich szesnastu kolorów C64. Wystarczy tylko wspomnianym bajtom przypisać wartości, jakie im odpowiadają.

A są one następujące:

- 0 – czarny
- 1 – biały
- 2 – czerwony
- 3 – turkusowy
- 4 – fioletowy
- 5 – zielony
- 6 – niebieski
- 7 – żółty
- 8 – pomarańczowy
- 9 – brązowy
- 10 – jasnoczerwony
- 11 – szary 1
- 12 – szary 2
- 13 – jasnozielony
- 14 – jasnoniebieski
- 15 – szary 3

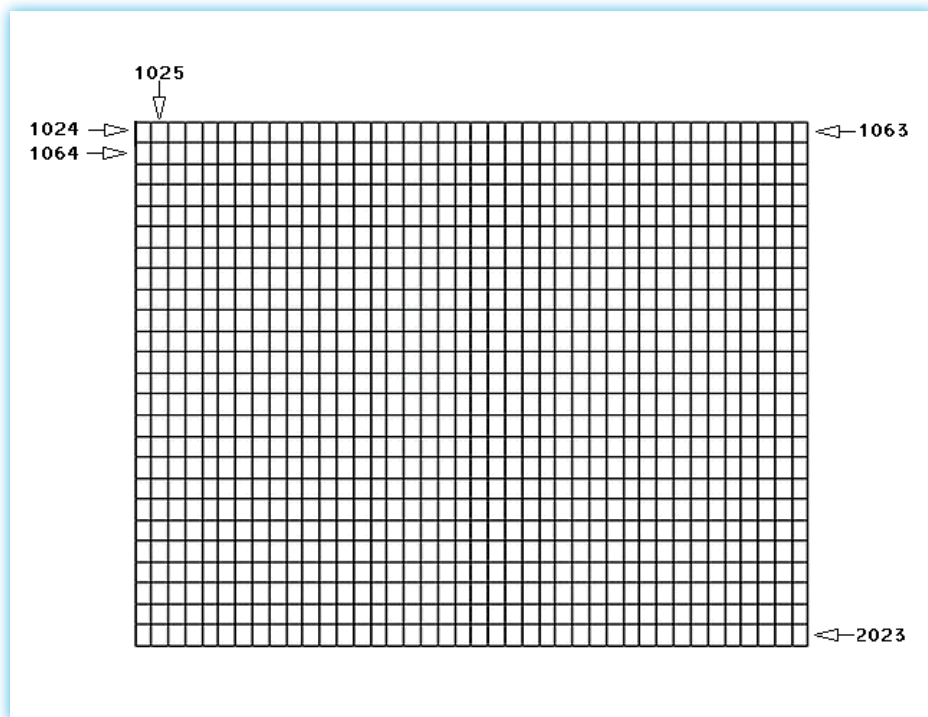
Teraz napiszemy prosty program, którego efektem będzie wyświetlenie na czarnym tle napisu „Commodore 64” w różnych kolorach.

```
10 POKE 53280, 0
20 POKE 53281, 0
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR X = 0 TO 15
50 POKE 646, X
60 PRINT „COMMODORE 64”
70 NEXT X
80 GOTO 40
```

Spójrzmy na powyższy kod. Linie 10 i 20 zmieniają kolor tła oraz ramki na czarny. Komenda w linii 30 czyści ekran tekstowy i ustawia kursor w lewym górnym rogu. Chociaż działa ona na nieco innej zasadzie, warto ją zapamiętać, gdyż jest bardzo przydatna. Pętla w liniach 40 - 70 pisze na ekranie tekst we wszystkich kolorach za wyjątkiem czarnego (który zlewałby się z tłem). Komenda w linii 80 rozpoczyna cały cykl od początku. Efekt nie jest powalający, ale pamiętajmy, że to bardzo prosty programik, którego zadaniem jest ilustracja konkretnego zagadnienia.

W powyższym przykładzie, do wyświetlania tekstu na ekranie użyliśmy znanej wszystkim komendy PRINT. Istnieje jednak także inna możliwość, aby tego dokonać. Za zawartość ekranu tekstowego odpowiadają bowiem odpowiednie komórki w pamięci komputera. W zależności od tego, jaką wartość posiada bajt odpowiadający konkretnemu miejscu na ekranie, pojawia się w tym miejscu odpowiedni znak. Przy wywołaniu komendy PRINT interpreter oblicza zarówno adresy komórek, jak i wartości, jakie powinny zostać im przypisane. Dokonuje tego i w konsekwencji na ekranie wyświetlony zostaje tekst. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby wykonać tę operację bezpośrednio za pomocą komendy POKE.

Za zawartość ekranu tekstowego w C64 odpowiadają komórki pamięci, zawierające się pomiędzy adresami 1024 - 2023. Ekran posiada 40 kolumn i 25 wierszy. Całość zorganizowana jest tak, iż pole znaku znajdujące się w lewym górnym rogu posiada adres 1024. Kolejne pola idąc w kierunku prawym zwiększają swoje adresy o 1 (1025, 1026,...). Prawy górny róg po-



Rys. Organizacja ekranu tekstowego

siada adres 1063. Następnie następuje przeskok do kolejnego wiersza, a bajt 1064 reprezentuje jego skrajny lewy element. W taki sposób zorganizowany jest cały ekran. Postępując zgodnie z powyższą zasadą dochodzimy na końcu do prawego dolnego rogu, który reprezentowany jest przez adres 2023.

Znając te informacje możemy stworzyć prościutką procedurę umożliwiającą wpisywanie znaku w konkretne miejsce ekranu.

```
10 POKE 1024 + X + (40 * Y), Z
```

X i Y reprezentują współrzędne znaku, a Z jego wartość numeryczną. A co z kolorem? Kolory poszczególnych elementów ekranu tekstowego zapisane są w innym obszarze pamięci, ale zorganizowane dokładnie w taki sam sposób. Reprezentują je bajty o adresach 55296-56295. Całość połączona jest tak, iż każdemu bajtowi z mapy znaków przypisany jest odpowiedni bajt z mapy kolorów. Kolor znaku zapisanego w komórce 1024 określony jest wartością komórki 55296; zapisanego w komórce 1025, wartością bajtu 55297 itd. Teraz możemy rozszerzyć naszą procedurę o obsługę kolorów.

```
10 POKE 1024 + X + (40 * Y), Z
20 POKE 55296 + X + (40 * Y), C
```

Parametr C może przyjmować wartość od 0 do 15, w zależności od tego, jaki kolor zamierzamy wykorzystać.

Napiszemy teraz programik wykorzystujący opisane możliwości i tworzący na ekranie prostą animację.

```
10 POKE 53280, 0
20 POKE 53281, 0
30 PRINT CHR$(147)
40 X = INT (20 * RND (1) ) + 5
50 Y = INT (15 * RND (1) ) + 3
60 A = 1
70 B = 1
80 READ C : IF C = 100 THEN
  RESTORE : GOTO 80
90 GOSUB 200
100 C = 11 : GOSUB 200
110 X = X + A : IF X = 39 OR
  X = 0 THEN A = -A
120 Y = Y + B : IF Y = 24 OR
  Y = 0 THEN B = -B
130 GET K$ : IF K$ = „ „ THEN
  GOTO 10
140 GOTO 80
150 DATA 11, 12, 15, 1, 15,
  12, 11, 100
200 POKE 1024 + X + (40 *
  Y), 81
210 POKE 55296 + X + (40 *
  Y), C
220 RETURN
```

Jak to działa? Linie 10-30 spełniają identyczną funkcję, jak w poprzednim przykładzie. W liniach 40-50 generowane są losowo współrzędne startowe kulki. Parametry A i B określają kierunek jej ruchu. Jeżeli A jest dodatnie, kulka porusza się w prawo, jeżeli ujemne - w lewo. Jeżeli B jest dodatnie kulka porusza się w dół, jeżeli ujemne - w górę. Parametry te zmieniają swój znak w momencie zetknięcia się kulki z krawędziami ekranu (co jest sprawdzane

w liniach 110 i 120). W tych samych liniach zmieniane są współrzędne kulki. W liniach 200 i 210 znajduje się podprogram umieszczający kulkę na ekranie. Odwołujemy się do niego dwukrotnie. Pierwsze odwołanie umieszcza na ekranie kulkę w odpowiednich współrzędnych i zmienia jej kolor. Drugie jest odpowiedzialne za szary ślad, jaki pozostawia po sobie kulka. Linia 130 sprawdza, czy nie została naciśnięta spacja. Jeśli tak, cały program rusza od początku z innymi współrzędnymi początkowymi (które generowane są losowo). Polecenie w linii 140 kreuje główną pętlę programu. W linii 150 zawarte są dane na temat kolorów, jakie przybiera kulka (są to odcienie szarości). Odczytywane są one do parametru C przez polecenie READ w linii 80. Jeśli C wynosi 100 oznacza to, że cykl zmiany koloru kulki wypełnił się i należy rozpocząć go od początku, czemu służy polecenie RESTORE. Kodem liczbowym dla znaku kulki jest wartość 81, która pojawia się w linii 200. Można zastąpić ją inną wartością, co spowoduje wyświetlenie innego znaku zamiast kulki (w taki sposób można eksperymentalnie sprawdzić kody wszystkich znaków).

UWAGA! W przypadku korzystania z polecenia POKE należy upewnić się, iż stosujemy je zgodnie z założeniami. Każda drobna pomyłka w adresie występującym po poleceniu POKE może skutkować nieprzewidywalnymi skutkami, włącznie z wymazaniem programu z pamięci czy zawieszeniem komputera. Dzieje się tak, ponieważ istnieje ryzyko, iż, skutkiem błędu, zmienimy wartość komórek pamięci odpowiedzialnych za coś zupełnie innego niż planowaliśmy. W tych konkretnych przypadkach należy upewnić się, że wszystkie linie zawierające polecenie POKE przepisane są bezbłędnie. W przypadku programu drugiego istotne jest także, aby parametry X i Y zawierały się odpowiednio w zakresach 0-39 oraz 0-24. Dobrym rozwiązaniem byłoby umieszczenie w podprogramie umieszczającym kulkę na ekranie odpowiedniego zabezpieczenia. Całość wyglądałaby wtedy tak:

```
200 IF X < 0 OR X > 39 OR Y <
  0 OR Y > 24 THEN RETURN
200 POKE 1024 + X + (40 *
  Y), 81
210 POKE 55296 + X + (40 *
  Y), C
220 RETURN
```

Ponieważ jednak takie rozwiązanie zmniejszyłoby szybkość programu, ostatecznie zdecydowałem się go nie umieszczać.

Jeśli ktoś ma jakiegokolwiek pytania dotyczące poruszanych zagadnień czy samych programów, zapraszam na forum magazynu.

Tomaaz



Kiedy jeszcze
nie było neta...

Obecnie większość ludzi bez Internetu nie wyobraża sobie życia. Z Internetem, jak podkreślają, życie staje się łatwiejsze. Cofnijmy się jednak o kilkanaście lat do tyłu, do lat 90-tych, kiedy w Polsce nie było jeszcze dostępu do światowej sieci. Na naszym rodzimym rynku nie królowały komputery PC, tylko Commodore 64, Atari i Amiga.

Jakoś trzeba było zdobywać nowe oprogramowanie do tych komputerów, a na zakup w sklepie czy na giełdzie nie każdego nastolatka było stać. Zaczęła się więc wymiana software'u pomiędzy użytkownikami – na początku wymieniano się kasetami, a później przegrywało się dyski u znajomych, posiadających stacje dyskietek (przeważnie gry).

Dużą kopalnią oprogramowania okazywała się demoscena. Jeśli ktoś nie miał żadnych zdolności graficznych czy muzycznych ani nie potrafił kodować, po wstąpieniu na scenę stawał się swaperem. Słowo „swaper” trudno przetłumaczyć na nasz język. Po prostu angielskie słowo swap oznacza wymianę lub zamianę. Swaper to jeden z członków grupy komputerowej, którego zadanie polega na dystrybucji produkcji swojej grupy, załatwianiu i wymianie oprogramowania oraz na utrzymywaniu kontaktu z ludźmi z innych grup, działających na scenie. Najczęściej wymiana odbywała się poprzez instytucję zwaną pocztą, sporadycznie można było to robić poprzez BBS'y. Ten drugi sposób rozpowszechnił się głównie na Zachodzie. Kiedy w Polsce były popularne packet radio, kilka osób wykorzystywało również ten sposób korespondencji z innymi.

Swaperzy, podobnie jak przedstawiciele innych profesji na demoscenie, posługiwali się specyficznym dla siebie slangiem, jak np.: Stamps Back! oznaczało nakaz zwrotu znaczków do nadawcy, wysłać senda to inaczej nadać przesyłkę dla kogoś ze sceny, nowy stuff to nowe produkcje scenowe itp. Zdobywanie w miarę tanio nowych gier czy produkcji było dobrą zabawą, a przy tym rodziły się nowe znajomości, czasami nawet przyjaźnie, trwające aż do dnia dzisiejszego. Z biegiem czasu swaperzy wstępowali do różnych grup lub zakładali swoje. Zadania swapera nie polegały już tylko na zdobywaniu nowych produkcji, ale przede wszystkim na zdobywaniu kontaktów do ludzi spoza swojej grupy oraz rozsyłaniu produkcji własnej grupy do jak największej liczby odbiorców. Im więcej dany swaper miał kontaktów, tym większą ilość oprogramowania dysponował, w tym głównie nowymi, ciekawymi produkcjami scenowymi, których inni nie mieli. Po uzyskaniu 100 kontaktów, zwykły swaper stawał się mega swaperem.

Praca swapera nie należała do łatwych zajęć. Trzeba było poświęcić temu zajęciu naprawdę sporo czasu, zapału i chęci, aby zostać zauważonym i docenionym wśród masy swaperów. Funkcja swapera była dość odpowiedzialnym zajęciem, kosztującym nieraz sporo nerwów. Nigdy nie było wiadomo, co Poczta Polska zrobiła z naszymi przesyłkami, które często

ginęły. Ta praca pochłaniała sporo czasu, bo odpisywanie, nagrywanie softu (szczególnie na C64) kosztowało sporo nerwów. Ciągłe przewracanie, wyciąganie i wkładanie dyskietek... Przy, dajmy na to, 60 dyskietkach było to bardzo męczące i czasochłonne. Dlatego swaper musiał dobrze znać programy do kopiowania oraz do pisania listów (takie programy nazywały się notery i było ich bardzo dużo).

Rzecz bardzo ważna: trzeba było mieć trochę pieniędzy na znaczki, koperty itp, ale ludzie sobie z tym jakoś radzili. Samo rozsyłanie nagranych dyskietek lub kaset (kasety jednak to przypadki marginalne, bo porządny swaper musiał mieć stacje dyskietek) odbywało się, jak już wspomniałem, przy udziale Poczty Polskiej. Instytucja ta nie darzyła dużą sympatią swaperów, bo zasadą swapera było, aby na rozsyłanie swoich przesyłek wydać jak najmniej pieniędzy. Jak się miało 20-30 kontaktów, to wydatek na znaczki i koperty był znaczny. W tamtych czasach niewielu swaperów pracowało i miało stałe dochody. Większość z nich stanowiły dzieciaki z podstawówki lub szkoły średniej. Podstawowym problemem swapera były znaczki pocztowe. Wiadomo, że były one stemplowane i po tym zabiegu już nie nadawały się do ponownego użytku. Jednak zawsze znajdzie się ktoś, kto obejdzie ten problem tak, że będzie można wykorzystać te same znaczki ponownie. Odbywało się to w bardzo prosty sposób. Przed naklejeniem nowych znaczków (lub takich, z których usunęliśmy znak stempla pocztowego) smarowaliśmy znaczek pewną substancją i po jej wyschnięciu dopiero naklejaliśmy znaczki na kopertę. Pomysłów na różne substancje, które później przy użyciu wody usuwały stempel pocztowy było pełno. Pierwszą metodą było użycie zwykłego mydła. Niestety pomysł z mydłem okazał się dużym niewypałem, bo znaczki błyszczały i czasami ciężko było usunąć stempel. Inną metodą było użycie różnego rodzaju klejów z dodatkiem maki lub różnych dziwacznych specyfików, wymyślanych przez samych swaperów. Z kopertami nie było problemu: albo się je samemu robiło z jakiejś białej kartki papieru, albo znało się kogoś, kto miał dostęp do kopert i dostarczał nam je za darmo. Na samym początku można było wysłać przesyłki w kopertach zrobionych z gazet, ale poczta po jakimś czasie zabroniła tego proceduru.

Do najbardziej znanych swaperów z polskiej demosceny C64 należeli: Centrax, Chash, Diverse, Dr. Soft, Glut, Sebaloz, Wozio Było ich tak wielu, że nie sposób ich wszystkich wymienić.

To tyle tytułem wstępu, teraz oddajmy głos swaperom. Tak tamte czasy wspomina Katarzyna Dąbrowska-Wężyk, znana jako Cobra:

„Jak nie było netu, to wszyscy się dzieliśmy przy kompie i pisaliśmy długie notki do przyjaciół ze sceny. Wysyłałymi nawet ok. 10 sendów dziennie. Z tym bywało zresztą różnie. Czasami, w nawale otrzymywanych sendów, moje notki nie przekraczały 3 stron, ale bywały też takie na 34 i nigdy nie były to zbiorówki. Tak było w latach, kiedy produkcje pojawiały się bardzo często, grup wiodących było sporo, a swapperów nie brakowało. Ja nie byłam nigdy „mega swapperem”. Niektórzy z nich mieli nawet powyżej 100 kontaktów. Ilość moich kontaktów nie przekraczała sześćdziesiąt z hakiem. Jednak z uwagi na to, iż staraliśmy się wtedy odpisywać błyskawicznie, często do jednego swapera wysyłałam senda 2-3 razy w miesiącu – łatwo można przeliczyć jaka to była ciężka, a zarazem przyjemna praca. Tak, jak Ramos napisał we wstępie, należało szybko odpisywać. Wielkim minusem było trzymanie senda bez odpowiedzi w domu dłużej (ok. 2-3 dni). Przez zwleknięcie z odpisywaniem niekiedy traciło się kontakty. Co do poczty, cheatowania znaczków, to w moim przypadku było kilka historii, niekiedy niezbyt miłych, ale o tym później. Na początku moje swapowanie przebiegało spokojnie, za każdym razem kupowałam przykładownie nowe znaczki na pocztę i wysyłałam sendy zgodnie z cennikiem. Ciekawą sprawą było pakowanie dyskietek. Wielu scenowców pamięta, że początkowo można było wysyłać dyskietki owinięte nawet w fajną gazetę. Potem chodziły słuchy, że Poczta Polska odkryła sektę :) –

Było kilka niepisanych zasad, których porządny i szanujący się swaper musiał przestrzegać, aby zdobywać nowe kontakty, być na topie w notowaniach (chartsach) w magazynach dyskowych lub, co najważniejsze, nie wpaść i nie zapłacić kary na pocztę. Oto ich lista:

1. Nigdy nie dawaj adresu nadawcy na kopercie, chyba że podajesz fałszywy adres.
2. Zawsze odsyłaj znaczki innym swaperom!!!
3. Nagrywaj jak najnowsze produkcje scenowe, zero staroci.
4. Tak oszukuj pocztę, aby osoba, do której wysyłasz przesyłkę nie płaciła za nią kary.
5. Jak najmniej pisz notek zbiorowych – większość osób nie lubiła zbiorowych listów (ed. notek).
6. Szybko odpisuj swoim kontaktom, nie trzymaj dyskietek zbyt długo.



tyle dziwnych przesyłek po kraju trzeba było rozwiązać (red. tak naprawdę chodziło o to, że Poczta Polska kupiła maszyny do sortowania przesyłek, a ponieważ przesyłki swaperskie były niestandardowe, nie mogły być przez nią obsługiwane). Dzięki temu, że dyskietki pakowało się w papierowe covery, gazetę, papier pakowy lub wykorzystywało się wielokrotnie tę samą kopertę, oszczędzało się sporo kasy. Trzeba było tylko zwracać uwagę na to, aby adres był dobrze widoczny. Niestety w pewnym momencie poczta zabroniła wysyłania niestandardowo zapakowanych listów. Mogły być wysyłane tylko w kopercie i nie zawinięte do wielkości dyskietki (senty kwadratowe często nie dochodziły do nadawcy, nawet jak zgadzał się znaczek). Ale to nic w porównaniu z naszymi możliwościami wielokrotnego wykorzystania znaczka. Oj, ale to były czasy. Jak już wspomniałam, początkowo grzecznie wysyłałam sendy z nowymi znaczkami. Kiedy wpadłam już w wir swaperstwa i wysyłania sendów, zaczęłam cheatować znaczki, gdyż mój skromny budżet domowy był tego nie udźwignął :), a dzięki przeszkoleniu zaczęłam wykorzystywać znaczki wielokrotnie. Miałam jedną zasadę: cheatowany znaczek rzadko był ponownie wykorzystywany do tego samego adresata. Tak, jak Ramos wcześniej napisał, używało się różnych substancji i specyfików, aby tylko stempel pocztowy zniknął i można było ponownie nakleić znaczek. Zanim doszłam do perfekcji w cheatowaniu znaczków, bywało różnie: wykorzystywałam nawet mydło, które nie było wcale złym rozwiązaniem, jednak często wychodziła zbyt gruba warstwa, więc patent ten poszedł szybko do lamusa. Potem używałam głównie kleju biurowego i wikolu, a wszystko zależało od znaczka: czy był matowy, czy błyszczący. Jeśli matowy, to czasami mała warstwa wikolu wystarczała, jeśli błyszczący, to po wyschnięciu wikolu warstwa kleju biurowego załatwiała sprawę. Myślę, że wielu scenowiczów mogłoby podać jeszcze ciekawsze patenty na cheatowanie znaczków pocztowych. Był też dość ciekawy pomysł z taśmą klejącą. Niestety wg mnie można było ten patent wykorzystać najlepiej na jednym znaczku, który pojawił się w obiegu w 1996 r.: był malutki, błyszczący, a ząbki nie były zbyt wycięte i miał chyba wartość 60 groszy (pomyśleć, że wtedy tyle kosztowało wysłanie senda). Naklejało się na niego taśmę klejącą bezbarwną, która idealnie pasowała do jego szerokości (czasami trzeba było wyciąć ząbki tu i ówdzie) i naklejało się go na kopertę, ale tak, aby z łatwością go można było oderwać bez moczenia w wodzie. Niestety Poczta podniosła ceny i znaczek ten szybko usunęła z obiegu. Co do naszej kochanej Poczty, to rzeczywiście adresu zwrotnego (nadawcy) nie wolno było podawać, gdyż groziło to wytopieniem „przestępcy”: i ewentualnymi konsekwencjami. Ja nie wysyłałam sendów na swojej poczcie, tylko wrzucałam listy do skrzynki w innej miejscowości w drodze na uczelnię czy do pracy. Okazało się, że państwo sporo na nas traciło, gdy cheatowaliśmy znaczki.

W trakcie zabawy w swap napotkałam na parę problemów ze strony Poczty Polskiej. Pierwszą rzeczą, jaką musiałam zrobić, gdy otrzymywałam jednorazowo sporo sendów, to założyć dużą skrzynkę na listy. Tak, musiałam (!), gdyż pan listonosz oświadczył, że nie będzie mi przywoził sterty dziwnych listów i czekał, aż łaskawie ktoś wyjdzie do furtki. Dla świętego spokoju i mojej wygody (bieganie na pocztę do sąsiedniej miejscowości to strata czasu) założyłam czarną skrzynkę, którą mam do dziś, a w której spokojnie mieściło się 8-10 sendów. Po drugie, każda sielanka kiedyś się kończy i tak było z cheatowaniem znaczków. Pracownicy poczty, którzy stemplowali nasze sendy po jakimś czasie wykryli, jak znaczek jest robiony i często taki list był wyrzucany do kosza, ponieważ nie miał adresu zwrotnego lub dopisywano dopłatę dla adresata. Wielokrotnie płać listonoszowi dopłatę za niewłaściwy znaczek na kopercie. Nigdy nie robiłam z tego większego problemu, chyba że sytuacja powtarzała się ciągle u jednego z moich kontaktów. Wtedy osoba ta była proszona o zmianę sposobu cheatowania znaczka lub godziliśmy się na krótką przerwę w przesyłaniu do mnie sendów. Ale takich przypadków było kilka. Niestety w moim przypadku nie wzięłam pod uwagę tego, że każda dopłata do znaczka i upominanie przez listonosza odnośnie listów są gdzieś odnotowywane. A jednak. Pocztowcy okazali się niezłymi „detektywami”. Już nie pamiętam, kiedy dokładnie to było, ale pięknego słonecznego dnia dostałam wezwanie do mojego oddziału pocztowego. Podczas rozmowy z kierownikiem zarzucono mi przyjmowanie przesyłek listowych z niewłaściwymi znaczkami i kopertami. Nawet pokazano mi dla przykładu kilka sendów, które nigdy do mnie nie dotarły. Poinformowałam, że na kopertach nie ma nadawcy, więc skąd mam wiedzieć co to jest i od kogo. Niestety kierowniczka poczty miała swoje uzasadnienie: wielokrotnie odbierałam listy z podrobionymi znaczkami, za które dopłacałam i nigdy nie zgłosiłam do Urzędu Pocztowego, że z otrzymywanymi w tak dużej ilości listami jest coś nie tak, a poza tym proceder ten trwa już zbyt długo. Na koniec tej miłej rozmowy dostałam ostrzeżenie, że jeśli nic się nie zmieni, to Urząd Pocztowy będzie musiał to zgłosić sprawę dalej. Cóż, nie należą do cykorów, ale po co mi jeszcze jakieś problemy z urzędami. Początkowo nawet zrobiłam sobie przerwę w swapowaniu, potem miałam kontakt z ludźmi, którzy raczej nie cheatowali znaczków (lub robili to naprawdę perfekcyjnie i nie było żadnego śladu tuszu stempla pocztowego). Na szczęście były to już czasy, kiedy sporo swaperów się wykurzyło, produkcji grupowych było zdecydowanie mniej i nie było już aż tak znaczące dla „szefa” grupy, w której wtedy byłam. Z uwagi na to, iż swapowanie to dobra zabawa, nawiązałam też sporo fajnych, przyjacielskich kontaktów. Szkoda było zrezygnować z tego całkowicie. Dlatego nie zawiesiłam całkowicie swapu. Jednak moja aktywność na scenie spadła. W późniejszych latach zaczęła się dominacja PC-tów, dostęp

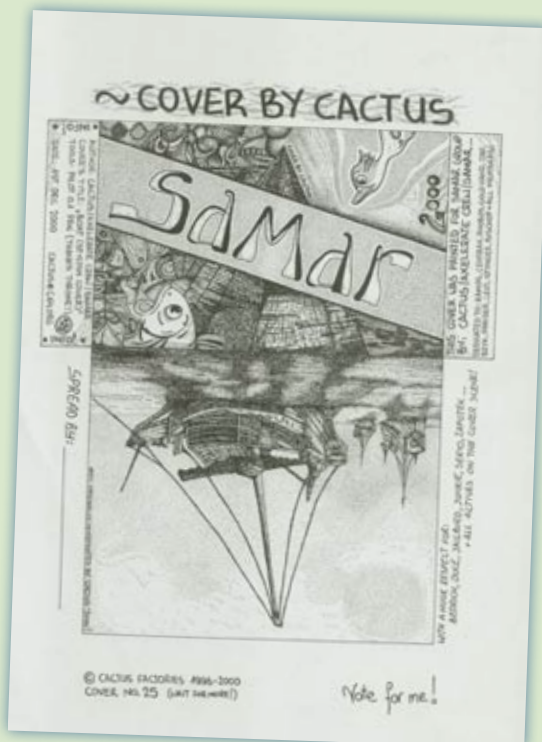
do Internetu też był łatwiejszy, niektórzy założyli rodziny, poszli do pracy, zajęli się własnym życiem i scena C64 zaczęła się kurczyć. Miałam już małą ilość kontaktów – może z 8 lub 10, coraz rzadziej cheatowałam znaczki. Jeśli dobrze pamiętam, woleliśmy mieć pewność, że przesyłka dojdzie do adresata. Poza tym, kiedy podjęło się już pracę, to wydatek na te 10-15 znaczków w miesiącu nie wpływał na mój budżet domowy. Dodam jeszcze, że pomimo napotkanych problemów nie zrażałam się, a swap był częścią mego życia do 2005 r., kiedy to wysyłałam ostatniego senda do kolegi Vegeta (ex. MiniCat). Dzięki tej zabawie pozostały wspomnienia, fajne znajomości i przyjaźnie, a kontakt z wieloma osobami mam do dzisiaj – oczywiście już za pośrednictwem „wszechmogącego” Internetu:”).



Poczta nie była jedynym zagrożeniem dla swapera, nie mniej istotnym byli jego własni rodzice. W tym czasie większość osób zajmująca się profesją swapera, uczyła się w szkole, a wiadomo, że nauka schodziła na dalszy plan, ważniejsze było odpisywanie na listy. Rodzice zazwyczaj chowali komputer, aby zmusić swoje dziecko do nauki. Jednak, dzieci jak to dzieci, zazwyczaj są sprytniejsi od samych rodziców i szybko znajdą sposób, jak ich przechytrzyć i wyjść na swoje.

„Jako że swapping zajmował mi bardzo dużo czasu, zaniedbywałam szkołę. Gdy nałóg swapowania rozwijał się, matka zabroniła mi korespondencji (tzw. szlaban). Pewnego dnia ze zdziwieniem stwierdziłam, że przestałam dostawać sendy. Wyczałem więc, że były przechwytywane i chowane przez moją matkę. Oburzyłem się ostro, kiedy znalazłem stertę sendów, ukrytą w szafce z pościelą. Wtedy zacząłem podbierać sendy, otwierałem, podmieniałem zawartość i odpisywałem. Był to okres, gdy nie zwracałem stampów. Trwało to

do czasu, aż matka wyciała, że je otwieram. W odwecie założyłem skrytkę pocztową. Przed wyjazdem na pierwsze North Party przez jakieś dwa miesiące swappowałem z piwnicy. W domu miałem szlaban na komodę, więc wyniosłem cały sprzęt do piwnicy. Niezbyt wygodnie, ale dawałem radę. Skrytka pocztowa okazała się niewypałem po kilku miesiącach swapowania, gdy panie z poczty zorientowały się, że przychodzą do mnie ciągle dziwnie kwadratowe sendy. Skojarzyli typ sendów, które przychodziły z tymi, które wysyłałem. Po dwóch wizytach u pana naczelnika poczty, musiałem zrezygnować ze skrytki... – **wspomina znany polski swaper Leming.**



Kiedy na pocztę orientowali się, że znaczek jest kilkakrotnie używany, to taka przesyłka trafiała do Koluszek. W Koluszkach mieści się wydział Poczty Polskiej przesyłek niedoręczonych. Co się działo z niedoręczonymi przesyłkami, **przedstawia relacja jednego z swaperów – Pasthor'a z grupy Exon/Skylight:**

„W dobie Internetu osoba, która wysyła dyskietki pocztą, z pewnością brana byłaby za dziwaka, niemniej jednak kiedyś było to coś normalnego. Niestety cała otoczka temu towarzysząca była nienormalna (można było się przyzwyczaić), ale za to miała swój urok. Swap na dużą skalę był dość kosztowną zabawą... Każdy starał się zaoszczędzić jak najwięcej. Całość sprowadzała się zazwyczaj do „odzykiwania znaczków” – usuwało się pocztowy stempel różnymi sposobami: pastą do zębów, mydłem, szamponem. Najlepszym sposobem było „czytowanie stampów”, czyli powlekanie ich warstwą kleju, który zniknął wraz z tuszem stempla pocztowego po wodnej kuracji. Oszczędności nie ominęły też kopert, które robiło się czy to z kartek A4, czy też przeróbek kopert, które przychodziły. Proceder taki nabierał smaku, gdy Poczta zaczynała orientować się, że coś tu nie gra... Do swojej placówki na osiedlu miałem szczęście, często przesyłek było

tyło, że listonosz musiał przynieść je do domu, ponieważ nie mieściły się do skrzynki... Problem stanowiła wysyłka. W początkowej fazie wysyłałem z jednego miejsca, które szybko zostało „spalone” – pocztowcy zorientowali się, że znaczki są wiele razy używane i moje przesyłki zaczęły ginąć, czasem niszczyli zawartość i odbiorca nie miał z senda żadnego pożytku. Niestety moja codzienność nabrała tempa i moja droga do szkoły wydłużyła się 5 razy... Musiałem roznieść sendy na 5 różnych dzielnic w mieście, czasem jeszcze znajomym dawałem do wysłania spoza miasta, wszystko po to, aby paczki doszły cało, zdrowo i szybko do odbiorców... Każdy swaper wiedział, że sendy trafiały do działu niedoręczonych przesyłek w Koluszkach, w których to moja ciocia pracowała... i z tym wiąże się ciekawa historia... Otóż, co jakiś czas odbywały się tam aukcje niedoręczonych przesyłek i moja ciocia licytowała pewnego dnia dyskietki 5,25... Jakież było moje zdziwienie, gdy się okazało, że to były właśnie dyski z moich sendów, które kiedyś tam nie doszły... Z opowieści cioci wynikało, że wiele takich sendów ze stuffem komisyjne było niszczone. Dużą frajdę sprawiała człowiekowi posiadanie kontaktów w Kanadzie, USA, Australii – o dziwo dyskietki zwykle przychodziły w 100% sprawne... Po zaprzestaniu działalności swaperskiej jeszcze przez dobre kilka lat przychodziły do mnie przesyłki z dyskami... To były naprawdę fajne czasy, które już nigdy nie powrócą...”

Mimo coraz większej dominacji Internetu (od 2000 r.), swaperzy nadal działali i wysyłali swoje sendy za pośrednictwem Poczty. Oto krótka relacja **jednego z ostatnich swaperów demosceny, Pawła Ruczko, znanego jako V-12**, a kiedyś jako Murdock z grupy Tropix, który jeszcze od czasu do czasu rozsyła sendy.

„Swoją przygodę ze swapem na C64 rozpocząłem na początku 1998 roku. Wówczas to umieściłem ogłoszenie w Telegazecie w dziale Telekomputer, że poszukuję nowych kontaktów. Pierwszymi osobami, które się ze mną skontaktowały byli Intruder i Alien. Wymienialiśmy się listami, sporadycznie nagrywając jakiś stuff na kasetach (!). Później zaczęło przybywać mi coraz więcej kontaktów, m.in. z Thorgalem i TSD. To właśnie od Thorgala otrzymałem swój pierwszy prawdziwy send na 5,25”, który zawierał pamiątkową kolekcję Sid Agony #1/Anubis. Na wakacjach odnalazłem ogłoszenie w Telegazecie na temat powstania nowego papermaga o nazwie Fuzz. Skrobnąłem więc list do Cactus z zapytaniem, czy mógłbym otrzymać numer zerowy maga. Oczywiście prośba moja została spełniona i od tamtego czasu zacząłem powoli wgłębiać się w tajniki sceny komputerowej. Kontaktów snailowych przybywało mi z czasem coraz więcej. Rok 2000 był pod tym względem przełomowy. Miałem wówczas już kilkadziesiąt kontaktów, w tym także wiele zagranicznych. Moim rekordem było otrzymanie 10 sendów w 2 dni! Jednakże w kolejnych latach swap zaczął powoli umierać śmiercią naturalną, dzięki powszechnemu popularyzującemu się łatwemu dostępowi

do Internetu. Czy miałem kiedykolwiek problemy z Poczta Polska? Raczej nie. Kilkanaście razy zdarzyła mi się dopłata za stampy, ale nigdy żadnej kary nie zapłaciłem. Czasami listonoszka potrafiła przymknąć oko, gdy trzeba było coś dopłacić. Cheatowałem stampy przez kilka lat. Początkowo próbowałem sztuczki z woskiem, ale stampy za bardzo się po nim świeciły. Musiał być to jeszcze rok 1998 lub 1999. W 2000 roku, kiedy poznałem Mini Cata (obecnie Vegeta), pokazał mi on swój sposób na cheatowanie. Była to jakaś mieszanka dwóch klejów: do papieru i do drewna bodajże. Nie pamiętam już, szczerze mówiąc. Efekt był bardzo dobry, bo cheatowaliśmy nim nawet bilety :). Później cheatowanie stało się jeszcze prostsze, albowiem producenci materiałów biurowych sami dostarczali nam idealnych sposobów w postaci uniwersalnych klejów w sztyfcie, które po nałożeniu na znaczek nie kleiły się ani nie świeciły. Odklejane stampy suszyłem, np. na parapecie czy grzejniku, ale także i na zasilaczach od stacji i komody, na monitorze bądź też na samej stacji-beczce, którą miałem jako pierwszą w początkowym okresie mojego swapu :). Proceder tego zaniechałem kilka lat temu, wraz z drastycznym spadkiem liczby kontaktów. Do dziś pozostał mi zaledwie... jeden w miarę stały snailowy kontakt. Jednakże nie ma nic bardziej klimatycznego od otwierania koperty, wczytywania notki i przeglądania stuffu na 5,25”... Będę te czasy zawsze miło wspominał, ponieważ bez nich zapewne nie byłoby mnie tutaj, gdzie teraz jestem, czyli na scenie...”

Obecnie profesja swapera już wymarła, chociaż są osoby, które jeszcze swapują i podtrzymują tradycję tej profesji. Nie wszystko da się wysłać przez neta. W XXI wieku funkcja swapera przestała istnieć na demoscenie. Największą aktywność swapperów na scenie C64 to lata 90. XX w. Koniec swapu spowodowała popularność Internetu, gdzie zawsze można w szybki, tani i wygodny sposób śledzić poczynania sceny. Drugim powodem upadku swapu była mała liczba wydawanych produkcji scenowych, więc po prostu nie było czego rozsyłać. Trzecim, najważniejszym powodem, był po prostu brak czasu z różnych przyczyn.

Ramos

PS. Dziękuję Cobre, Lemingowi, Pasthorowi oraz V-12 za napisanie paru słów o swoich poczynaniach jako swaperów. Podziękowania za zeskanowane przez Vansena covery.



Mały słownik slangu swaperów:

Cheats – po polsku znane bardziej pod pojęciem „czitowanie” lub cheatowanie – sposoby swaperów na różne mikstury, które usuwały stempel ze znaczka pocztowego, tak aby nadawał się do ponownego użytku. Po kupnie nowego znaczka, swaper nanosił na znaczek jakąś miksturę, najczęściej pod postacią odpowiednio spreparowanego kleju, aby później, przy otrzymaniu z powrotem ostemplowanego znaczka, można było za pomocą wody i/lub odrobiny mydła zmyć stempel pocztowy. Niestety nie było sposobu na odciski stempli, które pozostawały na znaczkach mimo usunięcia z nich czarnego tuszu. Same znaczki nie były nieśmiertelne i w trakcie całego proceduru ulegały powolnemu niszczeniu.

Delay - zwyczajne opóźnienie w wydaniu jakiegoś produktu scenowego, ale również opóźnienie w wysłaniu do kogoś senda. Wśród swaperów panowała zasada: dobry swaper to taki, który nie pisze zbiorówek i nie robi opóźnień. Zazwyczaj w listach po opóźnieniach królowało zdanie: „sorry for delay”.

Megaswaper - to swaper posiadający powyżej 100 kontaktów. Tacy swaperzy byli bardzo poszukiwani przez różne liczące się grupy. Czym więcej miał kontaktów dany swaper, tym dany produkt się lepiej rozpowszechniał na scenie i grupa stawała się bardziej znana. Megaswaperzy najczęściej używali notek-zbiorówek. Najbardziej znanymi megaswaperami na polskiej scenie byli: Aristocrat, Chash, Heartshade, Puma, Sailor, Sebaloz.

Noter – jeden z najważniejszych programów swapera. Był to program do tworzenia listów w formacie elektronicznym, nagrywanych zazwyczaj na końcu lub początku katalogu dyskietki. Była to kodowana produkcja z muzyką, logiem grupy swapera lub jego ksywą oraz tekstem listu. Każda szanująca się grupa posiadała swój noter. Do najpopularniejszych można zaliczyć : Ocatnoter, Tribal Noter czy Timenoter.

Protektor – popularnie zwany Tekturką. Był to kawałek tektury, najczęściej w formacie dyskietki 5,25”, który był używany do usztywnienia i ochrony dyskietki przed stemplami pocztowymi. Bardzo często takie tekturki były wielokrotnego użytku, a każda kolejna osoba, przed wysłaniem do kolejnego użytkownika, przyozdabiała ją jakimś napisem (najczęściej swoją ksywą i grupą) lub rysunkiem.

Send – tłumacząc z angielskiego, to po prostu „wysłać”. Jest to przesyłka, paczka czy list wysłany do innego scenowca. W czasach demosceny praktycznie była to jedyna (pomijając BBSy) możliwość zapoznania się z najnowszymi produkcjami scenowymi lub utrzymywania kontaktu z ludźmi z tej samej grupy. Były to przesyłki, zwykle w formie dyskietki lub koperty A4. Zawartość stanowiła dyskietka, kasetka magnetofonowa (rzadziej) lub też, wyjątkowo rzadko, list papierowy. Wszystko było zabezpieczone tekturką „antystemplową”. Na demoscenie sendy najczęściej wysyłał swaperzy.

Stamp – z angielskiego: „znaczek”. Każdy znaczek był najczęściej „czitowany” przez swaperów i zawsze odsyłało się go z powrotem do swojego kontaktu. Zawsze na końcu listu pisało się STAMPS BACK ! – czyli „znaczki z powrotem”.

Stuff – na scenie komputerowej oznacza produkcje wydane na jakimś zlocie, tzw. stuff z party. Często określano tak najświeższe produkcje jakieś grupy ze sceny, które rozsyłali swaperzy. Mianem tym określa się także każdy warez, jaki nagrany został na dyskietkę w momencie swapowania z inną osobą. Wyraz ten, pochodzący z języka angielskiego, oznacza wypychanie czymś czegoś. Dawniej swapperzy obierali sobie za cel „wypchanie” dysku podczas swapu do ostatniego bloku. Obecnie stuffem nazywamy wszystko, co dostajemy na dyskietce, włącznie z listem.

Warez - z angielskiego: „towary” – jest to po prostu pojedyncza produkcja scenowa. Może nią być zwykłe demo, kolekcja czy cokolwiek innego, co niekoniecznie zajmuje cały dysk.

Zbiorówka – list w formie elektronicznej napisany do kilku osób na noterze. Zazwyczaj pisało się wstęp, pod spodem były ksywy ludzi, którym miało się coś do przekazania i zakończenie listu. Takie metody odpisywania stosowali megaswaperzy.

Wywiad z Pampam'em

Mało kto wie, jak naprawdę kształtowała się w Polsce demoscena na C64 i jakie były początki jej powstania. W tym numerze magazynu zaprezentuję Wam wywiad z koderem z C64 i Amigi, Pawłem Gonetem, znanym przez innych jako Pampam, który zaczynał, kiedy nie było znane w naszym kraju pojęcie demosceny.

C&A: Dla osób nie związanych z początkiem polskiej sceny C64, nie jesteś bardzo znany. Może więc powiedz coś więcej o sobie...

Pampam: Nazywam się Paweł Gonet, mam 35 lat. Urodziłem się w Głogowie, obecnie mieszkam w Dublinie. Co do nieznaności mojej osoby na polskiej scenie, to faktycznie – niewiele w niej uczestniczyłem. W czasach, kiedy kodowałem na C-64 (rok 1988/91), sceny, jako takiej, jeszcze nie było. Można powiedzieć, że dopiero tworzyły się jej zalążki.

C&A: A skąd zainteresowanie kodowaniem na tym komputerze?

Pampam: Aby odpowiedzieć na to pytanie, muszę zacząć od początku, tzn. opowiedzieć, jak zaczęła się moja przygoda z kompami. W roku 1980/81 ojciec zabrał mnie do wujka, który pracował w firmie, gdzie mieli Odrę i pięknego (jak na tamte czasy) ZX-81. Był to zakład zamknięty, więc przemycili mnie przez bramę :D Wujaszek skończył cybernetykę na Politechnice Wrocławskiej, stąd jego praca w branży IT i właściwie to on zaczął mnie wkręcać (na tymże ZX-81) w programowanie w BASICu. Do dzisiaj nawet mniej więcej pamiętam pierwszy program, jaki mi pokazywał i tłumaczył jego działanie. Było to coś na kształt:

```
10 PRINT „Jak masz na imię: „
20 INPUT A$
30 PRINT „Witam cie „;A$;„Ja jestem komputerem i nazywam sie ZX-81”
```

Potem przemycano mnie tam jeszcze kilka razy, tak, że zdążyłem się zetknąć z pierwszymi pecetami, które zakupiono do tej firmy, aby zastąpić Odrę. Równolegle (był to chyba rok 1983) na moim osiedlu, w domu kultury, pojawił się salon gier, tj. nie taki z automatami, tylko z czterema ZX-Spectrum, na których można było grać (oczywiście za odpowiednią opłatą). Ponieważ właściciel „salonu” wynajmował pomieszczenie w domu kultury, został zobligowany do przeprowadzenia kursu komputerowego, jako przejawu działalności kulturalno/oświatowej. Naciągnąłem więc rodziców na ten kurs, jak tylko po raz pierwszy się pojawił. Pamiętam, że uczył nas tam nauczyciel z „samochodówki”, który jakimś trafem znał podstawy BASICa. W 1984/85 zniknął jeden



Paweł Gonet (Pampam)

ze spektrusiów i pojawił się... C-64. WOW, to był szok: ten dźwięk, to była „masakra” – ZX’y, które stały obok niego, wyglądały jak zabawki. Od tamtej pory wiedziałem, że chcę mieć C-64 właśnie ze względu na jego dźwięk. To było to, co mnie najbardziej „przyjarało” w tym kompzie. Jednak nie był to pierwszy komputer, który „posiadłem”. Swojego pierwszego kompa dostałem na 13 urodziny, był to rok 1987. Niestety, ze względów budżetowych nie był to C-64, tylko... Atari 800XL ;) bez magnetofonu, bez stacji dysków. Niestety, nie starczyło kasy. A więc bawiłem się na nim głównie BASIC’iem. Po jakimś czasie mój ojciec, zapalony elektronik, zrobił mi interface do zwykłego magnetofonu i mogłem cieszyć się w końcu gierkami. W następnym roku poznałem kolesia, który miał uszkodzonego C-64, tj. było tam padnięte 9 volt i CIA (jeszcze tego wtedy nie wiedziałem). Było tylko 5 volt, tak, że chodził procesor i VIC, więc kompa można było odpalić, tyle, że nie ruszał magnetofon i nie było dźwięku. Zdecydowałem, że zaryzykuję i zamieniłem moje Atari na tegoż C-64, którego szczęśliwym trafem udało się niedrogo naprawić. W ten sposób stałem się szczęśliwym posiadaczem C-64. Jeśli chodzi o kodowanie w assemblerze, to zaczęło się ono w momencie, kiedy kupiłem Finala II. Był tam wbudowany monitor assemblera, więc mogłem się dobrać w końcu do tego, o czym czytałem od lat w różnych „bajtkach-srajtkach” i innych gazetach, gdzie było to przedstawiane jak jakaś wiedza tajemna, dostępna tylko dla wybranych ;)

C&A: Początki w kodowaniu chyba były trudne: bez fachowej literatury, mapy pamięci C64?

Pampam: To prawda – trudne, ale też bardzo ciekawe. To było bardziej jak odkrywanie czegoś nieznanego i tym mocniej napawało dumą, kiedy udało się odkryć coś samemu. Na samym początku mojej przygody z C-64 nie marzyłem nawet o czymś takim, jak mapa pamięci. Miałem jedynie rozpiskę do procesora, tj. jak procek dzieli pamięć, czyli strona zerowa, stos, wektory przerwań itp., głupoty, o których nie będę się tutaj rozwodził. Miałem też listę rozkazów procesora, z której sam musiałem „wykumać”, co z tymi rozkazami w ogóle robić. Wiem, że to w tej chwili brzmi banalnie, ale w tamtym czasie, bez żadnych opisów, wyglądało to trochę inaczej. Natomiast rejestry układów we/wy musiałem często „wyczącać” po kodzie, który mogłem przeglądać za pomocą Finala. Widziałem np., że kod odnosi się często do D020-D021, więc sprawdzałem, co te komórki robią itd. Dodam, że nie znałem w ogóle języka angielskiego (w szkole miałem jedynie rosyjski), więc nie rozumiałem, co ludzie wypisują w demowych scroll’ach. Przez tę nieznanomość języka wyobrażałem sobie, że dema piszą jacyś profesjonaliści zatrudnieni w firmach, którzy dostają za to normalną wypłatę. Sam się z tego w tej chwili śmieję, kiedy sobie przypomnę o moich wyobrażeniach. Dopiero, kiedy Witek (Jane) dorwał demo Quartetu (Ryj He-Mana, czy jak to się tam nazywało) dowiedziałem się, że demka piszą kolesie ciutkę starsi ode mnie. Pamiętam, że Witek, który był wtedy gierkomanem słono sobie za to demo zaśpiewał. Chciał chyba 5 innych softów (gierek) za to demo... Ech, te czasy wymiany „soft za soft”. Po tym przełomowym (dla mnie) odkryciu, postanowiłem napisać swoje demko. Było ono sygnowane, jako LWC, zawierało dwie części. W pierwszej, pamiętam, był scroll i nieruchome logo w trybie graficznym, w drugiej poruszające się logo LWC... Cała „grafika” logo była wykonana za pomocą znaczków _/_, które wszyscy z komcia znamy. A to dlatego, że nie miałem jeszcze pojęcia o czymś takim, jak edytory konwertujące grafikę na fonty. Kiedy teraz tak wspominamy, myślę, że i tak było to niezłe osiągnięcie, jak na końcówkę roku 1988 lub początek 1989 (nie pamiętam dokładnie; wiem, że to na pewno była moja ósma klasa i była to zima) i jak na kogoś, kto w ogóle nie miał dostępu do literatury i jakiegokolwiek bazy z wiedzą. W tamtych czasach zdobycie takiego softu jak „logo edytor” dla kogoś mieszkającego w małej pipidówce, kto w ogóle nie miał nawet pojęcia, że taki soft istnieje, było naprawdę problemem. Nie było jeszcze szeroko dostępnego netu, a jedynym źródłem softu dla

mnie była wrocławska giełda, na której handlowało się głównie gierkami. Jak się zapytało o jakiś program graficzny, to wszyscy wciskali Art Studio, a jedynym dostępnym programem muzycznym był Sound Monitor, którego i tak nikt nie wiedział jak używać. Dopiero Paweł (Polonus) uświadomił mnie, że istnieją tego typu edytory, po tym, jak zobaczył w tym, co mu pokazałem (tj. w moich produkcjach) same cięte z innych dem fonty ;) Udało mi się wtedy wydebić od niego Centauri Editor, o który musiałem się nieźle naprosić, żeby mi go w ogóle dał. Droczył się ze mną, żeby mi napisał swój własny, ale w końcu skopiował mi go (także jakiś soft do robienia muzyki, niestety nie pamiętam jaki). Suma summarum wyjazd do Szczecina opłacił się, jeśli chodzi o zdobyty soft. No, i poznanie człowieka, który chyba dla wielu był guru w tamtym i w późniejszym czasie.



C&A: A jak doszło do tego, że znalazłeś się na scenie komputerowej?

Pampam: Wiesz, to jest trochę źle postawione pytanie... Ja w tamtych czasach (tj. kiedy zacząłem pisać demka na C-64) nie rozpatrywałem tego w kategoriach sceny. Pisałem demka bardziej dla samego siebie, aby się rozwijać w kierunku programowania, poznawać sprzęt, sposoby osiągania pewnych rzeczy itp. Scenę można bardziej porównać do miłośników np. starych samochodów, skupiających się wokół danego modelu (jak np. miłośnicy małych fiatów w Holandii czy miłośnicy trabantów w Niemczech). Ja podchodziłem już wtedy do tego, jako raczej do czegoś, co będzie przynosiło mi chleb w przyszłości i w czym powinienem się rozwijać. Świadczy o tym także fakt, że w 1991 roku przenieśliśmy się na Amigę, ponieważ chciałem iść z duchem czasu. Zresztą, na Amidze, po napisaniu kilku demek pod szyldem Deuteru, Zack Team i na końcu Deform (chyba najbardziej znana grupa amigowa w tamtym czasie), zabraliśmy się z Seq za tworzenie softu komercyjnego i tak powstał program do nauki jazdy (tj. dokładnie nauki testów) oraz trzy gierki. Wspomniany program oraz jedną z gierki o nazwie Hydacorn sprzedaliśmy Piotrowi Drapichowi (znany z Amigi Dr. Piotr), który to prowadził firmę Union Sys-

tems. Drugą gierkę o nazwie Quaptos sprzedaliśmy firmie Twink Spart Software. Gra ta była sprzedawana razem z Amigą, pakiet ów nazywał się Amiga Magic i w jego skład wchodził komputer plus 4 programy. Widziałem nawet, że ktoś zrobił konwersję tej gry na C-64, tyle, że w trybie tekstowym zamiast grafiki. Trzeciej gry nie udało już nam się sprzedać, ponieważ firma Commodore upadła i mało kto chciał już ryzykować inwestowanie w ten komputer. Ale wracając do C-64 i sceny komputerowej, to na samym początku moje produkcje rozdawałem na giełdzie we Wrocławiu handlarzom z prośbą, aby umieszczali je na swoich składankach (kasetach). Tak, jak wspominałem wcześniej, ze sceny, a może raczej z jej zaczątków wiedziałem jedynie, że istnieje ktoś taki jak Polonus/Quartet. Później pojawiły się też gierki z intrami Fictiona (znienawidzonego wtedy przez Quartet), który doczepiał swoje intra do, freezów, co nie było zbyt ładne. Ale fakt – facet zrobił wtedy niezłą masówkę i każdy, kto miał wtedy C-64, mógł się natknąć na gierki z jego intrami. Mniej więcej w tym samym czasie zacząłem myśleć nad założeniem grupy. Znałem już wcześniej Witka (Jane) oraz Roberta (Prokop/Ultimate Puke). Problem był jednak taki, że Robert miał Atari, a Witek raczej nie kwapił się do robienia czegoś za wyjątkiem gierkowania (tj. pisał chyba coś tam w BASI-Cu, ale wiadomo – BASIC to BASIC ;) . Namówiłem Roberta, aby zamienił swoje Atari na Commodore, natomiast jeśli chodzi o Witka, to muszę się przyznać, że zrobiłem coś bardzo brzydkiego. Wiedziałem, że Witek chodził do szkoły muzycznej, z czego wysunąłem prosty wniosek, że mógłby robić muzykę. Ponieważ nie chciał się dać namówić, wziąłem na szybko jakieś demko (nie swoje :-), przerobiłem w nim scroll i pojechałem mu troszkę nieładnie w nim. Cóż, nie było to ładne zachowanie z mojej strony, przyznaję, jednak zmobilizowało Witka i za kilka dni przyniósł zrobiony przez siebie kawałek, a po roku utworzył chyba jedną z bardziej kultowych grup na Polskiej scenie C-64. Mam na myśli Asphyxia, chłopak wkręcił się w scenę na maxa ;) . Tak właśnie powstał Deuter, który tworzyliśmy wtedy w cztery osoby, tj. Jane, Prokop, Seq i ja – to był nasz stały skład na C-64.

C&A: Długo nie nacieszyłeś się Commodore, zaraz po nim Amiga i tworzenie gier. Czy twoje prace z Amigi zachowały się do dziś? Jak wyglądało tworzenie gier na Amidze w twoim wykonaniu?

Pampam: Tak, to prawda. Patrząc z dzisiejszej perspektywy, faktycznie nie siedziałem przy C-64 zbyt długo. Właściwie odszedłem w momencie, kiedy na scenie C-64 dopiero zaczynały się dziać ciekawe rzeczy, ale – tak jak napisałem wcześniej – ja na kompy ogólnie pa-

trzyłem jak na coś, co ma mi przynosić chleb w przyszłości (co zresztą się stało) i chciałem iść z duchem czasu. Na Amidze zrobiliśmy z Seq jakieś pięć „file’owych” (jednoczęściowych) dem, jako Deuter (niestety nie uchowały się, nad czym bardzo ubolewam), po czym – starym zwyczajem – pojechaliśmy na giełdę wrocławską, żeby je rozdać. Tam spotkaliśmy przesympatycznych ludzi z grupy Zack Team. Długo nie daliśmy się namawiać na wstąpienie do ich grupy, tym bardziej, że nasza sekcja C-64 (Jane, Prokop) odeszła, przekształcając się w część grupy Asphyxia i właściwie nie było sensu podtrzymywać w dwie osoby grupy Deuter. Dla Zack Team zrobiłem z Seq jedno demko (niestety, też się nie zachowało, chociaż może słabo szukałem). W Zack Team również nie zagraliśmy długo miejsca, gdyż na party w Gdańsku postanowiliśmy połączyć siły z kilkoma innymi osobami i tak powstała grupa Deform. Dla Deformu napisałem dwa demka, w tym jedno było music diskem z modułami Seq (obydwa na szczęście się zachowały). W tym samym czasie Seq naprawdę nieźle opanował tworzenie muzy na trackerach amigowych (wygrał też kilka competitions jako grafik) i zaczął naciskać mnie na napisanie gierki, więc w jednej z części dema napisałem mini-gierkę, a zaraz potem zabrałem się za pisanie komercyjnej gry. Niestety pierwsza gierka, można powiedzieć, poszła do piachu przez brak doświadczenia i naiwność. Związałem się roczną umową z ludźmi, którzy nie byli w stanie zapewnić profesjonalnej dystrybucji. Nie warto nawet wspominać, kto to był. Dopiero drugą gierkę sprzedaliśmy firmie Union Systems, o której wspominałem wcześniej. Napisałem również soft do nauki prawa jazdy, dzięki któremu można było opanować testy, które zdawało się ówczynie na egzaminie. Ten soft również poszedł do Union Systems. Obydwa programy były opisywane w gazecie Magazyn Amiga. Trzecią gierkę, którą napisaliśmy, sprzedaliśmy w Twin Spark Soft. Gra ta była sprzedawana w pakiecie Amiga Magic, o czym również już wspominałem. Na Amidze zrobiliśmy jeszcze czwartą gierkę. Była to platformówka z naprawdę świetną grafiką Seq. Niestety, Amiga w tym czasie zaliczała padaczkę i już nikt nie chciał jej kupić. Gra nie zachowała się (dyskietki sucks :(). Warto jeszcze wspomnieć, że w czasie, kiedy zabrałem się za pisanie gierki, grupa Deform przekształciła się w grupę Union, która stworzyła kilka najsilniejszych polskich grup amigowych, ale ja już w niej nie uczestniczyłem. Seq działał jeszcze przez kilka lat na scenie amigowej. Był on tak zago-rzałym fanem Amigi, że dalej namawiał ludzi na kupno tego komputera, mimo, że sam już od jakiegoś czasu pracował na PC (trochę go potem za to przeklinali).

C&A: Może być coś więcej opowiedział o swojej działalności na demoscenie amigowej? Bo z tego, co mówisz wynika, że tworzyłeś także demoscenę amigową.

Pampam: Kiedy tylko przesiadłem się z komputera na Amigę chciałem jak najszybciej zacząć na niej kodować. Było to o tyle łatwiejsze, że dostępna już była literatura na temat tego komputera, tj. opisy rejestrów układów we/wy i inne, niezbędne dla programisty, informacje. Na samym początku mojej przygody z Amigą używałem oczywiście monitora i wszystko kodowałem pod nim. Tak powstało jakieś 5 plikowych demek dla Deuteru (niestety nie zachowała się ani jedna produkcja spod szyldu Deuter na Amidze) oraz jedno demo dla Zack Team. Dopiero na party w Gdańsku kilku amigowych koderów zaczęło mi to wybijać z głowy (jedną z tych osób był chyba Duddie z Quartetu, który sam przecież był autorem monitora dla Amigi). I faktycznie, o ile używanie monitora w C-64 miało swoje uzasadnienie z tego względu, że był on wbudowany w cartridge i był praktycznie zawsze pod ręką, o tyle na Amidze seka, później asm-one i trash'm-one okazały się o wiele lepszymi narzędziami do tworzenia kodu.

C&A: Tak naprawdę to pokazałeś swoje umiejętności dopiero na Amidze. I po Amidze przyszła na pewno pora na PC. Tworzysz jakieś rzeczy na ten komputer?

Pampam: Wiesz, pomiędzy Amigą a C-64 była taka różnica, że do Amigi miałem już full dokumentację, więc nie było z tym tyle zabawy. Po Amidze faktycznie zacząłem pisać w asm na PC, jednak bardzo szybko dałem sobie spokój. Przejście z 68000 na Intela było jak przesiadka z mercedesa do syrenki. Chodzi mi tutaj o jakość/komfort pisania (tj. lista rozkazów, tryby adresowania, rejestry procka itp.). Ludzie, którzy zetknęli się z asm na Motorole i Intela będą zapewne wiedzieć, o co chodzi. Właściwie to dałem sobie spokój z programowaniem na kilka lat. Po ukończeniu średniej szkoły poszedłem do pracy całkowicie niezwiązanej z kompami. Dopiero kiedy firma, w

której pracowałem padła i przeprowadziłem się z mojego rodzinnego Głogowa do Wrocławia, odkryłem, że jest bardzo dużo ogłoszeń dla programistów, oczywiście były to ogłoszenia dla programistów C++, Javy czy Delphi. Mimo wszystko postanowiłem nadrobić zaległości i wbić się w temat ponownie. I tak w roku 1999 zacząłem pracować w firmie Anixe, w której pracowałem dokładnie 7 lat. Zajmowałem się tam tworzeniem aplikacji dla turystyki (bokowanie lotów, hoteli itp.). Pracowałem przy systemie dla Polskich Linii Lotniczych LOT. W tym samym czasie ukończyłem też kierunek Inżynierii Oprogramowania na Politechnice Wrocławskiej. Nie tworzyłem jednak żadnych dem na PC – brak czasu, lenistwo, a najpewniej jedno i drugie.

C&A: W życiu zawodowym zapewne, jak to podkreślałeś w wywiadzie, związałeś się z komputerami. Co porabiasz i czym się zajmujesz?

Pampam: Faktycznie, związałem swoje życie z komputerami. Po prawie trzech czy nawet czterech latach pracy niezwiązanej z IT, zdałem sobie sprawę, że najlepiej czuję się jednak przy pisaniu softu i sprawia mi to największą satysfakcję. Po prostu to lubię, a w życiu powinno się robić to, co się lubi i czuje ;). W tej chwili mijają już jakieś 3 lata, od kiedy pracuję w Irlandii w firmie Bizmaps (jak łatwo zgadnąć, firma zajmuje się aplikacjami, których głównym elementem są mapy). Konkretnie – zajmuję się rozwojem aplikacji eReps (Rural Environment Protection Scheme), jest to projekt dla tutejszego ministerstwa rolnictwa. W skrócie powiem, że aplikacja ta służy do wprowadzania/utrzymania danych, dotyczących gospodarstw rolnych. Na podstawie tych danych aplikacja generuje również dokumentację wysyłaną do Brukseli i w ten sposób rolnicy otrzymują dotacje. Tak nawiasem mówiąc, jest to niezły debilizm w dobie Internetu: dokumenty są drukowane w ministerstwie i jadą w formie papierowej do Brukseli, ale cóż – taka polityka.

C&A: A może tak zamiast pisać nudne aplikacje, stworzyłbyś coś na C64, Amigę albo PC? Może jakąś nową grę? Czy jest realna taka opcja?

Pampam: Cały czas chodzi mi to po głowie i chyba najbardziej chciałbym stworzyć coś na C64. Wiem, że można całkiem wygodnie pisać na PC, używając emulatora Commodorka, ale nie przełamałem się jak na razie do skonfigurowania środowiska. Po prostu brakuje mi na to czasu. Obecnie staram się doksztalcać zawodo, tj. certyfikacja Microsoftu oraz szlifuję cały czas mój angielski, do którego ciągle mam duże zastrzeżenia. Im więcej się uczę, tym większe widzę braki. Jednak mam naprawdę szczerą nadzieję, że jeszcze coś kiedyś napiszę na pocziwego komcia. Chociaż może być to trudne. W przyszłym miesiącu ma przyjść na świat mój pierwotny syn i czasu będę mieć jeszcze mniej. Wiem, że gdybym chciał napisać w tej chwili coś sensownego, musiałbym spędzić duuuuuzo czasu, aby udoskonalić swoje umiejętności, bo wszystko poszło bardzo do przodu i poziom mojej wiedzy o kodowaniu na komciu to obecnie czyste lamerstwo i chyba czuję się o wiele pewniej przy Visual Studio.

C&A: Jak po wielu latach patrzysz na poczynania ludzi zajmujących się jeszcze C64 czy Amigą?

Pampam: Myślę, że to, co zrobili/robią obecnie ludzie na C-64, jest naprawdę niesamowite. Przyznam, że nie śledzę tego, co dzieje się na scenie amigowej, więc nie będę się wypowiadał. Bardziej w sercu zapadł mi C-64 i niejednokrotnie, oglądając demka, zastanawiam się, jak dany efekt został zrobiony. Nie mogę się nadziwić, że dało się wycisnąć z tej maszyny takie cuda. Gdyby ktoś mi powiedział w 91 roku, że takie rzeczy powstaną na komcia, uznałbym go za psychicznie chorą osobę. A jednak dało się.

C&A: Trzymam za słowo, że jeszcze zobaczymy jakiś twój produkt na C64. Dzięki za wywiad.

*Rozmowę przeprowadził:
Ramos*



Gra z Amigi – Hydacorn

Twórczość Pampam'a można zobaczyć:

- produkcje z C64:

<http://noname.c64.org/csdb/scener/?id=10116>

- Hydacorn (gra z Amigi):

<http://hol.abime.net/5300>

- Music Disk by Deform (Amiga):

<http://www.pouet.net/prod.php?which=51802>

Muzyka bez SIDA

Wiadomo, że w komputerze Commodore 64 za dźwięk odpowiada skalak o nazwie SID. Jednak nie będę opisywał jego wspaniałych możliwości, bo – choć artykuł będzie o muzyce na C64 – to jednak SID do niczego nam nie będzie potrzebny. Wyobraźmy sobie taką przykrą sytuację, że SID się spalił i nie ma już żadnego dźwięku w komputerze... Jednak, mimo braku SIDA, możemy na C64 posłuchać sobie różnych muzyczek, skomponowanych na innych urządzeniach podłączanych do komputera lub przez inne skalaki, które znajdują się na jego płycie.



Nasza popularna stacja 1541 może odgrywać muzykę, napisaną specjalnie na nią. Służy do tego program o nazwie **1541 Drive Composer**. Umożliwia on komponowanie muzyki za pomocą nut, a następnie odtwarzanie jej na stacji dysków, podpiętej do C64. Po uruchomieniu edytora ukazuje się na pięciolinii, na której możemy umieszczać nuty i tym sposobem komponować proste melodie. Niestety – taka zabawa w tworzenie muzyki na stacji nie jest dla niej dobra. Długie bawienie się tym programem lub często słuchanie muzyki może doprowadzić do rozkalibrowania głowicy w stacji dysków, co będzie skutkować niemożliwością odczytania dyskietek od znajomych lub swoich. Trzeba wtedy dokładnie ustawić głowicę na odpowiednich ścieżkach, a to nie jest łatwe.

Obsługa programu jest banalnie prosta. Aby tworzyć muzykę na pięciolinii, naciskamy odpowiednią literą, odpowiadającą nucie (np. naciskając C umieścimy nutę C, po naciśnięciu A na pięciolinii ukaże nuta A itd.). Klawisze 1,2,3,4 służą do ustalenia długości dźwięku, a naciskając P umieszczamy w muzyce pauzę. Poruszając się klawiszami kursora (w prawo i – z klawiszem Shift – w lewo) przemieszczamy się po pięciolinii. Odtwarzanie muzyki odbywa się poprzez naciśnięcie klawisza F1. Pełny opis programu możemy zobaczyć naciskając kombinację klawiszy Commodore + H.

Innym znanym urządzeniem podłączanym do komputera jest łatwo dostępny magnetofon

zwany Datasette. Pomysł pisania muzyki na magnetofonie i sposób komponowania jest wzorowany na programie 1541 Drive Composer. Autorem programu i jego pomysłodawcą jest niemiecki koder enthusi. Program nazywa się **Tape Composer** lub **Drive Composer for Datasette** i jest prosty w obsłudze. W programie tym wykorzystano trzy metody na odgrywanie melodii. Pierwsza, wymagająca SIDA, używana jest głównie do testów. Kolejne dwie korzystają tylko z Datasette. Odtwarzanie muzyki jest bardzo proste. Silnik Datasette jest zasilany przez port magnetofonowy w C64, możliwe jest więc programowe włączanie i wyłączanie zasilania magnetofonu. Jeżeli będziemy szybko włączać i wyłączać zasilanie magnetofonu w pętli, magnetofon zacznie wydawać z siebie dźwięki. Robiąc to wystarczająco szybko, można dopasować ten dźwięk tak, aby (bardziej lub mniej) pasował do określonej nuty. Tak więc każda nuta zostaje skonwertowana do pasującej częstotliwości podłączania i odłączania zasilania. Długość tego cyklu jest oczywiście zależna od długości nuty. Głośność dźwięków zależy od konkretnego magnetofonu, ale zazwyczaj są one dobrze słyszalne. Drugą opcją jest nagrywanie bezpośrednio na taśmie. Kiedy nagrywamy na kasecie, C64 koduje każdy bit w serię pulsów przesyłanych przez port magnetofonowy. Można słuchać tego nagrania w każdym magnetofonie kasetowym – prawdopodobnie nie za głośno. Ale można też nagrać coś bardziej przyjemnego dla swojego ucha. Przez ustawianie linii zapisu możliwe jest wygenerowanie czegoś na wzór fali prostokątnej. Datasette automatycznie odwraca drugi impuls, więc poprzez dwa następujące po sobie impulsy dostaniemy coś w rodzaju fali – sygnał, opóźnienie, sygnał... Wybierając odpowiednie opóźnienia, możemy uzyskać częstotliwości odpowiadające wybranym nutom.

Możemy za pomocą Datasette słuchać muzyki zapisanej na kasecie magnetofonowej. Potrzebujemy prostego programu, który sami możemy szybko napisać. Oto prosty program autorstwa Axela, który możemy wpisać, używając dowolnego asemblera:

```
LDX #$00
STX $D011
SEI
LOOP: LDX #$00
LDA $DC0D
AND #$10
BEQ NOSND
LDX #$0F
NOSND:
STX $D418
JMP LOOP
```



Po jego uruchomieniu, dźwięk z Datasette będzie słyszalny po wciśnięciu Play na magnetofonie. Jeżeli ktoś nie ma ochoty na wpisywanie powyższego kodu, polecam program autorstwa Pawła Macha, znanego jako Rea. Jest to **Tape Sampler**, szkoda tylko, że jest wersja ukończona w 80%. Za pomocą tego programu i dodatków umieszczonych na dysku, możemy posłuchać muzyki z kasyety. Zanim zdecydujesz się na samplowanie z kasyety magnetofonowej (czyli zgrywanie ulubionego kawałka z taśmy), uruchom program **Tape Sampler Head Adjuster** i ustaw głowicę w magnetofonie C64, żeby uzyskać jak najlepszą jakość dźwięku. Dopiero potem uruchom **Tape Sampler** i zsamluj kawałek muzyki. Samplowana muzyka mieści się w pamięci komputera od adresu \$0c00 do \$cfff i dużo przy tak małej pamięci nie upchamy. Wszystkie dźwięki odtwarzane są, niestety, w jakości 1 bit.

Innym, znanym od niedawna, sposobem odtwarzania muzyki jest użycie do tego celu układu odpowiedzialnego za wyświetlenie grafiki, czyli VICa. Niestety odtwarzanie muzyki przez VIC wiąże się z pewnymi zakłóceniami, przy czym nie ma znaczenia, do czego podłączymy komputer: czy do starego telewizora, czy do nowego LCD. Metoda odtwarzania muzyki poprzez VIC została pokazana w jednej z części dema **Vicious Sid**, wydanego w 2008 roku, które – oprócz tego – prezentuje całkiem nowe, imponujące sposoby odgrywania muzyki z wykorzystaniem SIDA.

Czym zaskoczy nas jeszcze C64, tego nie można teraz stwierdzić. Mimo iż większości osób wydaje się, że ten komputer jest poznany bardzo dobrze, to wciąż jego użytkownicy udowadniają, że da się coś więcej i odkrywają nowe jego możliwości. Żadnej z opisanych tu metod słuchania muzyki nie można, jak do tej pory, wykorzystać na emulatorze.

Artykuł powstał z małą pomocą Axela. Wykorzystałem kilka jego tekstów umieszczonych przez na stronie <http://c64.cba.pl/>

Ramos & Axel

COMMODORE kontra ATARI

Artykuł ten nie jest pełnym opisem historii tzw. wojny między użytkownikami Atari XE/XL i Commodore 64. Jest to temat rzeka i można by pisać o nim sporo. W artykule tym nie chcieliśmy określać, który komputer jest lepszy i która strona miała rację, chcieliśmy tylko uświadomić Czytelnikom, że w początkach tworzenia się demosceny C64 i Atari był taki okres i pokazać, jak on mniej więcej wyglądał. Czy nam się to udało? Sami osądźcie. Nasz artykuł będzie poświęcony w całości okresowi wojny między 8-bitowymi maszynami spod znaków Commodore i Atari. Wojna pomiędzy Amigą i Atari ST to temat na odrębny artykuł, który postaramy się poruszyć w następnym wydaniu magazynu.

Już od samego początku, od kiedy tylko w Polsce pojawiły się załączki demosceny komputerowej na Atari i Commodore, toczyła się mała wojna o to, który z tych dwóch komputerów jest lepszy. Wiadomo, że każdy twierdził (i tego twierdzenia bronił), iż to jego maszyna jest najlepsza i ma lepsze możliwości, niż kom-

puter – nazwijmy to – „przeciwnika”. Kiedy w naszym kraju pojawiła się giełda komputerowa, a poprzez nią zaczęła się tworzyć demoscena, wojna pomiędzy zwolennikami komputerów Commodore i Atari rozgorzała na dobre. Początek demosceny na Atari datuje się na rok 1987. Wtedy pojawiły się pierwsze dema, tworzone przez pojedynczych ludzi. Dopiero w 1988 roku pojawiają się pierwsze grupy. Natomiast na C64 za rok powstania demosceny przyjmuje się 1988 (powstanie grupy Quartet). Jak powiedział Silver Dream!: „*Generalnie chodziło o to, że ośmiobitowe Atari było niewypałem rynkowym i praktycznie wymierającą platformą. Wtedy, gdy na Zachodzie wyprzedawali poniżej kosztów magazyny z XL-ami, kupił duże ilości tego towaru nasz Pewex i przez długi czas sprzedawał ze sporą marżą w całej Polsce. Tak więc, kiedy Atari na świecie wymierało - w sukurs przysłała mu Polska Ludowa, w której był to jedyny ogólnodostępny komputer domowy. W krótkim czasie ośmiobitowe Atari stało się najpopularniejszym komputerem w naszym kraju, a polscy użytkownicy jedną z najbardziej płodnych grup*

na świecie...”. Jednak trwało to tylko do czasu, kiedy do Polski zaczęto sprowadzać masowo komputer Commodore 64. Było to gdzieś pod koniec lat 80. i na początku 90. Nic więc dziwnego, że dwie grupy zwolenników tych dwóch komputerów starały się różnymi swoimi argumentami udowodnić, że ich komputer był lepszy. Pozwolę sobie jeszcze raz zacytować Silver Dream!: „Wojny były oczywiście o wszystko. My mieliśmy szybkie magnetofony i powolne stacje dyskietek. Oni na odwrót. My mieliśmy SID-a (trzy kanały), oni POKEY-a (cztery kanały), ale na SID-zie jakoś dźwięk był lepszy, czego oczywiście „Atarowcy” nie chcieli przyznać itp., itd.” Jednak te dwa komputery bardzo się od siebie różniły, szczególnie tym, co było na samej płycie komputera: inny układ graficzny (C64 – VIC, Atari – ANTIC), inny chip muzyczny (C64 – SID, Atari – POKEY). Każdy z użytkowników danego komputera chciał przekonać oponentów, że jego komputer ma lepszą grafikę i lepszą muzykę...

Jak powiedział Paweł Gonta (Pampam): „Oczywiście było coś takiego, jak wojna pomiędzy



Rys. Bago Zonde

użytkownikami małego Atari oraz użytkownikami Commodore 64. Objawiało się to jednak raczej obopólną niechęcią użytkowników wyżej wymienionych maszyn, niż np. fizycznymi zaczepkami. Atarowcy zawsze starali się dowiedzieć, że ich Atari ma lepsze możliwości graficzne – co zresztą nie ulegało wątpliwości, co do dźwięku również wiadome było, że królem jest C-64. Jednak prawdziwą solą w oku atarowców było oprogramowanie na C-64. Ilość programów na małe Atari była bardzo mizerna i w porównaniu z ogromem softu dostępnego na C-64 nie pozostawiała złudzeń, który komputer jest lepszy w tej kategorii, najlepiej obrazującej popularność danej platformy. Commodorowcy wysmiewali również prędkość pamięci taśmowej w małym Atari. Jak wszyscy zapewne wiedzą, na C-64 systemy turbo pojawiły się o wiele wcześniej, dzięki czemu na wczytanie gierki czekało się nieporównanie krócej, niż na Atari. Pamiętam, jak w 1988 roku mój kolega z klasy (a właściwie jego ojciec) zorganizował w domu kultury pokaz komputerów. Wyglądało to tak, że namówili znajomych z różnymi platformami, aby przyszli w jedną sobotę zaprezentować ludziom swoje sprzęty. Było kilka Atari, kilka Spectrumien, jeden Amstrad i jeden C-64. Pokaz ten przekształcił się bardzo szybko w konkurowanie pomiędzy mną (C-64) oraz atarowcami. Polegało to na tym, że każdy starał się przyciągnąć do siebie jak największą rzeszę gapiów. Tutaj szybsze ładowanie kolejnych gier z taśmy (nie miałem jeszcze stacji dysków) okazało się zbawienne, również puszczany przez głośnik monitora dźwięk działał jak lep na muchy – ludzie nie mogli się nadziwić, że taki kawałek plastiku może wygenerować nie tylko piski, ale i prawdziwe syntezatorowe brzmienie...".

Trudno jednoznacznie stwierdzić, kiedy nastąpił początek tej rywalizacji, przynajmniej tu w Polsce. Zanim nastąpiła gospodarka wolnorynkowa, wszystkie – że tak je nazwę – „komputery domowe” pochodziły albo z Pewexu, albo z mniej lub bardziej nielegalnego przerzutu zza granicy. Pierwsze zetknięcie się z rywalizacją miało miejsce w realiach giełdowych. Jednak i tu rywalizacja owa ograniczała się do pewnego marginesu, tzw. „psycholi” (tak się ich mniej więcej określało, a nieraz i gorzej), którzy po prostu drugiej strony nie lubili „bo tak” i żadna argumentacja nie raczyła do nich przemawiać. To jednak, jak już wspomniano, był margines. Jak pisze TDC na forum atarionline.pl: „Z punktu widzenia psychologicznego sprawa jest jasna i oczywista: chłopcy mają zakodowane w mózgu, że muszą rywalizować. Muszą mieć swoje kluby piłkarskie, „najlepsze” samochody oraz „zawody”, np. kompoty... ;) Dorosły facet zwykle z tego wyrasta. Zdobywa wiedzę, doświadczenie i potrafi spojrzeć na sprawę z dystansu i w większej perspektywie. U niektórych to się przeobraża w podejście typowo naukowe, czyli analizowanie tematu bądź typowo historyczne odnotowywanie danych faktów (co sam uważam za istotne).”

Tzw. wojna stała się bardziej widoczna już w pierwszych produkcjach scenowych na obu komputerach. Wzajemne „opluwanie się” i inne tego typu sprawy, jakże widoczne w demach i intrach z przełomu lat 80. i 90. ubiegłego wieku, w okresie „zimnej wojny” Commodore kontra Atari, wcale nie dziwią. Pojawiały się więc stwierdzenia typu „Atari piszczy, ma mało kolorów, dużo gier jest znacznie gorszych niż na C64, a w ogóle i tak wielu tytułów nie ma i nie będzie”. Z drugiej strony natomiast: „może

i macie więcej kolorów, ale i tak maksymalnie 16, z czego większość w sam raz nadaje się do malowania truposzy, a dźwięk pewnie i fajny, szkoda tylko, że 90% muzyki brzmi tak samo”. Często użytkownicy Atari mówili, że muzyka z SID-a to głównie disco. Jednak mimo takich opinii o SID-zie u ich muzyków, na Atari powstało mnóstwo aranżacji utworów napisanych właśnie na C64. Niestety nie można tego powiedzieć o muzykach z C64, którym jakoś nie przypadły do gustu kompozycje z chipa muzycznego Atari, czyli POKEY-a. Skomponowali oni tylko około 10 aranżacji z tego komputera. Wracając do tematu wygłaszanych przez ludzi opinii, to najczęściej takie sądy wydawane były przez osoby, które nigdy nic sensownego nie stworzyli na swoim komputerze i w ogóle tak naprawdę nie znali się na komputerach. Podobne teksty pochodziły niekiedy też od osób związanych z demosceną, jednak pamiętajmy, że każdy ma prawo do swoich opinii, nawet tych nie mających specjalnego pokrycia w faktach. Atarowcy komputer Commodore 64 nazywali najczęściej „Złomodore”, a użytkownicy C64 na Atari mówili „Szmatari”. Tych określeń było znacznie więcej, ale ich sens był taki sam: ośmieszenie danego komputera i wyrażenie pogardy do tegoż sprzętu.

Cytując Rzymianinusa z forum atarionline.pl: „Początki wielu wojen historycznych brały się często z błahych powodów. Zwolennicy/wrogowie małego Atari i C64 rodziły się z chwilą zakupu jednej z tych jednostek. Komputery te nie były tanie w tamtych czasach, a kasę dawali na ogół rodzice. Jak ktoś kupił Atari, to na ogół przy nim został, analogicznie było z C64. Potem należało udowodnić koledze, że MOJA maszyna jest lepsza niż JEGO (czyli ta INNA). Mijały lata i zostawały sentymenty do MOJEGO sprzętu (a czasami »wrogość« do JEGO sprzętu). I tak już zostało u wielu... Samo życie.” Wspólnie z Michałem Szpilowskim, znanym na scenie atarowskiej jako Miker, postaramy się pokazać, jak to odbywało się na tej scenie. Już w pierwszej grafice pojawiającej się w atarowskich produkcjach, często (nawet bardzo!) widać było wpływ C64. Pojawiające się logosy nierzadko były bezpośrednio zrzucane z C64 (były nawet specjalne programiki, pozwalające zgrać odpowiednie dane „po kabelku”). Obcowanie z wtedy „wrogą” sceną zaowocowało pojawieniem się różnych, wcześniej nieobecnych programów, takich jak Logos Maker (program pozwalający na przekształcenie grafiki w fonty), rozmaite Crunchery (skracające nawet parokrotnie objętość programu), czy różnego rodzaju notery (programy do tworzenia „listów”, przydatne swapperom). Wiele gier, często prostych i pisanych głównie w celach zarobkowych, takich jak: Aurum, Hawkmoon, Technus czy Tusker, a niekiedy i bardziej złożonych, jak Humanoid, Inside, Tactic, czerpało



Demo Joyride grupy Hard Soft.

grafikę z podobnych produkcji na C64. Jednak jednym z największym osiągnięciem, a w pewnym sensie również przekrętem, było to, co wykonali ludzie z węgierskiej grupy Hard Soft. Zrobili na Atari trzy megadema o nazwach Veronika, Cool Emotion oraz Joyride. Co więc było osiągnięciem, a co przekrętem? Za to pierwsze niewątpliwie można uznać próbę, nawet – jak na ówczesne metody – dosyć udaną, zaemulowania układu dźwiękowego z C64, czyli SID-a. Muzyczki odgrywane tą procedurą, niekiedy nieco zmienianą, w zależności od używanych efektów, brzmiały – to fakt – inaczej, ale jednak były rozpoznawalne. Przekrętem jednak, w pewnym sensie oczywiście, było to, że ludzie z Hard Soft wstawiali swoje logo na cudzych produkcjach, pochodzących często ze znanych dem na C64, a odpalonych na Atari. Po prostu zrzucali części znanych dem z C64 i po małej modyfikacji adaptowali je tak, aby działały na komputerze Atari. W czym nie byli zresztą osamotnieni na atarowskiej scenie, bo znalazło by się kilka innych produkcji z danymi przerzucenymi z komputera C64 (choćby Total Daze). Zresztą ów przekręt grupy Hard Soft był nieoficjalnym powodem zdyskwalifikowania ich dema Joyride na QuaST 1995.

Oficjalnie, jak ogłoszono na party, nikt z autorów nie był obecny na imprezie, co było sprzeczne z regulaminem demo compo. Jakiś czas temu dużą ciekawostką było pojawienie się na Atari SIDplayera, autorstwa Świętego z grupy Zelax, potrafiącego odegrać dużą część tzw. sidów, czyli plików zawierających w sobie dane muzyki oraz „odgrywaczkę”, znanych np. z HVSC (High Voltage Sid Collection). Wprawdzie do dziś nie obsługuje on wszystkich efektów, jednak nie znaczy to, że nie da się tego zrobić, jest to raczej skutek przerwania prac nad SIDplayerem. Jakość tych odtwarzanych kompozycji z C64 nie jest powalająca, ale starych kawałków da się słuchać. Z kolei parę lat wcześniej SoTe/Slight wpadł na pomysł stworzenia SAP-a, czyli formatu pliku wzorowanego na SIDach, ale zawierającego dane muzyki i programu odgrywającego z Atari. Tak powstał format SAP i archiwum muzyki z Atari wzorowanej na archiwum C64, czyli HVSC.

W produktach na C64 nie było dużo odniesień do komputera Atari, z biegiem czasu zapomniano o jakichś waśniach z użytkownikami tego komputera. Mało kto to wie, ale kilka znanych grup z C64 miało swoje sekcje na Atari, m.in. Quartet, Faith czy Samar. Quartet tworzył koder K.K., który mieszkał w Szczecinie i pod szyldem tej grupy wydał kilka demek (po krótkiej przygodzie z Atari dołączył do sekcji tej grupy na Amidze). Grupa Faith to ludzie, którzy zaczynali na C64, np. znany muzyk z Atari Greg – swoją przygodę z muzyką zaczynał na C64, aby po jakimś czasie przejść na Atari. Tak samo założyciel tej grupy, Vitos, udzielał się

również na Atari. Najbardziej znana i kojarzona z C64 grupa to Samar. Kilku jej członków działało na scenie Atari i C64: Levi, Ramos, Cobra czy obecny ich grafik ze Słowacji – Kozyc. Pewną ciekawostką jest fakt, że Levi wystawił tę samą grafikę o nazwie Lovers na party Rush Hours 1998, która zajęła pierwsze miejsce w grafik compo zarówno na C64, jak i na Atari (obrazek najpierw został narysowany na C64, a później przekonwertowany na Atari).



Lovers na Atari



Lovers na C64

Opisywana tu wojna przeniosła się też do znanych czasopism o tematyce komputerowej, w której jedna ze stron starała się zazwyczaj przekonać do swoich racji drugą.

Czym się różnimy?

Scena C64 i Atari to dwie odrębne, zamknięte społeczności, to także różna mentalność ludzi tworzących na tych komputerach. Obecnie na demoscenie Atari prawie nie wychodzą już programy demonstracyjne (te, które wychodzą, można policzyć na palcach jednej ręki). Podobnie jest z demosceną C64. Od wielu lat produkcje z Atari znacznie się różnią od produkcji z C64. Koderzy z Atari nie ustępują koderom z C64 i na odwrót. Tworzymy podobne efekty w produkcjach scenowych, choć wiadomo, że komputer C64 ma słabszy procesor, bo tylko 0,985 MHz PAL i 1,023 MHz NTSC, a Atari 1,77 MHz PAL i 1,792 MHz NTSC. W rezultacie niektóre efekty na C64 chodzą znacznie wolniej niż na Atari. Produktom z Atari witykany był zawsze brak designu (z czego z kolei słyną dema na C64). Koderzy głównie stawiali na efekty i one właśnie były najważniejsze. W

starszych demach na Atari brakowało większej ilości dobrej grafiki, połączonej z fajnym designem, jednak obecnie się to zmienia. Przyczyniło się do tego wydanie dobrych programów na PC do rysowania w różnych trybach graficznych Atari. Dużym problemem dla nowych ludzi chcących się bawić w scenę Atari jest komputer rozbudowany prawie do granic swoich możliwości, odwrotnie niż scenie C64. Tu jako standard przyjęto komputer nierozbudowany, 1 SID, stacja dysków – zazwyczaj 1541 II. W przypadku Atari natomiast każdy ma inaczej skonfigurowany komputer i każdy posiada w nim różną pojemność zamontowanej pamięci (choćby nieoficjalnym scenowym standardem stało się 320kB i ewentualnie stereo). Druga ważna rzecz to masa DOSów i różne programy, „chodzące” pod różnymi DOSami (jednak i tu w praktyce w użyciu są 2-3 DOSy). Ludzie podzielili się na dwie grupy: jedna skupia się na forum atari.area (głównie scena), a druga na atarionline (raczej miłośnicy Atari, w większości gier, choć sporo spośród tych ludzi udziela się też na atari.area).

Najważniejsze jednak, czym różni się scena Atari od C64, to zamiłowanie dla tego komputera. Miłośnicy Atari potrafią się zebrać, wyłożyć pieniądze i pokazać się np. na Poznań Game Arena. Swoje stoisko zorganizowali po to, by przypomnieć, że istnieje jeszcze coś takiego jak komputer Atari i ciągle tworzy się na nim mnóstwo produkcji, w tym ciekawe gry. Inne rzeczy to różnorakie rozbudowy ich komputera czy gry i programy na kartridżach, wydawane po uprzednim udostępnieniu pliku dla innych. Na scenie C64 każdy by powiedział: po co kupować grę, skoro można ją legalnie ściągnąć z netu? Oni tworzą dla samej przyjemności tworzenia i wydają swoje gry w specjalnych wersjach dla kolekcjonerów (efektowne pudełko, gadżety) i – o dziwo – wydane kartridże szybko się sprzedają. Nie stawiają na ilość, ale na jakość.

W Polsce większość miłośników C64 nie bardzo chce wspierać projekty innych i nie specjalnie przykładą się do promocji swojego komputera. Większości projektów z tej platformy po prostu się nie docenia i zazwyczaj, wobec braku zainteresowania, każdy z nich umiera śmiercią naturalną. Jesteśmy społecznością, w której dużo się krzyczy, dyskutuje, ale mało robi i tak naprawdę nie promujemy swojego komputera poza swoją zamkniętą grupą. Jesteśmy też podzieleni na dwa mniejsze obozy. Pierwszy to ludzie kupujący się i dyskutujący na forum C64 Power, gdzie spotykają się osoby mało związane z demosceną (choć udzielają się tam także ludzie ze sceny, ale w mniejszości). Druga grupa ludzi skupia się na forum c64scene. Jest to w większości forum ludzi z demosceny C64. Grupa ludzi z C64Power rzadko się tu pojawia. C64 ma jednak swój klimat i inaczej

podchodzimy do tematu sceny i samego komputera, niż miłośnicy Atari.

Wiadomo, że w każdej społeczności użytkowników danego komputera znajdzie się osoba, która nie będzie zgadzać się z opinią większości od siebie osób i zawsze stwierdzi, że jego komputer jest najlepszy (nawet, gdyby komputer ten miał sporo wad).

Oto kilka produkcji, w których widoczna jest opisywana wojna między dwoma komputerami. Na Atari są to: Anty Commodore Demo, C-64 Freak, gra Commodore Invaders (klon Space Invaders z podmienioną grafiką) i wiele innych.



Anty Commodore Demo (Atari)



C-64 Freak (Atari)

Na C64 to demka: Atari Syfff / Fiction Software Service, Ryj Atarowca / Fiction Software Service, The Krancz / Samar i kilka produkcji grupy Quartet, której członkowie opisywali zatargi z miejscowymi atarowcami. Można by takich produkcji zarówno na C64, jak i na Atari znaleźć mnóstwo, bo trochę ich w tym okresie wyszło.

Obecna sytuacja

Obecnie nie ma jakiegś zacieklej wojny pomiędzy fanami obu tych komputerów. Scena w Polsce na komputery 8-bit jest bardzo mała i nie ma już tak widocznych podziałów, jak kiedyś. Są ludzie, którzy pojawiają się na złotych komputerów tak Atari, jak i Commodore (choć zazwyczaj takie złoty skupiają miłośników jednego komputera i rzadko pojawiają się zwolennicy innego sprzętu).

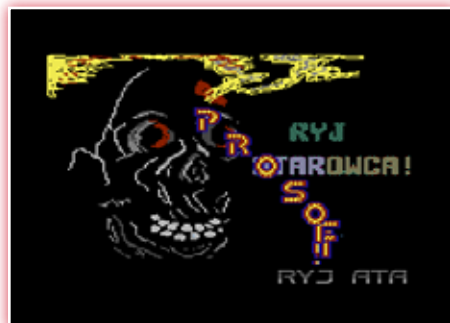
Na obecnej scenie atarowskiej praktycznie nie ma już ludzi skupiających się w grupy (dlatego trudno tu mówić o „scenie”), może z małymi wyjątkami. Na Atari częściej niż produkcje scenowe ukazują się gry. Są one na ogół konwersjami z innych platform, np. Commodore 64, ZX Spectrum czy Apple II. Oprócz gier pojawia się też mnóstwo użytków na PC związanych z Atari, czasami ukazują się także drobne programy na samym Atari. Dema i inne produkty scenowe to obecnie rzadkość. Dużo też jest projektów związanych z rozbudową i ulepszaniem tego komputera. Bardzo miłym zaskoczeniem jest to, że co rusz pojawiają się ludzie, m.in. ze sceny Commodore, którzy – mimo niechęci (nawet nie zawsze szczerzej) części obu środowisk – próbują swoich sił na Atari i szybko zdają sobie sprawę, że ono wcale nie gryzie i że po zaakceptowaniu różnic i ograniczeń całkiem przyjemnie daje się z nim współpracować. Swoich sił spróbowali m.in. TMR i Sack z Cosine (gra Reaxion [TMR] i nieco coverów z C64 [Sack]) oraz JCB/Meanteam (PeteD), pracujący aktualnie nad atarowską wersją gry „The Way of the Exploding Fist”. W Polsce takimi osobami są V0yager, Ramos czy – pojawiający się na złotych Atari – Nitro. Kilka osób z Atari z kolei próbuje swoich sił w tworzeniu na C64, m.in. Irwin (grafika wystawiona na Silesia 3), X-Ray i Tatqoo (dwaj muzycy, próbujący swoich możliwości na SID-zie). Dużo obrazków z C64 jest też przerysowana lub przerysowywana na Atari, szczególnie ze starych gier czy produkcji scenowych.

Jednak i dziś zdarzają się jeszcze zatargi między użytkownikami obu komputerów. Przykładem jest tu forum ogólnosiwiatowe AtariAge, na którym pojawił się temat „Atari v Commodore”. Temat ten, mimo prowokującego tytułu, zawierał jedynie prośbę o wyliczenie tytułów gier, które istnieją na obu tych komputerach, ale na Atari są lepsze. Niestety, po iluśtam stronach mniej lub bardziej merytorycznej dyskusji, do głosu doszły osoby, zwane powszechnie trolami (trolami nazywamy osoby, które na forach dyskusyjnych zachowują się antyspołeczne, dążąc do zaszkodzenia innym osobom itp. – red.) i cała dyskusja zniżyła się do poziomu: „mój komputer jest lepszy i ma lepsze gry, jak uważasz inaczej, to spadaj” (delikatnie sprawę ujmując, oczywiście). Pojawiały się też głosy, próbujące ratować sytuację, np. taki „jeżeli jakaś gra lepiej wygląda na Commodore, nie powinno być w tym nic dziwnego, ponieważ system jest nowszy i ma z definicji lepsze możliwości, natomiast to, co zostało lepiej zrobione na Atari liczy się jak najbardziej i powinno być premiowane; Atari, jako system znacznie starszy od Com-

modora (i teoretycznie gorszy, wykonany w prymitywniejszej technologii), jednak w pewnych aspektach okazuje się lepszy”. Niestety, głos ten utknął we wzajemnym obrzucaniu się błotem i wyzwiskami, a sam temat niebawem został zamknięty (łącznie 484 strony, niestety w dwóch trzecich – śmietnik). Tak wygląda sytuacja na zachodnich forach, natomiast na polskie fora związane z Atari użytkownicy C64 zaglądają rzadko i stosunkowo mało tam się udzielają (i analogicznie – użytkownicy Atari mało uczestniczą w dyskusjach o tematyce C64). Scena C64 niewiele czerpie inspiracji z twórczości Atari, ale druga strona z C64 czerpie mnóstwo. Taki mały paradoks.



Atari Syfff (C64)



Ryj Atarowca (C64)



The Krancz / Samar (C64)

Na koniec chciałbym (Ramos) podziękować ludziom, którzy odpowiedzieli na forum atarionline.pl i trochę podyskutowali o temacie Atari i C64. Szczególne podziękowania kieruję do Mikera za pomoc w napisaniu tego artykułu.

Ramos & Miker

Nasza kochana 1541



Murarz jest w stanie ułożyć 2000 cegieł. Jeżeli podzielimy to przez 10 i wyznaczymy jako normę, to wszyscy (trzeźwi) murarze wykonają 250% (a nawet gdyby połowa z nich była pijana, to i tak jest 125%) normy... Ba! Jeżeli będą mieli lepszy dzień, to będą w stanie bez problemu wykonać 400, a nawet 500% normy! Będzie się czym chwalić!!!

Kiedy produkcja wychodzi słabo, to można to przedstawić w taki sposób, aby porażkę przekuć na zwycięstwo: jeżeli pokażemy ilość stali zużytej do produkcji maszyn, to wystarczy tylko pogrubzić 2-3-krotnie ścianki korpusów i użebrowania, a już zużycie stali do produkcji maszyn wzrośnie proporcjonalnie do wykonanej formy odlewniczej. Nie będziemy wówczas mówili w żadnym wypadku o tym, że wyprodukowano o połowę mniej urządzeń, tylko że o 100% wzrosło zużycie stali do produkcji maszyn!!!

Sztuczki rodem z „komuny” nie były stosowane tylko w tamtym czasie, ale ZAWSZE i WSZĘDZIE. Spece od marketingu, promocji, spraw świeżego powietrza i innych niepotrzebnych wymyślą sposób, w jaki należy podać odpowiednią informację dla wywarcia odpowiedniego wrażenia na odbiorcy („Boluś, traktor się nie zepsuł, tylko trzy koła są dobre”)... Pierwszy z brzegu przykład, jaki teraz przyszedł mi do głowy, to jak niegdyś premier Buzek zapewniał, że po jego reformie administracji zmniejszą się na nią wydatki, a wzrośnie liczba urzędników.

Co to wszystko ma wspólnego ze sprawami, o których piszemy w naszym magazynie? Otóż odnoszę nieodparte wrażenie, że specje z CBM – chociaż to zachodnia firma – takiej taktyki się trzymali. Zrobili magnetofon do C64, czym pokazali klasę w kategorii „jak długo można ładować program”. Okazało się,

że łatwo można (i to tylko programowo) DZIESIĘCIOKROTNIE zwiększyć gęstość zapisu i bez problemu ładować zbiory, a i tak trwa to kosmicznie długo.

Nawet po zrobieniu stacji dyskie-tek 1541 szybkość ładowania bez turbo była zbliżona do

tej znanej z magnetofonu z turbo, czyli – powiedzmy sobie szczerze – do tempa zdychającego żółwia. Oglądałem niedawno jakąś stację dyskie-tek (nie powiem na pewno, ale chyba do jakiejś atarynki czy Amstrada, w każdym razie była to stacja z „tamtych” czasów), gdzie widziałem wyprowadzone dwa RÓWNOLEGŁE porty do transmisji!

CBM stawia na IEC – bezpieczniej zapewne tak sobie szeregowo po jednym biciku „zapychać”... Ogólnie komputer dobry, ale naszego czasu CBM nie szanowało. Jakbym miał wietrzyć teorię spiskową, to powiedziałbym, że był to pakt CBM-DATEL, żeby kręcić dalsze biznesy na dopalkach (kardridżach) do komcia. Ta zachowawcza taktyka ma pewne zalety poza tą, że nie da się zarzucić, iż urządzenie nie działa zgodnie z założeniami – o tych zaletach za moment.

Jedną z zalet jest to, że ja osobiście mogłem bawić się w „ulepszacza” fasta (i nie tylko fasta) do stacji. To naprawdę było wspaniałe – mogłem zrobić coś wielokrotnie szybszego od fachowców, profesjonalistów i guru. Czyli, gdyby nie taka taktyka CBM, nie byłoby miejsca dla takich gmeraczy w sofcie hardware’u, jak ja. Kolejne zachowawcze działanie konstruktorów – chyba nie chciało im się liczyć domen ferromagnetycznych na ścieżce dyskie-tek – to zmniejszanie gęstości zapisu na krótszych ścieżkach oraz (co gorsza) NIEWYKORZYSTANIE CAŁEJ POWIERZCHNI NOŚNIKA!!! Wykorzystano ścieżki od 1. do 35., a tych od 36. do 41./42. (w zależności od ustawienia zderzaka) nie używano. Innymi słowy: nośnik pokryty był cały ferromagnetykiem i za taki płaciliśmy, ale całego nie używaliśmy. Zrobiłem sobie takie Fatum 41/42 use – programik, który na 36. ścieżce zakładał drugi dir i używał pozostałych ścieżek do zapisywania danych. I, O DZIWO, wszystko grało!!!

Zachęcony tym sukcesem pomyślałem: „Nie bądź taki zachowawczy, jak CBM. Zrób to na najwyższej gęstości”. I po tej idei powstał ILLEGAL DIR, gdzie dir był tym razem na ostatniej ścieżce i niższe ścieżki miały już po 21 sektorów – zamiast katastrofy, nadal wszystko grało.

Zaraz Wam serce pęknie, ale dopiero teraz dowiecie się, ile naprawdę tracimy miejsca na dysku (o ile jeszcze tego nie wiecie). Głowica jest przesuwana za pomocą silnika krokowego na kolejną ścieżkę, ale... tak naprawdę, to aby przesunąć głowicę na kolejną ścieżkę, wykonuje się dwa KROKI silnika. Nie wiem, czy już kojarzycie do czego zmierzam, ale u mnie apetyt wzrastał w miarę jedzenia i pomyślałem: „A ja sformatuję co każdy jeden krok silnika i będę miał 2 razy POJEMNIEJSZĄ dyskie-tek!!!”. Kombinowałem, próbowałem, ale niestety tu spotkała mnie porażka. Orzeczenie chyba największego polskiego eksperta od hardware’u CBM, wielkiego SILVER DREAM’a, brzmiało: „głowica pozostawia zbyt szeroki ślad magnetyczny, aby można było formatować co jeden krok”. Kurczę, a było tak blisko! Gdyby głowica była troszeczkę cieńsza, byłoby 340, a nie 170KB... (a dodatkowo jeszcze illegal tracki). Na pocieszenie mogę dodać, że plus z tego „szerokiego śladu magnetycznego” jest taki, iż czasami udaje się odczytać uszkodzony sektor. DOS, jeżeli stwierdza błędy odczytu, przesuwając głowicę na sąsiadujące halftracki i tam szuka naszych danych i naprawdę niejednokrotnie mu się to udaje... To ten moment, gdy ładujecie coś Actionem, coś się przytnie, zmieni kolor ekranu, zachrobocze w stacji, czasami zastuka o zderzak (wykonanie kodu \$C0) i load zostanie zakończony bez error’a... Tak, tak – jak to zauważycie, to przypomnijcie sobie, co Wegi tu napisał...

Dużo jeszcze można by narzekać na konstruktorów i programistów z CBM. Formatowanie jest bardzo długie, ale tak naprawdę jest ono „bardzo dokładne”, tzn. jest sprawdzane na kilka sposobów. Innymi słowy: dyskie-tek, która przejdzie taki format jest pewna, a taka, która nie przechodzi go, a przechodzi fast-format nawet z weryfikacją, pewna już nie jest... W tym miejscu dochodzimy do pewnego pułapu czasu i korzyści z jego tracenia – wybór pozostaje wolny.

To by chyba było na tyle...

Wegi

P.S. Commodore to potęga – kochajcie 8 bitów :)

XU1541

Każdy, kto wciąż używa stację dysków oraz komputer Commodore, na pewno stanął przed wyborem interface'u, który umożliwiłby transfer gier czy dem, łatwo i szybko dostępnych w Internecie. Najczęściej wykorzystuje się do tego celu kabel transmisyjny rodziny X1541, ale można też inaczej :-)

Przed XU1541, czyli Kable X a obecne komputery

Laptopy nie posiadają już portu LPT od kilku lat. Niebawem desktopy również zostaną tego portu definitywnie pozbawione (pojawiają się płyty główne, gdzie nie ma starszych interface'ów, takich jak LPT, COM czy PS/2). Wprawdzie można kupić dodatkowe kontrolery LPT (dostępne na PCI, PCMCIA/CardBus czy ExpressCard), ale z racji tego, że jest to sprzęt niszowy, trudno wskazać kontrolery warte zakupu. W ofercie są dostępne również adaptory USB-LPT, ale m.in. ich sposób obsługi w systemach Windows (tylko i wyłącznie jako mostek drukarkowy) uniemożliwia wykorzystanie takiego adaptera, jako klasycznego portu drukarki (dochodzą tutaj jeszcze problemy sprzętowo-programowe: interface LPT jest od zawsze obsługiwany poprzez bezpośredni dostęp do portów I/O, w przeciwieństwie np. do RS232, który w Windows jest obsługiwany przez API). Nieoceniony Star Commander wprawdzie umożliwia transfer danych (jeśli istnieje port LPT), ale w dobie Windows linii NT najczęściej wymaga to uruchomienia „czystego” DOS-a bez Windows w tle (a co, jeśli mamy wszystkie partycje sformatowane w systemie NTFS?). Należy też mieć na uwadze, aby kable X podłączać do portu LPT, gdy komputer jest wyłączony – XU1541 jest natomiast urządzeniem „hot-plug” (choćby przyznać muszę, że jeszcze nigdy nie uszkodziłem poprzez odłączanie bądź dołączanie urządzeń do LPT na „gorąco”). To jednak nie wszystko: w przypadku kabli X wystąpić mogą problemy z niekompatybilnymi portami LPT lub niektórymi trybami. Aby nie być gołosłownym: mój Pentium pierwszej generacji współpracował bez problemu z kablem X1541. W przypadku Pentium 3 – X1541 nie dawał się w ogóle uruchomić na zintegrowanym porcie LPT, ale działał doskonale na dodatkowym kontrolerze na magistrali ISA. Na AMD Athlon – ISA już tutaj nie było, kabel zmodyfikowałem do XE1541, ale na szczęście Windows 98 umożliwiał pracę ze Star Commanderem bez restartu. Przy Pentium 4 – gdy na dobre używałem już Windows XP, niestety musiałem zmodyfikować kabel kolejny raz – zostałem posiadaczem

XM1541 :-). Aby spróbować rozwiązać te problemy, opracowany został XU1541.



Fot. 1 Pierwszy zmontowany egzemplarz (na płycie uniwersalnej)

XU1541: Wstęp

Interface ten, podłączany do gniazda USB, zwany także „kabelkiem” jest pewną alternatywą dla kabli X dla portu LPT. Urządzenie opracował Till Harbaum w 2007 roku, ale zrezygnował z rozwijania projektu (podejrzewam, że osoby zafascynowane tym urządzeniem zbyt aktywnie „wspierały” Till'a ;), ale zgodnie z jego wolą nie kontaktowałem się z nim w sprawie XU1541). Pałeczkę przejął Spiro Trikaliotis, współautor emulatora VICE oraz pakietu OpenCBM. Nazwa urządzenia nawiązuje do dotychczasowych kabli, współpracujących z portem drukarki, ale w rzeczywistości nie ma z nimi nic wspólnego.

Możliwości XU1541

XU1541 umożliwia kopiowanie danych między stacją a komputerem-hostem w obu kierunkach. Czas kopiowania pełnej jednej strony dysku sektor po sektorze z użyciem stacji 1541-II to około dwóch minut w trybie szeregowym (warp) oraz około jednej minuty w przypadku korzystania z dodatkowego kabla równoległego (parallel). Nie można XU1541 wykorzystać jako wirtualnej stacji dysków na wzór 64HDD, gdyż nie istnieje program po stronie hosta, który taką funkcjonalność posiada (ponadto autorzy uważają, że obecnie nie jest to w ogóle możliwe). Teoretycznie dzięki XU1541 można sterować każdym urządzeniem działającym na magistrali IEC, w dokumentacji OpenCBM znalazłem in-

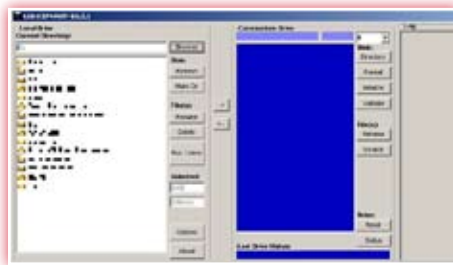
formacje o współpracy z drukarką MPS-1200.



Fot. 2 Komercyjny XU1541 złożony przez autora artykułu.

Obsługa na hoście

Wsparcie XU1541 jest zaimplementowane w najnowszej rozwojowej wersji OpenCBM. OpenCBM jest wieloplatformowym zestawem narzędzi konsolowych do obsługi magistrali IEC. Kompilowanie tego pakietu pod systemem Windows na własną rękę to horror, ale na szczęście dostępne są gotowe do użycia wersje binarne, więc nie ma się czego obawiać : -) Pakiet jest obsługiwany z konsoli, nie zawiera zatem graficznego interface'u, ale dostępne są nakładki graficzne - dla systemu Windows są to GUI4CBM4WIN (stworzony w Visual Basic .net) oraz CBMxfer (stworzony w Visual Basic 6, program ten wywodzi się ze starszej wersji G4C4W). Możliwe jest również używanie interface'u pod kontrolą systemów Linux oraz Mac OS X (XU1541 został opracowany na Linuksie). Aby ułatwić korzystanie z urządzenia, przygotowałem automatyczny instalator sterowników oraz oprogramowania i nakładek graficznych dla systemu Windows. GUI umożliwiają obsługę wszystkich typowych możliwości pakietu



Fot. 3 Okno programu gui4cbm4win

OpenCBM (poza kopiowaniem są to: katalog, formatowanie, defragmentacja, zmiana

nazwy, usuwanie, resetowanie, pobieranie statusu). Bardziej zaawansowane operacje, takie jak obsługa drukarki czy praca na poziomie kanałów transmisji, wymagają jednak użycia narzędzia cbmctrl (z poziomu konsoli).

Od kuchni

O ile kable X/XE/XM są pasywne (składają się tylko z dwóch wtyczek, przewodów (X) oraz diod (XE/XM)), interface XU1541 zawiera mikrokontroler ATmega8, który zajmuje się obsługą USB (dzięki frameworkowi V-USB) oraz komunikacją z urządzeniami na magistrali IEC. Programowa emulacja USB na mikrokontrolerze wnosí pewne ograniczenia, ale dla relatywnie wolnych urządzeń na magistrali IEC nie stanowi to poważnego problemu (realna przepustowość USB w trybie low-speed – 1,5 mbps – to około 25kB/s). W przypadku kabli X współpraca z IEC jest dokonywana poprzez odpowiedni dostęp (odczyt/zapis) do portu drukarki. XU1541 nie jest kompatybilny z portem LPT – nie ma tutaj bezpośredniego dostępu do poszczególnych pinów IEC, stąd zupełnie inny sposób współpracy z wykorzystaniem magistrali USB. XU1541 został opracowany tak, aby był łatwy w montażu oraz nie wymagał drogich czy trudno dostępnych komponentów. XU1541 jest obecnie wspierany tylko i wyłącznie poprzez moduł pakietu OpenCBM – w konsekwencji umożliwiło to jednak wykorzystanie istniejących już programów oraz nakładek graficznych na OpenCBM i eksploatację na wielu platformach (Windows oraz pochodne Linuksa).

Zrób to sam

Prototyp XU1541 złożyłem na uniwersalnej płycie stykowej w czerwcu 2009 r. Bardzo długo zbierałem motywację, a w ostateczności podjęcie próby uruchomienia urządzenia było formą odskoczni od kończenia pracy licencjackiej, również poświęconej mikrokontrolerowi



Fot. 5 Prototyp złożony w czerwcu 2009

ATmega8. Pełny opis zbudowania tego urządzenia wybiega poza ramy artykułu. Na stronie internetowej projektu znajdują się wszystkie zasoby potrzebne do zbudowania interfejsu we własnym zakresie. Bez uprzedniego doświadczenia z mikrokontrolerami Atmel AVR oraz minimum „warsztatu”, uruchomienie interfejsu jest kłopotliwe (jestem pierwszą osobą w Polsce, która interfejs ten złożyła oraz uruchomiła z sukcesem). O ile części potrzebne do jego wykonania kosztują niedużo, należy mieć jesz-

cze na uwadze potrzebę złożenia lub kupienia programatora ISP (jeśli nie ma w komputerze portu LPT, a nikt znajomy nie pasjonuje się ATmegami, należy kupić klon STK500 na USB; dla LPT wystarczy tani klon STK200). XU1541 nie wymaga również stosowania elementów lutowanych powierzchniowo, co pozwala niemal każdemu na montaż we własnym zakresie.

Alternatywa

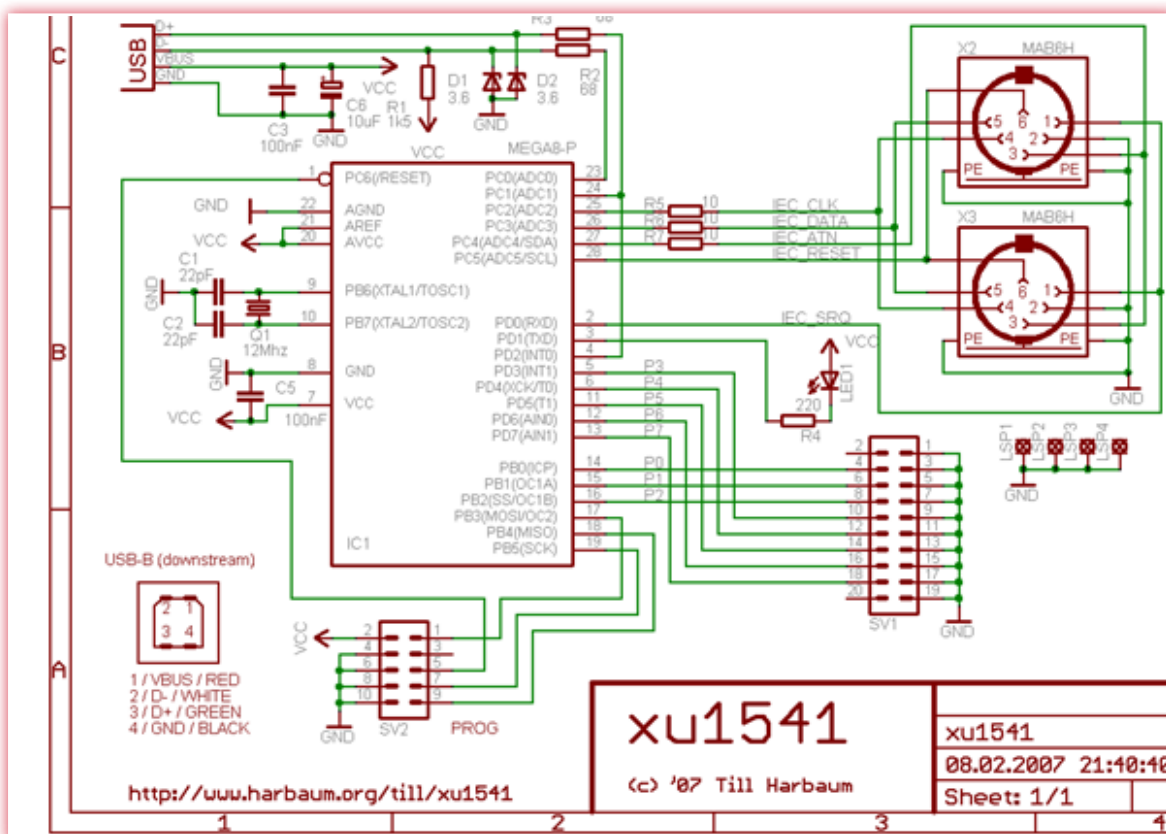
W fazie rozwoju są również podobne interfejsy, również wykorzystujące mikrokontrolery ATmega – XUM1541, używający mikrokontrolerów serii AT90USB, które posiadają sprzętową obsługę USB oraz XS1541 (ATmega644), który przesyła dane po interfejsie RS232 (RS232, wbrew pozorom, szybko nie umrze i jest dobrze wspierany przez m.in. adaptory USB-RS232 na układach scalonych firm FTDI czy Proflic). Oba – jeśli zostaną jeszcze dopracowane – będą lepsze niż XU, ale też znacznie droższe i trudniejsze w montażu (m.in. wymagają lutowania powierzchniowego).

Podsumowanie

XU1541 jest kompromisem pomiędzy ceną, wydajnością, a dostępnością. Nie jest idealny, ale z pewnością działa i spełnia swoją rolę.

Autor artykułu prowadzi sprzedaż wysyłkową urządzenia (www.rafalszyja.republika.pl).

Strona projektu:
<http://www.trikaliotis.net/xu1541>



WEKTORY

NA KOMODORY

część 1

„Cofasz się w rozwoju!”, „Jakim cudem to jest przyszłościowe?” – oto opinie kolegów i koleżanek, dotyczące programowania na C64. Ale to opinie lamerów :-). Moja odpowiedź wówczas brzmiała: „Jeżeli jestem w stanie na 1 MHz i 64 KB RAM zrobić wektorówkę, to spokojnie jestem w stanie zrobić to samo na 2 GHz i 500 MB RAM. W drugą stronę to nie działa i wy tego nie potraficie... A w jaki sposób rozwojowe jest wykorzystywanie gotowych funkcji DIRECTX i oczekiwanie na wyniki pracy blitterów, koprocesorów itp.? Toż to programowanie dla idiotów...” ;-)

Takich właśnie subtelnych różnic nie wyczuwają ludzie, którzy nie pokochali 8 bit C64. A dla takich, którzy pokochali, jest ten kurs. Kurs ma na celu wprowadzenie kogoś, kto umie programować (w przynajmniej podstawowym stopniu zna assembler 6502) do tego, aby był w stanie zaprogramować swoją wektorówkę. Zawiodą się ci, którzy liczą na to, że dostaną program gotowy do wklejenia do swoich produkcji. Nasz kurs ma zmuszać do myślenia i szukania rozwiązań, a nie do bezmyślnego stosowania czy przepisywania zamieszczonych w nim procedur. Zostaną wskazane metody i opcje, uwiecznione wektorami liczonymi w stacji dysków (dla atrakcji), ale nie będą to wektory zoptymalizowane. Będzie to, owszem, działająca wektorówka, jednak wolna i „szarpiąca”. Zadaniem kursowicza będzie ulepszenie tych wektorów...

Dostaniecie więc mniej więcej coś takiego:



Jest to glenz dwóch ścian – mamy dwa kolory, a tam, gdzie ściany się nakładają, widoczny jest trzeci – oczywiście „calculated in drive” :)

Moim zadaniem jest z kolei pokazanie rzeczy z z programowaniem wektorów dla wielu osób niezrozumiałych i trudnych, w taki sposób, aby chociaż częściowo było to przyswajalne. Teoria zredukowana będzie do minimum i będę starał się przekazać raczej samo sedno, niż wyprowadzać wzory z układu ortogonalnego. Prawda, jak nieprzyjemnie to zabrzmiało? Moje zdanie jest takie, że owszem – niemal na każdej obronie pracy magisterskiej z matematyki pada pytanie o udowodnienie wzoru Newtona-Leibniza i rzeczywiście wskazane jest, aby magister matematyki to potrafił, jednakże ktoś, kto tego nie umie, a po prostu przyjmie ten wzór „na wiarę”, z powodzeniem będzie mógł obliczać niesłychanie skomplikowane całki.

OK – pierwsze zatem zdanie dotyczące wektó-

rówki, do którego niebawem powrócimy brzmi (warto je zapamiętać!):

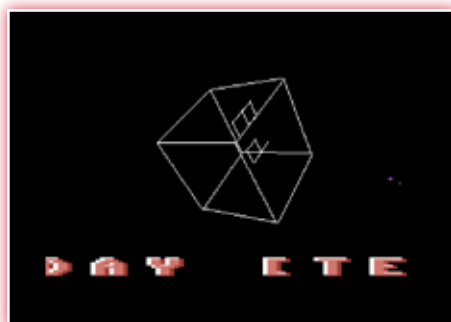
**„ABY ZROBIĆ WEKTORÓWKĘ,
NALEŻY DLA KAŻDEGO WIERZCHOŁKA
OBRACANEJ BRYŁY PRZEPROWADZIĆ
12 MNOŻEŃ”**

Nie jest to oczywiście wszystko, co trzeba zrobić (a nawet czasami nie trzeba wykonać aż tylu mnożeń – dojdziemy do tego), ale chcę zwrócić uwagę na pewną istotną rzecz – 12 prostych operacji. Nie jakieś hasło typu „sezamie otwórz się” ani nie super skomplikowane obliczenia, będące przysłowiową „czarną magią” dla większości ludzi. Teraz poproszę, abyście sobie na razie zapamiętali to zdanie, bo odskakujemy od tematu. Aby dowiedzieć się, co można zrobić, potrzebny jest także historyczny review, chociażby po to, żeby mieć pojęcie, o co chodzi, a nie być tylko bezmyślnym widzkiem.

Na początku były druciaki, czyli wektory niewypełniane. Łatwiej to pokazać, niż tłumaczyć:



Ech, który to był rok? Demo o nazwie Vector Victory grupy The Force. A poniżej demo VectorMania / Masters' Design Group z 1989 roku.



A teraz uwaga!!

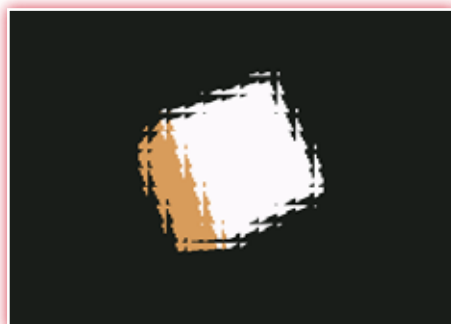


Scroll wyjaśnia wszystko – co to za demo i który rok??

Na następnej stronie możemy zobaczyć już bardziej dopracowane:



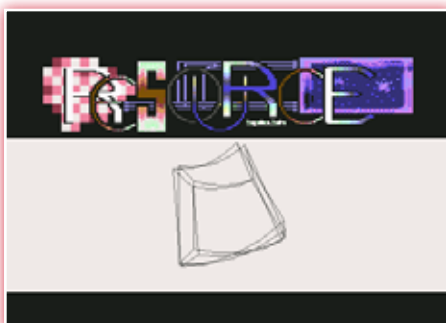
A teraz coś z mojego ulubionego demka, WINTERACTIVE (zdaje się z 1997 roku):



Powyżej CYBER VECTOR – bardzo fajna technika: prawie nic się zmienia, a wektory robią się ogromne i na krawędziach powstaje taki „kalejdoskop”.

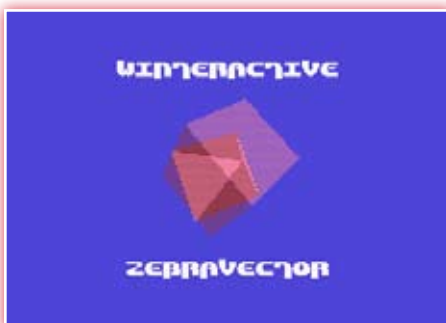


Z następnym wektorem wiąże się wspomnienie:



Wróciliśmy z ASLem z North Party V1.0 z Bartoszyc (1997). ASL miał jeszcze czas przed odjazdem pociągu i wpadł do mnie. Jako „ludzie z branży”, odpaliliśmy WINTERACTIVE. Wtedy zrobiłem już swoje pierwsze wypełniane wektory na Amidze i miałem o sobie wyobrażenie niezłego specja od wektorów. Powiedziałem przy tym obiekcie: „no, ale tylko druciaki”. Andrzej spojrzał na mnie i odparł: „zauważ, że on ma zmienioną procedurę rysowania linii, żeby były powyginane te druciaki”. Moje mniemanie o sobie jako specja od wektorków w tym momencie spadło poniżej zera i zdałem sobie sprawę, jakim to jestem małym, bezmyślnym oglądaczem, laikiem i ignorantem... Tiaaa...

Poniżej no comments (no, może tylko jeden: wow)

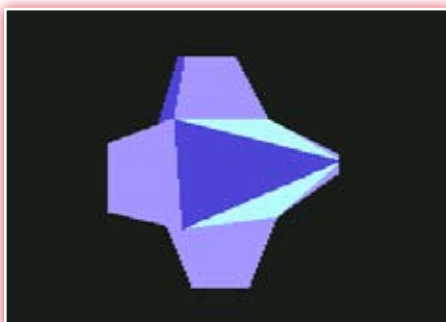


Wszystkie wypełniane wektory są małe (rysowane na matrycy 16x16 znaków, czyli 128x128 pikseli).

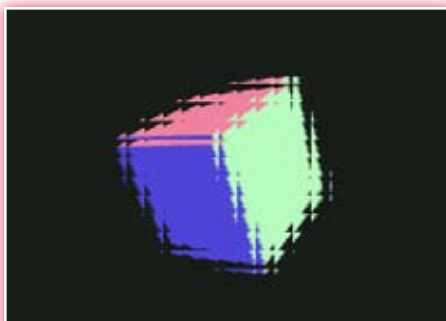
Tu mamy wektor na borderze ASL'a:



Popatrzmy na ogromne wektory z Radia Napalm:



Cyber vectory z Camel Park – Camelotów



Vector City z Eiger Nipsonów



Pominąłem mnóstwo dem, w tym bardzo dobrych polskich produkcji, jak choćby Altered States, Realtime Intro, Opium, Pashtet, Sweet Infection. Naprawdę warto to wszystko obejrzeć... Piorunujące wrażenie robią 3D płoty Butt-Man'a z Opium – musicie to zobaczyć sami! To naprawdę mikry review wektorów.....

Dobra wracamy do zdania, o którego zapamiętanie prosiłem. Idąc dalej powiem: 90% obliczeń wektorów to właśnie MNOŻENIE !!!

Właśnie dlatego z mnożeniem musimy się dobrze zapoznać!

Ponieważ korzystanie z usług Kernal czy BASIC-a jest za wolne, musimy znaleźć szybsze rozwiązanie. Ni mniej ni więcej – nasza procedura mnożenia została podana przez Jarka Horodeckiego vel TG JSL w magazynie 64+4 & Amiga numer 92/05.

Wystarczająca dla nas będzie procedura z 1992 roku, podana także w książce J. Ruszczyca. Wygląda ona mniej więcej tak:

```
;-----
UNSMULT
    STA MNOZNA
    STX MNOZNIK

    LDA #$00
    LDX #$08
MNOZE
    ROR MNOZNIK
    BCC SKOK
    CLC
    ADC MNOZNA
SKOK    ROR A
    DEX
    BNE MNOZE
    ROR MNOZNIK
    LDX MNOZNIK
    RTS
;HIBYTE->A LOBYTE->X
;-----
```

To jest mnożenie bez znaku liczb ośmiobitowych – mnoży zadane dwie liczby z zakresu od 0 do 255. Wywołując tę procedurę w A i X, podajemy liczby, które będą mnożone (mnożna i mnożnik). Po wyjściu z procedury wynik mamy w A i X – w A starszy i X młodszy bajt, ponieważ wynik jest już 16-bitowy.

Procedura działa prawidłowo, natomiast w tej chwili jej mankamentem jest to, że operuje ona na liczbach bez znaku – czyli zakłada, że liczba mieści się w zakresie od 0 do 255 i liczby ujemne nie występują. Plusem natomiast jest dość szeroki zakres liczb, zaś w przypadku obliczeń wektorowych wszystkie obliczenia musimy dokonywać ZE ZNAKIEM, czyli występują tam liczby ujemne!

Na całe szczęście nasz wspaniały komodorek potrafi rozróżniać liczby heksadecymalne także w kodzie U2 (i nie myślę tu o zespole muzycznym). Kod U2 to kod uzupełnień do 2. Zmniejsza się zakres liczb o połowę, ale za to mamy już liczby ze znakiem!

Przekształcanie liczb unsigned na signed nie sprawia wiele kłopotów, więc łatwo i chętnie możemy skorzystać z tej natywnej opcji naszego procesora. Naszym znakiem jest najstarszy bit, a pozostałe 7 to liczba mieszcząca się w zakresie od 0 do 127 i od (-1) do (-128) przy liczbie 1-bajtowej.

Przykładowo wartość 0 jest taka sama dla S i U (signed/unsigned), a np. wartość +1 dla U i S nadal b/z, to #\$01, a wartość (-1) to \$FF (ósmy bit zapalony!) dla S co dla U jest 255.

Nie wdając się w zbędne dywagacje, dla czego tak jest, powiem tylko tyle: bardzo prosto konwertuje się S na U i odwrotnie, tzn. wykonuje się prostą operację:

```
LDA liczba
EOR #$FF
CLC
ADC #$01
```

I już nasza liczba jest przemianowana. Działa to w dwie strony tak samo – czyli jeżeli w A mieliśmy S, to stała się U i jeżeli w A było U – to stała się S. Chcąc mnożyć ze znakiem, wykonuje się taką sztuczkę, że kontroluje się ósmy bit, w razie potrzeby konwertuje się liczbę z S na U, mnoży się dwie unsigned, następnie kontroluje się, ile razy wystąpił znak ujemny, co daje nam informację, jaki jest znak wykonanej operacji. Czyli jeżeli wystąpił wśród liczb mnożonych jeden ujemny znak, tylko wtedy będzie wynik ujemny, w pozostałych przypadkach wynik będzie dodatni. Nawet jeśli raz wystąpił znak ujemny, a druga liczba była zerowa – wówczas wynik będzie 0 i to też musimy kontrolować. Zmodyfikowana procedura mnożenia 8-bit ze znakiem, dla naszych potrzeb może wyglądać tak:

```
;-----
MNOZNA    .BYTE 0
MNOZNIK    .BYTE 0
SIGN      .BYTE 0
;-----
SIGNMULT
    STA MNOZNA
    STX MNOZNIK

    EOR MNOZNIK ;CHECK SIGN OF
    STA SIGN ;RESULT
    BPL SIGN2
    LDA MNOZNA
    BEQ SIGN2 ;RESULT WILL BE
                ;0 NOT < 0
    LDA MNOZNIK
    BEQ SIGN2
    LDA #"- "
    BNE SIGN3
SIGN2      LDA #$20
```

```
SIGN3      STA SIGN
    LDA MNOZNA
    BPL SIGN4
    EOR #$FF
    CLC
    ADC #$01
    STA MNOZNA
SIGN4
    LDA MNOZNIK
    BPL SIGN5
    EOR #$FF
    CLC
    ADC #$01
    STA MNOZNIK
SIGN5
    LDA MNOZNA
    LDX MNOZNIK
;-----
UNSMULT
    STA MNOZNA
    STX MNOZNIK
    LDA #$00
    LDX #$08
MNOZE
    ROR MNOZNIK
    BCC SKOK
    CLC
    ADC MNOZNA
SKOK    ROR A
    DEX
    BNE MNOZE
    ROR MNOZNIK
    LDX MNOZNIK
    RTS
;HIBYTE->A LOBYTE->X
;-----
```

W zmiennej SIGN mamy znak operacji i w A i X, jak poprzednio, wynik.

Dla pełnego zaznajomienia się z mnożeniem liczb 8-bitowych ZE ZNAKIEM w szczególności, zamieszczam programik, który mnoży dwie zadane liczby, raz bez znaku, a raz ze znakiem. Proszę o bardzo dokładne przeanalizowanie go, aby w dalszej części nie mieć problemów z naszymi wektorami. Można zmieniać wartość zadanych liczb klawiszami funkcyjnymi i obserwować wyniki. Dorobiłem konwersję HEX i BCD dla pełnej przejrzystości – obie także ze znakiem i bez znaku. Doczytajcie teorię mnożenia w podanych woluminach.

Poniższy programik dostępny jest również na wirtualnej dyskietce d64, dołączonej do magazynu.

```
WY          = $FB
*= $1000
SEI
LDA #$37
STA $01
```


JSR \$FF5B	DEC LICZBA1	;0 NOT < 0	LSR A
;-----	GK02 CMP #\$86	LDA MNOZNIK	LSR A
MLOOP	;F3	BEQ SIGN2	LSR A
LDA #\$01	BNE GK03	LDA #"-"	LSR A
STA \$0286	LDA LICZBA1	BNE SIGN3	JSR CONV2
JSR \$E544	CLC	SIGN2 LDA #\$20	PLA
LDA #\$00	ADC #10	SIGN3 STA SIGN	JSR CONV1
STA \$C6	STA LICZBA1	LDA MNOZNA	SENDSPACE
TAY	LDA #\$00	BPL SIGN4	LDA #\$20
STA \$FB	GK03 CMP \$8A ;F4	EOR #\$FF	STORECHAR
LDA #\$04	BNE GK04	CLC	STA (WY),Y
STA \$FC	LDA LICZBA1	ADC #\$01	INY
	SEC SBC #10	STA MNOZNA	RTS
LDA LICZBA1	STA LICZBA1	SIGN4	;---
JSR PRH ;PRINTEX	LDA #\$00	LDA MNOZNIK	CONV1 AND #\$0F
	GK04 CMP #\$87	BPL SIGN5	CONV2 ORA #\$30
JSR RAZY	;F5	EOR #\$FF	CMP #\$3A
LDA LICZBA2	BNE GK05	CLC	BCC *+4
JSR PRH	LDA LICZBA2	ADC #\$01	ADC #\$06
JSR ROWNASIE	CLC	STA MNOZNIK	AND #\$3F
LDA #\$00	ADC #10	SIGN5	JMP STORECHAR
LDX LICZBA1	STA LICZBA2	LDA MNOZNA	RAZY LDA #""
JSR BCDCONV	LDA #\$00	LDX MNOZNIK	BNE STORECHAR
JSR RAZY	GK05 CMP #\$8B	;-----	ROWNASIE
LDA #\$00	;F6	UNSMULT	LDA #""
LDX LICZBA2	BNE GK06	STA MNOZNA	BNE STORECHAR
JSR BCDCONV	LDA LICZBA2	STX MNOZNIK	;-----
JSR ROWNASIE	SEC	LDA #\$00	SIGNBCDLO
LDA LICZBA1	SBC #10	LDX #\$08	BPL BCDSG1
LDX LICZBA2	STA LICZBA2	MNOZE	LDX #"-"
JSR UNSMULT	LDA #\$00	ROR MNOZNIK	STX SIGN
JSR BCDCONV	GK06 CMP #\$88	BCC SKOK	EOR #\$FF
LDA #\$50	;F7	CLC	CLC
STA \$FB	BNE GK07	ADC MNOZNA	ADC #\$01
LDY #\$00	INC LICZBA2	SKOK ROR A	TAX
LDA LICZBA1	GK07 CMP #\$8C	DEX	LDA #\$00
JSR SIGNPRH	;F8	BNE MNOZE	BEQ SIGNBCD
JSR RAZY	BNE GK08	ROR MNOZNIK	;--
LDA LICZBA2	DEC LICZBA2 GK08	LDX MNOZNIK	BCDSG1
JSR SIGNPRH	CMP #\$5f;strzałka w	STA MNOZNA	TAX
JSR ROWNASIE	lewo	RTS	LDA #\$20
LDA LICZBA1	BNE GK09	;HIBYTE->A LOBYTE->X	STA SIGN
JSR SIGNBCDLO	RTS	;-----	LDA #\$00
JSR RAZY	GK09 JMP MLOOP	SIGNPRH	SIGNBCD
LDA LICZBA2	;-----	BPL PRH	STA HIBYTE
JSR SIGNBCDLO	;-----	PHA	STX LOBYTE
JSR ROWNASIE	LICZBA1 .BYTE \$00	LDA #"-"	LDA SIGN
LDA LICZBA1	LICZBA2 .BYTE \$00	JSR STORECHAR	STA ZNAK
LDX LICZBA2	;-----	PLA	JMP CONTBCD
JSR SIGNMULT	MNOZNA .BYTE 0	EOR #\$FF	;--
JSR SIGNBCD	MNOZNIK .BYTE 0	CLC	BCDCONV
LDA #<TXT	SIGN .BYTE 0	ADC #\$01	STA HIBYTE
LDY #>TXT	;-----	JMP PRH2	STX LOBYTE
JSR \$AB1E	SIGNMULT	PRH	LDA #\$20
GK00	STA MNOZNA	PHA	STA ZNAK
CLI	STX MNOZNIK	JSR SENDSPACE	CONTBCD
JSR \$FFE4	EOR MNOZNIK ;CHECK	PLA	TYA ;SAVE Ů
BEQ GK00	SIGN OF	PRH2	PHA
CMP #\$85 ;F1	STA SIGN ;RESULT	PHA	LDA #\$30
BNE GK01	BPL SIGN2	LDA #"\$"	LDX #\$04
INC LICZBA1	LDA MNOZNA	JSR STORECHAR	STA RAZ,X
GK01 CMP #\$89 ;F2	BEQ SIGN2 ;RESULT	PLA	DEX
BNE GK02	WILL BE	PHA	BNE *-4

```

LDX #$04
BCD2
LDA LOBYTE
SEC
SBC TABLO,X
STA LOBYTE
LDA HIBYTE
SBC TABHI,X
BCS
BCD3
LDA LOBYTE
CLC
ADC TABLO,X
STA LOBYTE
DEX
BNE BCD2
BEQ BCD4
BCD3
STA HIBYTE
INC RAZ,X
JMP BCD2
BCD4
LDA LOBYTE
CLC
ADC #$30
STA RAZ
LDY #$00
LDX #$04
BCD6
LDA RAZ,X
CMP #$30
BNE BCD5
DEX
BNE BCD6
BCD5
LDA RAZ,X
STA WYNIK,Y
INY
DEX
BPL BCD5
LDA #$20
STA WYNIK,Y
INY
LDA #$00
STA WYNIK,Y
PLA
TAY          ;RESTORE Ů
LDX #$00 BCD8
LDA DANA,X
BEQ BCD7
JSR STORECHAR
INX
BNE BCD8
BCD7
RTS
;-----
HIBYTE .BYTE 0
LOBYTE .BYTE 0
;-----
RAZ .BYTE 0
DZIES .BYTE 0
STO .BYTE 0
TYSIAC .BYTE 0

```

```

DTYSIAC .BYTE 0
DANA .BYTE 32 ZNAK
.BYTE 32 WYNIK .TEXT
„0000000”
;-----
;--- TABLICA HEX
1,10,100,1000,10000
;-----
TABLO
.BYTE 1
.BYTE 10
.BYTE 100
.BYTE $E8
.BYTE $10
TABHI
.BYTE 0
.BYTE 0
.BYTE 0
.BYTE 3
.BYTE $27
;-----
TXT
.BYTE 13,13,13,13,13
.TEXT „F1 INC NUM1”
.BYTE 13,13
.TEXT „F2 DEC NUM1”
.BYTE 13,13
.TEXT „F3 +10 NUM1”
.BYTE 13,13
.TEXT „F4 -10 NUM1”
.BYTE 13,13
.TEXT „F5 +10 NUM2”
.BYTE 13,13
.TEXT „F6 -10 NUM2”
.BYTE 13,13
.TEXT „F7 INC NUM2”
.BYTE 13,13
.TEXT „F8 DEC NUM2”
.BYTE 13,13,13

```

```

.TEXT „UNSIGNED AND SIGNED 8
”
.TEXT „BIT MULTIPLY”
.BYTE 0
;-----

```

Ponieważ RedNacz prosił, żeby ten artykuł nie był za długi, bo sporo innych artykułów do tego numeru już się nazbierało, kończę pierwszą część wcześniej, niż planowałem. W następnym odcinku czeka Was jeszcze trochę teorii niezbędnej do zrozumienia wektorówek, trochę też opowiem o opcjach i sztuczkach z nimi związanych. Zaplanujemy nasze wektory oraz wyświetlimy coś, co zacznie przypominać nasze nieśmiertelne CUBE.

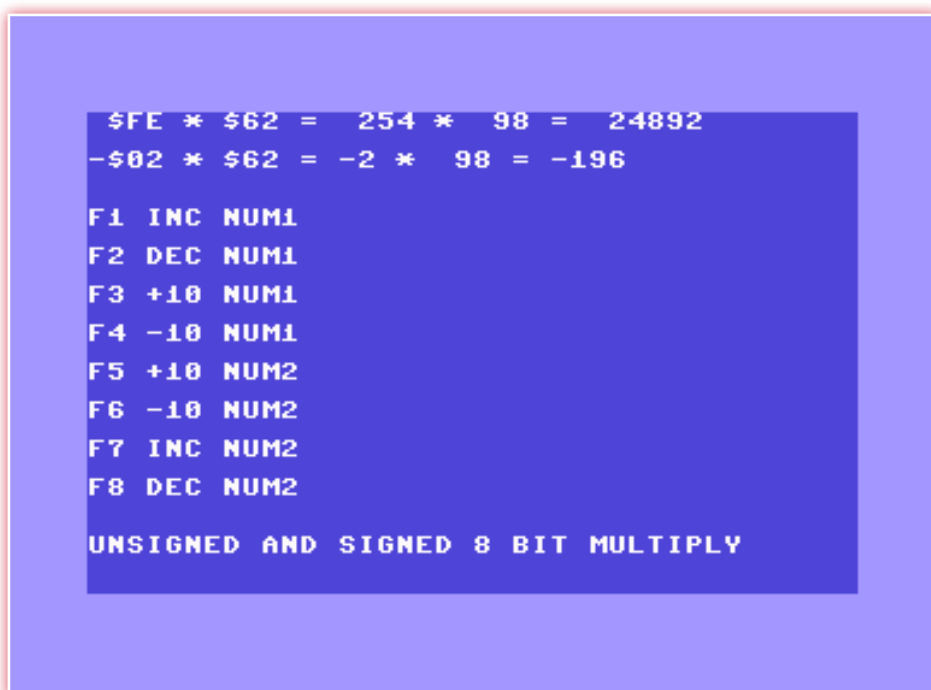
Ponieważ dużo wysiłku kosztuje mnie ten kurs, oczekuję od Was interaktywnej współpracy, tzn. otwieram wątek na forum C&A FAN i czekam reakcję. Od razu powiem, że nie interesują mnie wygodne i leniwe teksty w stylu: „wégi fajnie, tak trzymaj”. Oczekuję natomiast konkretnych, ciekawych, twórczych pomysłów, odpowiedzi na pytania, które tutaj zadałem, a także wychwycenia tego, co celowo podałem z błędem. Jeżeli nie będzie oczekiwanych postów, wówczas ja przestanę sobie zadawać trud i tracić czas... Jeżeli wszystko będzie OK – przyszły odcinek zakończymy czymś podobnym.

Program jest w Turboassemblerze 5.1/FLT, załączonym na dysku.

Obsługę Tass'a można odkopać w starych numerach C&A, na Filetach i 64+4 & Amiga.

Do następnego razu (miejmy nadzieję) :)

Wégi



Efekt działania programu

Silesia Party 3

Już po raz trzeci, w dniach 18-20 września 2009 roku, odbyło się Silesia Party. Miejscem imprezy, podobnie jak w poprzednio, było Centrum Rozrywki i Kultury Traffic w Czeladzi. Główną jego salą jest skatepark z antresolą oraz piętrem ze stolikami i dużym balkonem. Wychodząc z głównej sali, przechodzimy przez mały korytarz, gdzie mieszczą się toalety, a idąc dalej docieramy do lokalnego baru. Hasłem przewodnim tej edycji było zdanie: „Worse than evil, more than ever!”. W tym roku party doczekało się koszulek „firmowych” z bardzo fajnym logo, zaprojektowanym przez Odyna. Poza konkursem, koszulki można było zamówić w kolorach niebieskim, czerwonym i zielonym lub innym – jaki kto chciał.



Fot. Logo firmowej koszulki party autorstwa Odyna

Uważam, że pomysł z koszulkami to strzał w dziesiątkę. Po latach, wyjmując taki gadżet z szafy, można będzie wspominać stare dobre partyzanckie czasy, a może również opowiedzieć o nich swoim dzieciom lub wnukom. Jest to znacznie lepsze od papierowych plakatów, które po pewnym czasie blakną i można przez pomyłkę je wyrzucić z jakimiś niepotrzebnymi rzeczami do śmieci. Cena wstępu na imprezę wynosiła 40 zł od partyzanta (dziewczyny mogły wejść, jak zawsze, za free). Można też było kupić bilet w przedpłacie po 35 zł (np. na Allegro), więc niektórzy skorzystali z tego. Zawsze można zaoszczędzić tym sposobem parę złotych.

Dojazd na imprezę nie nastroczał, pomimo braku dworca kolejowego w Czeladzi, większych trudności. Czeladź jest miastem leżącym niedaleko dwóch innych dużych miast, w tym jednego stanowiącego ważny węzeł kolejowy w kraju. Dzięki szczegółowym opisom znajdującym się na stronie party (www.silesiaparty.pl) osoby dojeżdżające zarówno transportem publicznym, jak i własnym, nie miały problemów

z dotarciem na miejsce. Trzeba przyznać, że lokalizacja party place niedaleko dwóch marketów i baru była świetnym pomysłem. Pozwalało to w dosyć łatwy sposób zaopatrywać się do późnych godzin wieczornych we wszystkie niezbędne produkty.

Pierwszy dzień na imprezie nie był jakimś szczególnym dniem. W tym czasie ludzie przyjeżdżali i „zacieśniał” znajomości z innymi, a organizatorzy przygotowywali sprzęt do projekcji produkcji na big screenie. Ludzie przybywający na miejsce party mogli się rozlokować, gdzie chcieli, bo sala była dość duża, a do dyspozycji było nawet pierwsze piętro na antresoli. Większość osób zaraz po przybyciu rzucała gdzieś swoje rzeczy i szła do baru, który był zaraz obok miejsca party lub też do pobliskich sklepów.

Około godziny 17 odbył się koncert Steal 4 Ram, który grał na konsoli do gier Game Boy. Jak na kompozycje tego typu, tworzone na żywo, to można było posłuchać kilku ciekawych kawałków muzycznych, choć nie były one w klimacie muzyki z C64. Koncert trwał około godziny. Niestety muzyka z Game Boy'a jakoś większości uczestnikom party nie przypadła do gustu, więc koncert oglądała tylko garstka zainteresowanych. Więcej z twórczości Steal 4 Ram można posłuchać na jego stronie: <http://www.myspace.com/steal4ram>

Potem nic specjalnego się już nie wydarzyło. Jednak nie ma się czemu dziwić: większość osób w piątek była jeszcze w pracy i mogła wpaść na imprezę późnym wieczorem lub też dopiero następnego dnia. Tak naprawdę można powiedzieć, że impreza rozkręciła się następnego dnia, tj. w sobotę. To wtedy zjawiała się duża ekipa z Warszawy oraz ludzie z Niemiec. W tym roku na party place było niewiele komputerów, ale można śmiało powiedzieć, że było około 10 różnych wersji C64 (nie licząc komputerów organizatorów). Najwięcej sprzętu przywieźli ze sobą Niemcy, zresztą oni mieli osobny stolik w oddzielnej części party place.

Przybyły Hiszpan przywiózł ze sobą prawdziwą rzadkość: Commodore SX-64. Jest to przenośna wersja Commodore 64, zintegrowana z monitorem i z osobną klawiaturą, dołą-

czaną z przodu. Sprzęt mógł być wyposażony w dwie stacje dysków z przodu obudowy.



Fot. Szymek bawi się SX-64, rośnie nowe pokolenie i konkurencja wśród koderów

Pomimo tego, iż na miejscu party place funkcjonował bar, to odniosłem wrażenie, że organizatorzy nie dopełnili obowiązku poinformowania właściciela o najeździe wygłodzonej sceny na lokal za ścianą i o związanej z tym konieczności zwiększenia zapasów pożywienia. Pomimo tego obsługa robiła, co mogła i tylko dzięki ich nadzwyczajnemu poświęceniu można było zakupić np. zimną zapiekankę. No cóż, jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma. A po kilku zimnych piwkach (tego akurat nigdy na scenie nie zabrakło) zimna czy gorąca zapiekanka smakuje podobnie.

W sobotę z samego rana (tak koło 12) zaraz po podłączeniu kaca z dnia poprzedniego lub też skonsumowaniu naprędce skleconego śniadania, cała ekipa udała się na pobliskie boisko celem rozegrania meczu piłki nożnej. Wiadomo – z potem alkohol lepiej się wydala.

Na tej edycji – inaczej niż rok wcześniej – cały czas panowała wyśmienita pogoda, która miała niemały wpływ na przebieg party. Na szkolnym boisku niedaleko miejsca party odbył się mały turniej piłki nożnej pomiędzy drużynami Bachelors (skład tego zespołu to: Proveen, Elban, Prezes, Nightrider, Miras) i Married (w składzie: Wacek, Maestro, Bimber, Gorzalek, Ochlaek, Randall). Mecz momentami był nudnawym i nie przypominał wielkiego widowiska, więc zgromadzona publiczność bardziej zajmowała się pogawędkami i robieniem zdjęć, niż skupiała się na podziwianiu zawodników. Mecz zakończył się wynikiem 2:0 dla zespołu Bachelors.



Fot. Cień, piłka i Bimber



Fot. Taniec z piłką w wykonaniu Preześa



Fot. Kto pierwszy dobiegnie do mety? Wyścig Provee z Bimber'em i dwoma nie znanymi zawodnikami



Fot. Niezwykle dynamiczny przebieg meczu pozwalającego gołębiom na spokojny spacer po murawie

Po meczu ekipa partyzantów udała się na pizzę, zamówioną przez organizatorów (która była wliczona w niemałą cenę biletu). Zaraz po konsumpcji rozpoczął się konkurs karaoke. Jako, że na początku nikt nie kwapił się do śpiewania, ludzie zgromadzeni na party skandowali pseudonim danej osoby, której występ chcieli obejrzeć. Do wyboru była piosenka polska lub angielska. Tytuł śpiewanego utworu losowało się, a muzyka pochodziła z aranżacji zrobionej na SID'zie. Można było posłuchać takich kawałków, jak Black and White, Boys, Fantazja, I Wanna Dance, Somebody czy Wolność – w bar-

dzo różnym wykonaniu osób zgłaszających się do karaoke compo. Tu akurat nie było wygranych ani pokonanych. Ludzie na tym konkursie bawili się wyśmienicie i każdy nowy uczestnik wносił coś nowego. Czasami było tak, że publiczność śpiewała razem z uczestnikiem. Nam najbardziej spodobał się duet Leming'a z Grzegorzem Turnaulem polskiej sceny C64, znanym jako Kisiel. Po popisach wokalnych nadszedł czas na turniej gry dla czterech graczy, czyli sławetną już Bombmanię. Konkurs cieszył się dosyć umiarkowanym powodzeniem i nie wiem nawet jakim rezultatem się zakończył. Korzystając z jesiennych promieni słońca, prawie cała ekipa biorąca udział w party wylała się przed lokal. To tutaj w pewnym momencie przeniosła się główna część imprezy. Ludziska łączyli się w grupy i przy dźwiękach zremiksowanych hitów z C64 puszczanych z odtwarzaczy samochodowych toczyła się dyskusja na wszelkie możliwe tematy. Jedni siedzieli w barze pod parasolami, inni ruszyli na zwiedzanie miasta a jeszcze inni (szczególnie Niemcy) kończyli swoje prace na compo. Przed samym compo Nitro zrobił pokaz dem z innych platform 8-bitowych, min. Spectrum i Atari, a także puścił kilka amigowskich filmików, które miały zaszokować publikę, ale raczej chłodno je przyjęto. Jedni oglądali to, co puszczał Nitro, a inni nadal prowadzili ożywione dyskusje na dworze. Brawa dla Nitro za demka z komputerów 8bit! Uważam, że lepiej było zgrać filmiki zamiast puszczać produkcje spod emulatora – dzięki temu pokazanych zostałoby ich znacznie więcej. Warto też pamiętać, że dema na PC lub Amigę na party 8-bit jakoś się nie sprawdzają...

Po prezentacji, kiedy na dworze zaczynało robić się trochę zimniej i ciemniej, Raf zaczął zwoływać ludzi gdyż zaczynały się kompoty.

Wtedy też rozegrano najlepszy crazy kompot wieczora czyli jajeczko compo. Zasady polegały na tym, że jedna wybrana osoba staje naprzeciw trzech innych, siedzących w czapeczkach zrobionych z gazety. Pod jedną z czapeczek schowane jest jajko. Osoba stojąca uderza w głowę jedną, wybraną osobę i – jeżeli uda się jej stłuc jajko – wygrywa, jeżeli nie – zajmuje miejsce osoby stukniętej.



Fot. Pierwsza nieudana próba konkursu. Od lewej: organizator Elban, a na ławce siedzą: Nitro, Comankh i Moog. Za nim, w białej koszulce, uczestnik konkursu Sebaloz.

Na ławce zasiedli odważni, czyli Nitro, Comankh i Moog, a odgadującym miał być Sebaloz. Na początku konkursu jajko schowane pod czapkę Nitro wypadło i stłukło się, więc organizator Elban musiał powtórzyć konkurs i schować znowu następne jajko pod inną czapkę. Tym razem jajko schowano pod czapkę Moog'a. Sebaloz okazał się niekwestionowanym mistrzem, bo wygrał za pierwszym razem. Oto, jak Sebaloz wspomina to compo: Wiedziałem, że nie ma innej możliwości, bo Nitro znowu by rozwalil swoje jajko a na tysej głowie Comancha jajko by się długo nie utrzymało. Zamarkowałem ruch ręką i już spokojnie wałęnałem Mooga w głowę. Jajeczko eksplodowało, Moog poszedł się umyć, a reszta uczestników uciekła. Zaprosiłem Cresha do udziału w konkursie, kogośkolwiek, ale w ogóle nie było już nikogo chętnego. Zawiedziony poszedłem po piwo. Niestety po pierwszej edycji konkursu zabrakło chętnych do kolejnych, choć jajka jeszcze były. W związku z tym faktem Sebaloz otrzymał w nagrodę wszystkie pozostałe jajka. Jak się potem okazało, wytlukiwanie ich w różnych miejscach zajęło mu czas aż do późnych godzin nocnych.

Po rozdaniu votek do głosowania, nadszedł czas na danie główne czyli kompoty. Trzeba przyznać, że w tym roku prac na music compo było 12, a na gfx compo aż 19. Szkoda tylko, że w demo compo było mało prac, bo zaledwie dwie i to niespecjalnie porywające. Natomiast w 4kb intro compo były 4 prace, w sumie nic specjalnego. Jedynie intro o nazwie I1 grupy Albion zasługuje na uznanie. Ciekawy pomysł na przedstawienie wektorów. Podsumowując: poziom był wysoki, szczególnie w grafik compo, gdzie dominował nowy tryb graficzny NU-FLI. Jednak, o dziwo, wygrał obrazek autorstwa Joe w trybie multicolor, dopiero na drugim miejscu znalazł się obrazek Carrion'a w NUFLI. Trzecie miejsce to też tryb NUFLI, tym razem autorstwa Blmbra z grupy Arise. Na compo zaprezentowali po raz pierwszy swoje prace na C64 znany grafik z Atari Irwin oraz dziewczyna doNka. Nie obyło się bez małych wpadek. Obrazek Lobo w trybie FLI miał dołączoną wyświetlarkę napisaną tak, że działała poprawnie tylko na emulatorze, a nie na prawdziwym sprzęcie. Organizatorzy zdecydowali, że pokażą tą grafikę i odpalili ją na emulatorze.

Trzeba przyznać, że tym razem graficy pokazali na co ich stać i prezentowane grafiki robiły duże wrażenie na oglądających je ludziach. W music compo poziom prac był zróżnicowany i dopiero w domu można było na spokojnie posłuchać i wybrać swoich faworytów. Na party zwyciężył Jan Harries znany jako Rambones, drugie miejsce zajął Jammer, którego kompozycja została zrobiona na 2 kanałach SID'a (bass i solo) i 4 kanałach sampli (piano i drums). Trzecie miejsce to kompozycja Booker'a, napisana

na edytorze SDI, całkiem fajna muzyka wpadająca w ucho. Odbyło się też 2SID music compo, ale powodu braku konkurencji, wygrał zak autorstwa Randall'a. W 4K Intro compo zasłużył nie wygrał I1/Albionu, a w demo compo demo grupy Lepsi+Miracles o nazwie BSOD. No cóż, wypada stwierdzić, że polskim koderom C64 nie chce się po prostu przysiąc i napisać rzeczy, na które ich stać. Pozostaje mieć nadzieję, że w przyszłości zaskoczą nas jeszcze niejednym demkiem, a może pokażą coś naprawdę rewelacyjnego, na światowym poziomie. Praca CJ Warlock'a na sample compo niestety nie została przedstawiona, gdyż oddano ją po terminie, a nawet po kompotach, kiedy ludzie oddawali już votki do podliczenia. Oto oficjalne wyniki z kompotów:

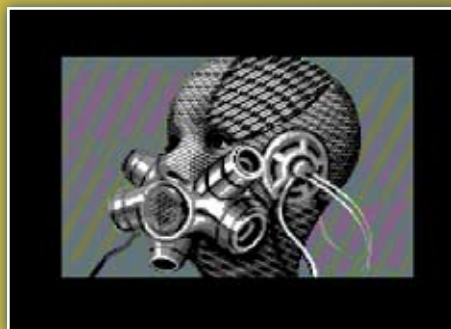
Music compo

1. Electro Lolita / Jan Harries (275)
2. Voyage / Jammer (273)
3. Silesian dancer / Booker (267)
4. Drunken R2D2 / Randy (257)
5. Liliana / PSycHo8580 (255)
6. Robooty / NecroPolo (248)
7. Simple track / Surgeon (216)
8. Paedophilia for Beginners / Randall (212) and Play 2 / Klax (212)
10. Joke / Miras (200)
11. Smaller white strains / Xiny6581 (176)
12. Ray of dark / V0yager (167)

2 SID compo

1. Songs about Poland Sell Records / MultiStyle Labs

Graphic compo



1. Hatching No. 1 / Joe (461)



2. Heraklion / Carrion (336)



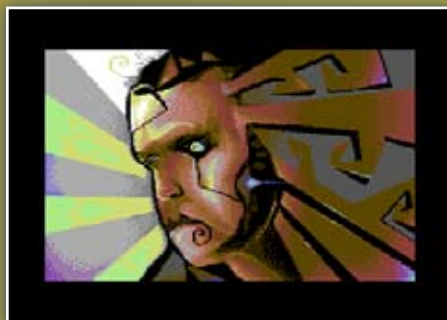
3. Morswiny / Bimber (330)



4. Funk Scientist / Mermaid (299)



5. L6 / Miras (282)



6. Maskroo / Odyn (268)



7. Turrigan / Pardon (248)



8. Hunt for the Red Octopus / Irwin (246)



9. Gdzies tam tam / Nada (245)



10. Don't touch me / Wacek (227)

11. Forest / JSL (214)
12. Sunrise / Bugjam (204)
13. Poison / Questor (191)
14. Ghost Story / Veto (184)
15. Stoneman / Donka (171)
16. Reka / Lolita (156)
17. 2 Girls / Sebaloz (154)
18. Warrior Woman II / Lobo (125)
19. La Chaux de Fonds / Nemtheanga (75)

4 kB compo

1. I1 / Albion Crew (215)
2. 1004 / BITS (148)
3. Mekanik / Arise (142)
4. Arise #10 Promo / Arise (109)

Demo compo

1. BSOD / Lepsi De + Miracles (259)
2. Rushed / K2 (168)

Dodatkowo, poza konkursem, została zaprezentowana kolekcja graficzna Carrion'a, w której pokazał niepublikowane prace z dawnych lat, kiedy intensywnie rysował. Teraz,

Wywiad z Silver Dream! 'em

niż inne nacje. Odnosnie wydarzeń na samym party, to muszę stwierdzić, że nigdy nie interesowałem się crazy kompotami typu mecz piłki lub karaoke na żadnym party. Music compo było na zaskakująco wysokim poziomie. Okazało się, że na polskiej scenie C64 jest kilku bardzo zdolnych muzyków. Natomiast demo compo było dla mnie wielkim rozczarowaniem. Może ludzie nie chcieli zwracać sobie głowy złożeniem dema, ze względu na rozmiary party i liczyli bardziej na wyluzowanie się z kumplami w miłej atmosferze. Pieniądże wydają się być dosyć dużą siłą napędową na dzisiejszej scenie. Zwykła sława niestety dzisiaj już nie wystarcza. Ze względu na napięty kalendarz, długą podróż powrotną i konieczność pójścia do pracy na następny dzień oraz bardzo małą ilość snu (niektórzy ludzie wraz z upływem czasu stają się coraz starsi) nie było to najlepsze party na jakim byłem. Przynajmniej nie tym razem. Ale zobaczymy, co przyniesie przyszłość. Udało mi się zrobić mnóstwo zdjęć otoczenia party place'u, które tym razem były tym, czego szukałem.

Hiszpan Darksoft tak krótko przedstawia swoją opinie: Ostatnie party, na którym byłem, miało miejsce 10 lat temu. Moim zdaniem to party było bardzo fajne i bardzo dobrze zorganizowane. Niestety nie było tak międzynarodowe jak inne, ale na początku wszystkie party są raczej na narodowej scenie. Muszę przyznać, że mało poznałem polską scenę (pamiętam „Pull the Plug” Wacka), ale jakoś niektórych zaprezentowanych materiałów, jak od Carriona czy Bimber, była doskonała. Na 100 procent jadę znowu w przyszłym roku. W tym roku pokazałem mój SX-64. W przyszłym roku zabiorę kilka płyt JAMMA. Na pewno będziemy się dobrze bawić. Jeszcze wypowiedz niemieckiego grafika Veto z grupy Oxyron: Dla mnie było to udane party. Dobrze się na nim bawiłem. Ponieważ nigdy wcześniej nie byłem w Polsce, ten wyjazd był dla mnie bardzo ekscytujący. To było coś zupełnie nowego. Na party naprawdę dobrze się bawiłem. Party było wspaniałe. Na party odbyłem wiele interesujących rozmów i poznałem wielu scenowiczów. Zdecydowanie przyjadę na następną edycję party (o ile szef da mi wolne w pracy).

Oprócz samych scenowiczów na party przyjechała pewna rodzinka ze swoim synkiem Szymkiem, zafascynowanym starymi komputerami. Było też dwóch ludzi ze sceny amigowej, tj. Azzorek i Kamil, choć ten ostatni był na party bardzo krótko. Na koniec nie pozostaje nic innego, jak życzyć nam wszystkim ponownego spotkania za rok, na czwartej już edycji Silesia Party.

Party report sporządzili:

MrMat & Ramos



Silver Dream! w „kopalni złota”.

Chciałbym Wam zaprezentować wywiad z człowiekiem, który jako jeden z pierwszych tworzył produkty scenowe na Commodore 64, zanim jeszcze powstała grupa Quartet i zanim pojawiło się pojęcie polskiej sceny. Ma także na swoim koncie stworzenie takich użytków, jak Logo Painter czy Multi Drawer. Silver Dream!, bo o nim będzie mowa, udzielał się na C64 na przełomie lat 80-tych i początku 90-tych XX w. A o tym, co ciekawego ma do powiedzenia, przeczytacie poniżej...

SD - Silver Dream !

C&A Fan: Dla osób niezwiązanych ze sceną Commodore nie jesteś bardzo znany, więc może na początek powiedz parę słów o sobie.

SD: Myślę, że nie tylko dla osób niezwiązanych ze sceną nie jestem bardzo znany, ale to taka już chyba moja cecha... Coś o sobie, powieśdasz? No cóż, chyba jak wszyscy: urodziłem się, bo nie miałem innego wyjścia. A ponieważ było to dość już dawno temu, więc miałem przyjemność lub nieprzyjemność zobaczyć wiele rzeczy czy sytuacji, których dzisiaj już zobaczyć czy doświadczyć nie sposób. Nie mówię tu tylko o czoł-

gach i BWP SKOT-ach na ulicach, o butelkach z benzyną, gazie łzawiącym, kartkach na cukier, mięso i paliwo, ale także o programach radiowych i telewizyjnych na wysokim poziomie merytorycznym i intelektualnym, nadawanych w trakcie całego dnia, a nie tylko w krótkich przerwach pomiędzy nawałem reklamowego śmietnika. Mówię też o poprawnej polszczyźnie z siedmioma przypadkami w mowie i piśmie, ale także o niezwykłych przeżyciach, związanych z odkrywaniem od zupełnego nieomal zarania (żeby nie powiedzieć „współtworzeniem”, bo to może zbyt dużo) tego, co zostało nazwane w języku angielskim określeniem „computer science”. To właśnie ta dziedzina nauki pochłonięła mnie dość mocno na wiele lat i ukształtowała znacząco moją - zarówno planowaną, jak i zrealizowaną - ścieżkę rozwoju zawodowego i prywatnego. Dłużej (wcześniej zacząłem) pasjonuję się chyba jedynie motocyklami i sportem motocyklowym. Wystarczy? I tak się rozgadałem ponad swoją miarę na własny temat. No, może jeszcze tylko to, że mój nick to „Silver Dream!” (spacja i wykrzyknik są częścią całego opatentowanego znaku towarowego i Bóg jeden wie, czego jeszcze).

C&A Fan: Czy twoim pierwszym komputerem był Commodore 64 i czy to z nim stałeś pierwszym kroki w programowaniu?

SD: Commodore 64 był pierwszym komputerem, który posiadałem na własność, ale nie pierwszym, który obsługiwałem lub programowałem. Pierwsze styczności miałem z „końcówkami komputera” - tak się wtedy nazywało zdalne terminale komputerowe - Odra 130x. Były to jednak niezbyt bliskie spotkania drugiego stopnia („Ooo, jakie fajne! A mogę podejść bliżej i pomacać? Nie? Ale ja już tu jestem... Ooo, ale czemu się denerwujecie i mnie stąd odciągacie?? Ech... No nie dali się pobawić, a tyle mógłbym fajnych guziczków powcisnąć... Ech...”) z komputerami trzeciej generacji, krótko po tym, kiedy pomyślałem sobie, że programowanie (poprzez dziurkowanie papierowej taśmy) sterowania modeli sygnalizacji świetlnych to już trochę za mało dla mnie. Wtedy jednak byłem dzieckiem i niekoniecznie chciano mnie dopuścić do bardzo drogich urządzeń (a przede wszystkim czasu komputera) w biurze projektowym, w którym pracował mój ojciec. Stało się to trochę później, kiedy to samo biuro zakupiło sobie pierwszy (cały, a nie tylko „końcówkę”) komputer na własność (!). Za ogromne pieniądze, na ile pamiętam - równowartość kilkunastu miesięcznych pensji doświadczanego inżyniera, biuro nabyło cud kapitalistycznej techniki schyłku 20-go wieku: mikrokomputer, mieszczący się w dwóch dłoniach! Ponieważ na wbudowanej pamięci o pojemności jednego kilobajta nawet wtedy nie można było nic sensownego zrobić, w szczególności załadować zakupionych za ponad drugie tyle kilku programów inżynierskich, więc dokupiono także całe, ogromne szesnaście kilobajtów rozszerzenia pamięci operacyjnej. To już był prawdziwy „wypas”. Zamykany na co dzień w szafie pancерnej Sinclair ZX-80 (bo o nim mowa) wraz z wtykanym od tyłu rozszerzeniem pamięci, telewizorem, magnetofonem kasetowym i kilkoma kasetami, to był sprzęt, nad którym spędziłem moje pierwsze godziny bliskich spotkań trzeciego już stopnia ze sprzętem komputerowym. Polegało to na tym, że zamiast np. odrabiać lekcje, przygotowywałem się do sesji z maszyną, pisząc na kartce w kratkę program w BASIC-u, wyuczonym w dużej mierze na podstawie nowatorskiego kursu, publikowanego wtedy w „Młodym Techniku”. Z taką kartką spędzałem kilka godzin, usiłując na zadrukowanej folii, udającej klawiaturę, wcisnąć wszystkie idiotyczne kombinacje, umożliwiające automatyczne wpisanie słów kluczowych BASIC-a - taki patent Sinclaira. Niektórzy pewnie pamiętają, że na ZX-ach (w tym także pierwszych i drugich modelach Spectrum) nie można było wpisać normalnie INPUT czy czegokolwiek, co było słowem kluczowym BASIC-a. Trzeba było ćwiczyć giętkość palców i cierpliwość, aby wcisnąć odpowiednią kombinację

klawiszy. Beznadziejna folia stykowa w miejscu klawiatury dodatkowo to utrudniała. Byłem jednak nieugięty i po kilku godzinach wyężonej pracy oraz niezliczonej ilości prób i błędów miałem kilkudziesięciolinijkowy program wpisany do maszyny. Zanim przystąpiłem do jego testowania, pomyślałem, aby go zapisać na magnetofonie i przygotowałem taśmę. Wciśnięcie w magnetofonie klawisza „zapis” spowodowało silniejsze niż zazwyczaj ugięcie blatu, na którym spoczywały i magnetofon, i cud techniki ZX, i wetknięte węń rozszerzenie pamięci. Prawdopodobnie to ugięcie wystarczyło, żeby któreś styki na złączu krawędziowym pomiędzy rozszerzeniem a samą płytą komputera utraciły kontakt. Zaowocowało to radosnym pojawieniem się komunikatu o gotowości komputera do... ponownego działania, ale oczywiście już bez mojego programu. To cholerne urządzenie po prostu się zresetowało i poszło w niebyt moje kilkugodzinne wysiłki bez najmniejszego cienia zawahania! Było to przeżycie na tyle traumatyczne, że zdecydowałem się przepisać ten sam program do komputera jeszcze raz, dopiero parę lat później, na własnym C-64...

C&A Fan: I jak szło poznawanie C-64? Na początku były chyba proste programy w BASIC-u? A może od razu ruszyłeś asembler? W tamtych czasach pewnie nie było łatwo z dostępem do odpowiedniej literatury na temat tego komputera?

SD: Literatury w języku polskim nie było praktycznie wcale. O jedynej sensownej pozycji Rolanda Waclawka nawet nie słyszałem. Miałem natomiast trochę w języku niemieckim, bo razem z komputerem kupiłem też sporo czasopism, głównie z tzw. programami do ręcznego przepisania. Długie strony listingów, często z błędami, ale było coś, od czego można było zacząć. Jeżeli tylko ktoś w okolicy wyjeżdżał do RFN, to zawsze prosiłem o aktualny numer „64'er”, „INPUT64”,

a potem jeszcze „Magic Disk 64”. Mieliliśmy też pojedyncze egzemplarze amerykańskiego „Compute!” i „Compute!'s Gazette” - pisał w nich m. in. wspaniały człowiek i świetny nauczyciel - świętej pamięci Jim Butterfield. Jako jeden z niewielu potrafił złożyć problemy przedstawiać w sposób bardzo przystępny. W 86-tym chyba udało mi się zaprenumerować oba pisma do spółki z kolegami i czytaliśmy je rotacyjnie. Generalnie - radziłem sobie. Najważniejszą pozycją książkową była „Mapping the Commodore 64”, a później „Commodore 64 Programming Reference Guide”. Pierwszą kupiłem jako kserokopię podczas sesji wymiany oprogramowania w warszawskiej foremce, zajmującej się, legalną wtedy jeszcze, sprzedażą nielegalnego oprogramowania. Jeździłem tam co jakiś czas i wymienialiśmy się z właścicielem firmy. Drugą zdobyłem ZTCP na spotkaniu szczecińskiego klubu użytkowników Commodore na uczelni. Od czego zacząłem? Oczywiście od BASIC-a. Najpierw przepisywałem programy ze wspomnianych czasopism i starałem się zrozumieć, o co chodzi. Potem pisałem swoje, dość proste rzeczy, a ponieważ BASIC w C64 jaki jest, każdy widzi, więc poszukałem rozszerzeń do BASIC-a. Wszyscy wtedy mówili o „Simon's BASIC” - spróbowałem i bardzo mi się nie spodobał. Był wręcz tragiczny, jeżeli chodzi o wydajność, a i algorytmy graficzne miał bardzo kiepskie. Na szczęście INPUT64 wydał wtedy znakomite rozszerzenie BASIC-a, które „wymiało”. Napisałem w tym kilka programów, które działały bardzo szybko. Na własne potrzeby sprawdzało się świetnie, ale problem był z dystrybucją takich programów dla szerszego grona odbiorców. Poza tym, wszystko, co mi się podobało naprawdę (zabezpieczenia przed kopiowaniem, intra, demo...) było pisane w „100% Machine Code”. Trzeba było zacząć się uczyć, więc zacząłem i dość szybko osiągnąłem biegłość.





C&A Fan: A kiedy się nauczyłeś, jak to powiedziałeś - „Machine Code”, to co w nim stworzyłeś? Próbowaleś może zająć się pisananiem programów komercyjnych, czy też tworzyłeś programy tylko na swoje potrzeby?

SD: Uczyłem się głównie przy łamaniu zabezpieczeń. Ich analiza dała mi chyba największą wiedzę. Potem przez jakiś czas byłem chyba jedynym w Polsce wydajnym „crackerem”. Trafiły do mnie w dużej ilości oryginalne kasyety i dyskietki, a wychodziły poodbezpieczane. Nie było to wtedy nielegalne. Po jakimś czasie do niektórych typów zabezpieczeń zrobiłem sobie narzędzia, które automatycznie wczytywały co trzeba i zapisywały co trzeba... Do tego potrzebne były moje wizytówki, tzw. intra, które też sobie napisałem. Potem z paru conceptów zrobiłem taki kombajn do obsługi pamięci taśmowych, „FINALTAPE”. Potrafił więcej, niż inne wtedy obecne na rynku, ale też właśnie dlatego go pisałem, że nie znalazłem nic takiego, co by zaspokajało moje potrzeby. Pytasz, czy pisałem komercyjne oprogramowanie? Zawsze miałem jakieś zacięcie komercyjne. Tyle, że najchętniej starałem się spieniężać rzeczy, które robiłem na własne potrzeby lub dla własnej przyjemności. Tak też było z „FINALTAPE”, którego przez długi czas próbowałem sprzedać. A że wtedy wysyłało się programy na kasetach i na drugi koniec świata (a nawet Europy) dochodziły (lub nie) często po wielu tygodniach, więc trwało to długo. Długo też trwało, zanim ktoś na to spojrzał i jeszcze dłużej, zanim odpowiedział. „FINALTAPE” w końcu nie sprzedałem. Pewnie zrobiłem błąd, bo chciałem go sprzedać do USA, a tam - jak się okazało (a o czym wcześniej nie wiedziałem) - prawie nikt nie używał kaset... Nie pamiętam już, czy sam go wypuściłem w końcu czy też „wyciekł”, ale znalazł się w obiegu długo po tym, kiedy go napisałem i nie miał już takiego znaczenia. Sprzedałem natomiast „na Zachód” kilka innych produkcji za całkiem przyzwoite pieniądze, a jak na ówczesne polskie warunki - nawet bardzo dobre. Napisałem też kiedyś na polski rynek pakiet do obsługi zunifikowanego cennika warsztatów samochodowych wraz z fakturowaniem i paroma bajerami, których nie miały wtedy programy na pecety. W jednym z warsztatów działał jeszcze chyba do połowy lat dziewięćdziesiątych, aż do czasu, gdy włamywacze spłądrowali biuro i ukradli m.in. C-64,

drukarkę i wymagany (aczkolwiek już praktycznie nie do odzyskania) napęd 1581... Czasami ktoś mi jeszcze wypomina, że popełniłem jakąś muzykę czy grafikę, ale do tego się za bardzo nie przyznaję :) W każdym razie na pewno nie było to moją mocną stroną. A ponieważ wiedziałem o tym, więc przysposobiłem sobie odpowiednie osoby, które wyposażylem w sprzęt i nauczyłem jego obsługi. Potem powiedziałem im, czego bym oczekiwał, jeżeli mamy wygrać organizowany wtedy (chyba przez Gong Verlag) konkurs z pulą nagród w wysokości pół miliona marek zachodnioniemieckich. Tak powstało trochę znakomych, aczkolwiek nigdy nie opublikowanych, utworów muzycznych na pojedynczego SID-a i kilkanaście grafik na podstawowe tryby VIC-a (bez FLI i temu podobnych), które do dziś potrafią zrobić wrażenie. Ja natomiast robiłem narzędzia do tworzenia map, animacji, grafiki, a także kod i koncepcję samego produktu (gry). Gdzieś w jednej czwartej projektu zespół mi się rozpadł, kiedy grafik (z powodów osobistych) zrezygnował z pracy. Projektu nie skończyliśmy, milionów nie zdobyliśmy. Zebrałem więc trochę moich narzędzi i zrobiłem z nich „multidrawera”, którego sprzedawałem chyba najlepiej. Dobrze poszło, bo w którymś momencie chciały go kupić dwa wydawnictwa, „CP” i „Markt und Technik”, więc mogłem być wymagający. Wygrał „CP”, a „Markt und Technik” sprzedawałem za to na pocieszenie „Logo Paintera” ;)

C&A Fan: Może powiesz coś więcej o tej grupie, która tworzyła twój projekt? Kto wchodził w jej skład i jakie mieliście plany?

SD: W skład wchodziłem ja, jako producent, zaopatrzeniowiec i koder. „Funky Tonk” jako muzyk i kolega „22zddr” jako grafik. Muzyka znałem jeszcze z czasów szkoły podstawowej. Cholernie inteligentny gość. Oprócz tego pamiętałem, jak to było, kiedy w jednym czasie zaczęliśmy rzępolić na gitarach. Ja po kilku miesiącach nadal rzępoliłem, a on już po kilku tygodniach grał. Ten typ, co to - wiesz - usłyszysz coś w radio, weźmie do ręki instrument i - zanim utwór się skończy - umie go zagrać albo jeszcze przekomponować, aby był ciekawszy. Nie widzieliśmy się wtedy od kilku lat, ale kiedy zacząłem szukać kogoś do zespołu, to od razu sobie o nim przypominałem. Grafik z kolei to inna postać. Artysta surrealista światowej dzisiaj renomy, którego obrazy sprzedają się po kilkanaście tysięcy złotych mimo kryzysu ekonomicznego. Możesz zerknąć na www.yogoro.biz i przyjrzeć się katalogowi jego prac. Jakie mieliśmy plany? Zawojować świat oczywiście! Najpierw mieliśmy wygrać nagrodę główną we wspomnianym już konkursie, a następnie produkować dla największych wydawców, pławić się w luksusach i takie tam.

C&A Fan: Byłeś chyba jednym z pierwszych ludzi w Polsce, a już na pewno na Pomorzu, którzy zabrali się za organizowanie giełdy

komputerowej w swoim mieście. Ty organizowałeś giełdę w Szczecinie. Powiedz, jak to się zaczęło i co było w tym najtrudniejsze...

SD: Niech ja sobie w ogóle przypomnę, jak to się zaczęło. Wiesz - nie pamiętam już szczegółów ani skąd ten pomysł się pojawił, ale zorganizowaliśmy to we współpracy ze znajomymi klubami studenckimi. Głównie z klubem „Kontrasty” w Szczecinie. Tak się dziwnie złożyło, że będąc jeszcze licealistą, w wieku lat szesnastu, chyba byłem już członkiem Zrzeszenia Studentów i klubów studenckich (np. „Pinokio”). Organizowałem i prowadziłem regularne dyskoteki oraz drugą w Szczecinie „wideo dyskotekę”. Miałem zatem trochę kontaktów i kiedy jakiś czas później przyszedł pomysł zrobienia giełdy, to umówiłem się z prowadzącymi „Kontrasty” jakoś tak, że „ja wam zrobię imprezę, a wy się ze mną podzielicie dochodami z biletów”. Szczegółów już naprawdę nie pamiętam, ale jakoś tak to działało. Poskładałem (na C-64 oczywiście) i wydrukowałem, a następnie powieliłem materiały reklamowe dla tego przedsięwzięcia. Rozgłosiłem to wśród swoich komputerowych kontaktów, wręczając im po garści wydruków, rozdawałem klientom serwisu. No i poszło jakoś. Co było najtrudniejsze, pytasz? Chyba wytrzymanie ciągłego tuuuuu-trrrrr-ruuuuu-prrrrrr, generowanego przez atarowych handlarzy gier, którzy kopiowali gry dla swojej klienteli, po pół godziny jedna :-D



C&A Fan: Stałeś się wartościowym koderelem, który - jak na tamte polskie realia - zna dobrze assembler. Czy nie myślałeś o demoscenie i tworzeniu programów demonstracyjnych?

SD: Myśleć myślałem, ale mało w tym kierunku realizowałem. A to z kilku powodów. Po pierwsze, jakoś zawsze (do dzisiaj zresztą) bardziej pociągały mnie narzędzia i użytki. Po drugie, wolałem próbować sprzedawać swoje produkty, niż wypuszczać je za darmo, a dema rzadko kiedy były kupowane przez wydawców. Pewnie dlatego, że demoscena kieruje się zupełnie innymi regułami, które zawsze szczerze podziwiałem (tj. i reguły, i produkty na scenie powstające), ale kiedy trzeba było z braku 128 godzin na dobę ustawiać priorytety, to dema schodziły zawsze na plan drugi lub trzeci. Nie znaczy to, że nie napisałem kilku, ale o ile moje użytki były - nieskromnie może mówiąc

- na dobrym, światowym poziomie, o tyle moje dema były raczej mało odkrywcze. Żeby były na poziomie światowym, musiałbym tematyce poświęcać dużo więcej uwagi, a nie miałem zacięcia do tego, aby - jak np. Polonus - śledzić na bieżąco demoscenę i wychwytywać co nowsze trendy tudzież efekty, aby je potem stosować w swoich produkcjach.

C&A Fan: Wspomniałeś Polonusa. Jak wyglądała twoja współpraca z nim i jego grupą Quartet? Do niektórych produkcji tej grupy zrobiłeś kilka części. Więc jednak trochę bawiłeś się w demoscenę.

SD: Z Polonusem bywało zabawnie. Generalnie mieliśmy sporo frajdy, zarówno ze współpracy, jak i z konkurencji. Zaczęło się od tego, kiedy trzech znajomych koderów - Jemasoft, Mr. Raf i Hi-Man - dało Polonusowi zadanie testowe, z którym sami sobie nie poradzili: połączyć zabezpieczenie, generowane przez mojego „FINALTAPE”. Nie było ono jakoś specjalnie wyszukane, ale nie było też z gatunku całkiem trywialnych. Wymagało m.in. wiedzy o tym, że istnieją niepublikowane rozkazy procesora oraz o elementach procesów I/O taśmowego. Można je było zrobić mocniejszym, ale kiedy to pisałem (pamiętasz - dużo wcześniej niż znalazł się w obiegu), nie spodziewałem się, że ktokolwiek w naszym kraju da sobie z tym łatwo radę. Założenie było słuszne... do czasu, gdy dostał to w swoje ręce Polonus z informacją, że jeżeli jemu się uda, to znaczy, że jest wystarczająco dobry, aby dołączyć go grupy! Wziął wieczorem, a następnego dnia rano oddał gotowe narzędzie do odbezpieczania mojego loadera. Dzięki temu został z honorami przyjęty do grupy jako czwarty i w mniej więcej ten sposób zawiązał się Quartet. Z Polonusem, który był najbardziej płodny w grupie, współpracowaliśmy sporo. Wymienialiśmy oprogramowanie, pomysły na różne rzeczy. Czasami

coś razem robiliśmy bądź w jednym pokoju, bądź każdy u siebie. Mieliśmy dość mocno odmienne style programowania. Ja programowałem dłużej, ale za to bardziej systematycznie, dokładniej i kiedy skończyłem, to rzadko kiedy trzeba było coś poprawiać. Polonus kodował bardziej chaotycznie i dość często zostawiał niewykryte błędy, ale był przy tym tak wydajny, że również mi przysłowiowa szczeka opadała na podłogę. Często, zanim ktoś odnalazł błąd w jego kodzie, on wypuszczał trzy następne, poprawione wersje, które nie tylko likwidowały błędy, ale i wносиły dużo, dużo więcej możliwości. Jako anegdotę pamiętam sytuację, w której Polonus pisał animatora do sprite'ów, a ja byłem jedyną osobą w okolicy, która miała prawdziwą mysz do C-64. Umówiliśmy się, że on ze swoją szokującą prędkością napisze edytor, a ja tylko dołączę do niego obsługę myszy. Po kilku godzinach (sic!) dostałem działający edytor i zabrałem się do analizy, jak tu się do niego wpiąć z myszą. Włosy stawały mi coraz bardziej dęba, a brwi wychodziły ponad czoło ze zdumienia, „jak on w ogóle może się w tym połapać?!” W połowie nocy stwierdziłem, że jeżeli edytor ma na następny dzień działać, to ja po prostu napiszę go od nowa, bo to i tak będzie szybciej. Tak też zrobiłem i wczesnym popołudniem następnego dnia wszystko działało. Z zewnątrz wyglądało praktycznie identycznie (minimalne różnice), a pod spodem wszystko napisane od zera, choć zajęło mi to ze trzy razy dłużej, niż jemu... Do dzisiaj to czasami wspominamy. Była współpraca, ale była też swoista konkurencja. Pamiętam, jak kiedyś Polonus przyszedł do mnie i zobaczył moje pierwsze przymiarki do „multidrawera”. Popatrzył, postestował, chrząknął i stwierdził: „to ja idę do domu, bo muszę też coś porządnego zrobić”. Efektem tej wizyty okazał się jego szeroko znany edytor muzyczny „Voicetracker”. Pierwsza

wersja nazywała się „Voicetracker v1”, ale zanim ją ktoś na dobre zauważył, to - zgodnie ze stylem Polonusa - było już ileś następnych, rozbudowanych, z usuniętymi błędami. Którąś kolejną wersję tego edytora, obsługującą m.in. też digitalizowany dźwięk (Digi-Mixer chyba go wtedy nazwał) sprzedałem mu do Niemiec, korzystając z wyrobionych wcześniej kontaktów. Co do demek Quartetu - coś napisałem na pewno do jednego, może do dwóch, nie pamiętam już dokładnie. Wszystkich demek w swojej historii napisałem chyba nie więcej niż dziesięć. Mi najbardziej się podobało „Magic Disco”. Było dość ładne, mimo tego, że nietrudne technicznie. Była też „wojenka na demka” z Jemasoftem i inne takie...

C&A Fan: Dla ścisłości: nie byłeś członkiem grupy Quartet, tylko z nią współpracowałeś i pomagałeś w różnych projektach? Większość ludzi myśli, że byłeś członkiem tej grupy, skoro udzielałeś się w kilku jej produkcjach.

SD: Nasze „kariery” były - jak widzisz - dość mocno ze sobą splecione, ale nie, nigdy nie byłem członkiem Quartetu. Zdarzało się coś tam pomóc, w różny sposób, ale nie było to nic na dużą skalę. Kiedyś, w jakiejś rozmowie z Polonusem, wspomnieliśmy o potencjalnej możliwości przerobienia Quartetu na Quintet poprzez połączenie sił, ale jakoś szybko zarzuciliśmy ten pomysł. Podejrzewam, że trudno byłoby mieć w jednej grupie dwóch liderów o tak odmiennych stylach.

C&A Fan: Czy - oprócz pisania programów użytkowych - nie chciałeś spróbować napisać jakiegoś gry na C-64?

SD: Dla przyjemności - nie. Jako źródło dochodu - tak. Zespół, który stworzyłem, i o którym mówiłem wcześniej, miał dokładnie tym się zajmować. Do dzisiaj uważam, że mieliśmy bardzo duże szanse jak na tamte czasy, ale nie było co płakać nad rozlanym mlekiem. Każdy z nas coś na tym zyskał, choć nie tak wiele, jak sobie planowałem.

C&A Fan: Z tego wynika, że byliście pierwszą grupą, która coś chciała tworzyć na C-64...

SD: Nie. Mój zespół o roboczej nazwie SDSDG (Silver Dream !'s Software Design Group) tworzyłem już w czasach, gdy Quartet dawno działał! Po prostu do małych produkcji można było podchodzić pojedynczo lub dorywczo. To, co chciałem abyśmy zrobili (zawojowanie świata, pamiętasz? A przede wszystkim wygranie kilkuset tysięcy marek) wymagało jednak podejścia zawodowego, na cały etat lub więcej. Stąd potrzeba zmontowania ponadprzeciętnej grupy na potrzeby przede wszystkim tego jednego, konkretnego projektu, oczywiście z możliwością dalszego rozwoju.

C&A Fan: Kiedy w Polsce na dobre rozwijała się demoscena na C-64, o tobie jakoś słuch zaginął. Na pewno przyczyną tego była zmiana komputera?





SD: Czy naprawdę zaginął? Mnie się wydaje, że wtedy byłem nawet bardziej widoczny. Oczywiście w swoim stylu, czyli nie całkiem bezpośrednio, ale poprzez różne przedsięwzięcia. Demoscena C-64 w Polsce zaczęła się rozwijać dość późno - we wczesnych latach dziewięćdziesiątych. O ile dobrze pamiętam, to wtedy powstały takie grupy jak Elysium, Appendix czy najlepsza wg mnie polska grupa Taboo (m.in. z Krzysztofem „KM” Matulą, którego uważam za bezwzględnie najlepszego polskiego scenowca/kodera). Ja w tych czasach widywany byłem na liście udziałowców spółki „Kebab” Sp. z o. o., w stopce redakcyjnej magazynu „Kebab” jako rednacz, a także w całostronicowych reklamach na ostatniej stronie okładki tegoż magazynu. W ramach pracy redakcyjnej szukaliśmy zarówno materiałów, jak i współpracowników. Ludzie z wymienionych grup mieli poczesne miejsce na łamach naszego pisma. „Madbart”, „Brush”, „YTM” i oczywiście „KM” to Ci, których najlepiej pamiętam. Przepraszam, jeżeli zapomniałem o Tobie, drogi Czytelniku, ale już ładnych parę lat minęło... Jeżeli chodzi o zmianę komputera, to mojego pierwszego C-64 mam do dzisiaj :-). Ale oczywiście w czasach działalności wydawniczej pracowałem głównie na Amigach. Nie, nie byłem w ogóle scenowcem na scenie amigowej, ale i tu miałem jakąś odrobinę udziału w niektórych demkach, tym razem grupy W.F.M.H., której honorowe członkostwo otrzymałem „za całokształt działalności”. W skład tej działalności wchodziło między innymi naprawianie sprzętu o najdziwniejszych porach (bo trzeba było coś zrobić na rano, a tu padł port, flop, cokolwiek), udostępnianie rozmaitych urządzeń, pomoc przy renderingach, składach DTP itp. itd. Jeżeli chodzi o moje produkcje amigowe, to zrobiłem trochę drobnych narzędzi/użytków, a poza tym już tylko sama komercja. Głównie składki, animacje, efekty do telewizji, teledyski, jakiś recital, reklamy... Oprócz tego trochę programów na zamówienie, przede wszystkim w C, kompilowanych pod MS-DOS (na Amidze oczywiście) i mniej więcej do 1996-go serwis sprzętu.

C&A Fan: Może coś więcej o tych produkcjach na Amigę? Czy można je gdzieś znaleźć na Internecie?

choćby po dwudziestu latach? No dobrze, ale amigowe produkcje? Jakies drobiazgi powinny być jeszcze na Aminecie, a reszta chyba już tylko w czeluściach cyberprzestrzeni. Może wypłynie kiedyś tak, jak ostatnio z zaskoczenia te dwie gry połamane przeze mnie w latach osiemdziesiątych :-). Zapamiętałem właśnie na Aminecie zaawansowane wyszukiwanie ze słowem „silverdr” w treści „readme:” i zwróciło cztery pozycje. To już coś... „pepperwatch”, hmm... co to było? O! „yam_iso2”, to było fajne. Pamiętam, że napisałem tam chyba najkrótszy na świecie algorytm (de)kodowania base64 w C :-). Golem... niezły kawał roboty kolegi Carlosa z W.F.M.H., sam używam do dziś. Fakt, napisałem tam trochę kodu też.

C&A Fan: A w życiu prywatnym i zawodowym - czym się zajmujesz? Masz jakieś inne hobby oprócz komputerów?

SD: Hobby tak, oczywiście. Tylko czasu na nie za bardzo nie mam, ale to taki już chyba znak czasów i nie ja jeden się z tym borykam. Z tych innych zainteresowań to najbardziej motocykle. Jeżdżę praktycznie „od zawsze”. Nawet, kiedy mi nie było jeszcze wolno z racji wieku, to pożyczałem od kolegi motocykl, kask, i... prawo jazdy. Od dziewięćdziesiątego czwartego ścigam się (z przerwami) zawodniczo w wyścigach motocyklowych. W jakimś stopniu mogę chyba powiedzieć, że współodtworzałem tę dyscyplinę sportu w Polsce. Zresztą - nikomu chyba nie odpowiadałem, kiedy mnie pytano, skąd wziął się mój nick/handle. Dzisiaj wystarczy wpisać w Google „Silver Dream Racer” i powinno być wiadomo, o co chodzi :-). Uwielbiałem ten film i mówiłem sobie, że „kiedyś też tak będę jeździł”. Oczywiście teraz, kiedy porównam swoje zdjęcia czy nagrania nawet z naprawdę powolnych treningów (np. <http://zennon.internetdsl.pl/clip33.mov> - 10 s wolniej niż normalnie), to wyczyny Davida Essex'a z roku 1979-1980 z przyspieszonymi odrobinę ujęciami są - jakby to powiedzieć - trochę nieadekwatne. Wtedy jednak miałem lzy w oczach, oglądając je. Jeżeli tylko miałem okazję (i miejsce w pamięci), to moje intra też o tym mówiły (vide intro do „multidrawera 1.1”). Co jeszcze poza tym? Radiokomunikacja - mam licencję radiooperatora pierwszej klasy i samochód najeżony antenami. Awiacja, spadochroniarstwo,

SD: Hmm - nie wiem. Ostatnio widziałem, jakieś moje kraki sprzed ponad dwudziestu lat, których sam nie miałem od czasu, gdy koleżanka swapperka o nazwisku (panieńskim teraz pewnie) Dybowska chyba, pożyczyła ode mnie całe pudło dyskie-tek i nie raczyła oddać. Droga koleżanko swapperko - jeżeli czytasz ten wywiad, to może oddałabyś mi te dyskiety,

fotografia... Kocham także Aikido, choć już od dość dawna nie trenuję :-). Pewnie mógłbym jeszcze sporo wymieniać, ale obawiam się, że to już i tak dużo. Ach - jeszcze co robię zawodowo? No, dobrze. Zawodowo współprowadzę grupę firm (niespodzianka) wytwarzających oprogramowanie: <http://www.blstream.com/> oraz <http://www.game-lion.com/>

C&A Fan: Rozległe masz zainteresowania i sporo czasu ci one zajmują. Czy można się spodziewać, że zobaczymy jakiś nowy twój produkt na Amigę lub C-64?

SD: Najwięcej czasu zajmuje mi praca zawodowa. A kiedy nie pracuję (co niezbyt często się zdarza), to już niewiele czasu zostaje na obsłużenie moich rozlicznych zainteresowań. Nie, nie liczyłbym na nic większego, szczególnie na Amidze. Na C-64 może dokończyć w wolnych chwilach narzędzie do szybkiego transferu obrazów dyskie-tek. Aktualna wersja jest prawdopodobnie i tak już najszybszym narzędziem tego typu na C-64, ale jest tam jeszcze dość sporo do zrobienia. Zaczęłem to jakiś czas temu i mam nadzieję kiedyś dokończyć, jako hobby oczywiście. Poza tym nie planuję większych prac. Po prostu nie mam na nie czasu. Może na emeryturze (śmiech)...

C&A Fan: Jak zapatrujesz się na to, co ludzie teraz, po tylu latach, tworzą na C-64 i Amidze?

SD: Nie ma tego oczywiście tak dużo, jak kiedyś i nie śledzę poczynąń scenowych od dość dawna. Niemniej od czasu do czasu zobaczę coś, co przysłowiowy dech zapiera w kontekście specyfikacji technicznej danego sprzętu (dema C-64 czy VIC-20). Choć nie bezpośrednio jest to coś „na C-64”, ale podziwiam także to, jaką niesamowitą robotę wykonali (w wolnych chwilach) ludzie, pracujący nad projektem cc65 (www.cc65.org), w szczególności Ulrich „Uz” von Bassewitz. Z Amigi najbardziej cenię sobie różnego rodzaju „spin-offy” (nie wiem, jak to po polsku nazwać). Takie produkty zainspirowane Amigą i jej programami. TextMate - fantastyczny edytor napisany przez człowieka, który nie mógł się pogodzić z brakiem CED-a na innych komputerach, na których przyszło mu pracować po Amidze. MorphOS - cały system operacyjny, wzorowany na AmigaOS i w dużym stopniu z nim kompatybilny i wiele innych. Czasami wręcz widać, że ktoś musiał się „wychować na Amidze”, bo pisze programy w zauważalnie inny sposób, myśląc o kwestiach drugo- i trzecioplano-nych. To daje znakomite rezultaty.

C&A Fan: Dzięki za wywiad i za przytoczenie kilku mało znanych faktów z dawnych lat. Powodzenia w spełnianiu różnych pasji, zwłaszcza motorowych.

SD: Tu się chyba mówi: „również dziękuję bardzo, pozdrawiam moją siostrę oraz koleżanki i kolegów z klasy trzeciej de” :-). Powodzenia, Ramosie!

Wywiad przeprowadził: Ramos

Wspomnienia dawnych lat...



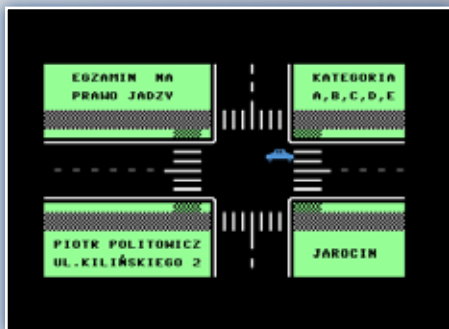
Pan Piotr Politowicz jest odpowiedzialny za stworzenie kilkanaście lat temu dziewięciu programów edukacyjnych w BASIC-u, które następnie były oficjalnie rozpowszechniane przez Biuro Informatyczno-Wydaw-

nicze. Niniejsze wspomnienia stanowią interesujący dokument, odsłaniający kulisy ich powstawania i są rezultatem osobistej rozmowy przeprowadzonej z panem Piotrem. Oddajmy mu głos.

„W jaki sposób zaczęła się moja przygoda z komputerem Commodore 64? Otóż kiedy dokonywałem jego zakupu, wówczas kompletnie nie interesowałem się żadnymi komputerami. Kupiłem go w sklepie znajomego sprzedawcy w 1993 roku, jako prezent na I Komunię Świętą dla mojej córki, Pauliny. Otrzymałem przy tym cenne wskazówki, wyjaśniające co i w jaki sposób mam podłączyć. Jednakże po powrocie do domu okazało się, że wszystkie informacje umknęły mi z pamięci. W celu zachowania tajemnicy odnośnie tego, jaki prezent czeka na córkę, wysłałem ją do dziadków. W czasie jej nieobecności starałem się uruchomić komputer, ale nie mogłem sobie z tym poradzić. Wysłałem więc żonę po zaprzyjaźnionego sprzedawcę, który pomógł mi przy pierwszym rozruchu sprzętu. W międzyczasie żona zakupiła w sklepie grę Koło Fortuny, co było wynikiem mojej ogólnej niechęci do gier typu „strzelanki” itp. W dniu I Komunii Świętej wręczyłem swój prezent córce, która wykazała umiarkowane nim zainteresowanie.

W domu komputer nie cieszył się dużym zainteresowaniem, więc w zasadzie byłem jedyną osobą, która coś tam na nim robiła. Zacząłem kupować czasopismo Commodore & Amiga i dzięki niemu poznawałem język BASIC. Przepisywałem różne zamieszczone tam programy i powoli uczyłem się podstaw programowania. Któregoś dnia mój znajomy dał mi książkę o BASIC-u, w której znalazłem mnóstwo informacji na temat tego języka. Moja córka, która notabene była wówczas w II klasie szkoły podstawowej, również postanowiła podszkolić się w jego zakresie i w ślad za mną zaczęła przepisać jeden program z gazety. Musiało jej to zająć kilka długich godzin, ale niestety całe jej przedsięwzięcie zakończyło się dużym fiaskiem. Gdy wróciłem tego dnia z pracy, zastałem ją rozplakaną przy C64. Okazało się wnet, że program, który pieczołowicie przez kilka godzin wkłupywała do pamięci, pochodził z innego czasopisma, prawdopodobnie dedykowanego komputerom Atari!

Od tamtego momentu moja córka jeszcze bardziej zraziła się do komputerów, a ja z biegiem czasu zacząłem powoli tworzyć pierwsze programy edukacyjne, które miały jej pomóc



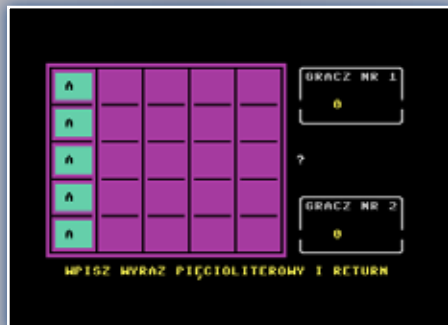
w nauce. Niestety zachorowałem i miałem poważne problemy z kręgosłupem. Choroba ta przykuła mnie na trzy miesiące do łóżka. W tamtym czasie stworzyłem większość moich programów edukacyjnych w BASIC-u. Do każdego z nich przygotowywałem się bardzo solidnie, zbierając odpowiednią literaturę oraz studiując dostępny w różnych książkach materiał. Trudno było bowiem napisać, przykładowo, program do nauki języka angielskiego, nie mając żadnego pojęcia na ten temat. Moja rodzina



wówczas musiała dbać o to, bym nie miał odleżyn, które powstawały tylko z jednej strony

mojego ciała – tej, na której opierałem się w momencie pracy przy komputerze.

Czytając któryś z numerów czasopisma Commodore & Amiga (dokładnie był to nr 6/1994), natknąłem się na artykuł opisujący różne programy edukacyjne, wydane przez firmę



TimSoft. Autor publikacji bardzo je zachwalał i bez cienia krytyki ocenił je jako bardzo dobre. Postanowiłem kupić te programy i je po prostu sprawdzić. Jakże wielkie było moje zdziwienie, kiedy je uruchomiłem! Były po prostu... kiepskie. Nie wytrzymałem i napisałem do autora artykułu, Grzegorza Skowrońskiego. Niestety ów człowiek prawdopodobnie zignorował mój list, albowiem zwyczajnie na niego nie odpisałem.



Napisałem za jakiś czas ponownie, ale znowu nie doczekałem się odpowiedzi. Mimo tego nie

poddawałem się i po pewnym czasie napisałem do naczelnego C&A, który po niedługim czasie, odpisując mi na list, poprosił o przesłanie napisanych przeze mnie programów. Oczywiście wysłałem je niezwłocznie.

W numerze szóstym C&A z 1995 r. na stronie 34 ukazał się artykuł opisujący moje programy. Byłem tym faktem wówczas bardzo zaskoczony. Skserowałem sobie nawet tę stronę magazynu na pamiętkę. Razem z odpowiedzią od naczelnego C&A, który notabene ocenił moje programy jako bardzo dobre, dostałem propozycję, aby skontaktować się z firmą o nazwie Biuro Informatyczno-Wydawnicze, znanej bardziej jako BIW. Tak też wnet uczyniłem i postanowiłem w BIW-ie sprzedać moje produkcje, podpisując przy tym oficjalnie umowę ich sprzedaży. BIW zaproponował mi procent od każdej sprzedanej sztuki, lecz z tego, co dostałem po roku od momentu podpisania umowy, wystarczyło ledwie na paczkę papierosów! Otrzymałem także od firmy egzemplarze autorskie programów nagranych na dyskietkach, które zachowałem sobie na pamiętkę i mam je w swoim archiwum do dnia dzisiejszego. W katalogu BIW z września 1995 r. cena moich programów wynosiła od 5,50 do 6 zł. Z perspektywy czasu mogę powiedzieć, że przy pisaniu tych programów więcej czasu straciłem na przygotowanie materiałów i późniejsze ich składanie w BASIC-u, niż to wszystko było warte. Poza oczywiście faktem, iż pierwotnie wszystko pisałem dla córki i nie przyszło mi wówczas nawet do głowy, że ktoś inny mógłby się tym zainteresować. Po tym okresie sprzedałem C64 i kupiłem Amigę, która długo u mnie nie zagościła, albowiem zmieniłem ją na pierwszego PC.

Przygoda z C64 zainicjowała i rozbudziła moje ogólne zamięłowanie do komputerów, które trwa nieprzerwanie do dziś. Obecnie jestem na emeryturze i okres, kiedy tworzyłem swoje programy na C64, wspominam miło, jednakże nie będę ukrywał, że jest to dla mnie zamknięty już dawno temu rozdział w moim życiu, do którego nie zamierzam powracać. Bardzo mnie zaskoczyło jednak to, że są jeszcze ludzie, którzy interesują się tym komputerem i coś jeszcze na nim tworzą. Szczególnie miły jest dla mnie fakt, że ktoś chciał porozmawiać ze mną o mojej zapomnianej już twórczości na C64."

Oczywiście do magazynu dołączamy wszystkie produkcje stworzone przez pana Piotra, które zostały sprzedane firmie BIW. Większość jego programów (oprócz Familiady) nie została nigdzie publikowana na necie i miło Was poinformować, że nasz magazyn publikuje je jako pierwszy.

Wspomnienia spisali:
Ramos & V-12



BUDUJEMY CARTY

Poniżej widzimy schemat UCarta – made by Suchy

Opis działania UCarta Suchego:

1. Połączenie A0 do A12 z A0 do A12 to najmłodsze bity adresowe, odpowiedzialne za obszar 8KB – wyjście to te z C64, a wejście to te z EPROM-u – przybierają adres podany na magistrali C64.

2. /CE i /OE jak widać aktywne w stanie niskim, połączone z /ROML, również aktywnym w stanie niskim – EPROM aktywuje się (jest widoczny), gdy /ROML jest w stanie niskim.

Tu małe wyjaśnienie - /ROML tworzy parę z /EXROM. Są to dwie „współpracujące” ze sobą linie, tzn. patrząc od strony C64 /EXROM jest INPUT, a /ROML jest OUTPUT. Wygląda to tak, że jeżeli /EXROM będzie wprowadzony w stan niski z poziomu elektroniki cartridge'a, to podczas ODCZYTU przez procesor obszaru \$8000-\$9FFF /ROML będzie przyjmował stan niski, co w tym wypadku „włącza” nam EPROM w cartcie i widzimy go w tym obszarze. Jak widać wszystko ciągle „klika i mruga”, bo jak wykonywana jest, dajmy na to, instrukcja LDA \$1000, to /ROML jest w stanie wysokim, a EPROM jest wówczas w stanie wysokiej im-

pedancji (HiZ) i jest wyłączony. Tak samo jak /EXROM będzie w wysokim stanie (logiczne 1), to /ROML nigdy nie będzie nas informował o odczycie obszaru \$8000-\$9FFF i EPROM pozostanie niewidoczny, a odczyt będzie z RAM. Bardzo ważne jest, żeby zrozumieć te zasady, aby wiedzieć jak budować karty i jak one działają. Dodatkowo /EXROM odseparowany jest diodą od licznika BCD 74LS90 – ściślej: od jego wyjścia najstarszego bitu licznika zliczającego od 0 do 9 po podaniu impulsów na CLKA – o tym za moment.

3. Reset – co się dzieje, jak komputer „WSTAJE”:

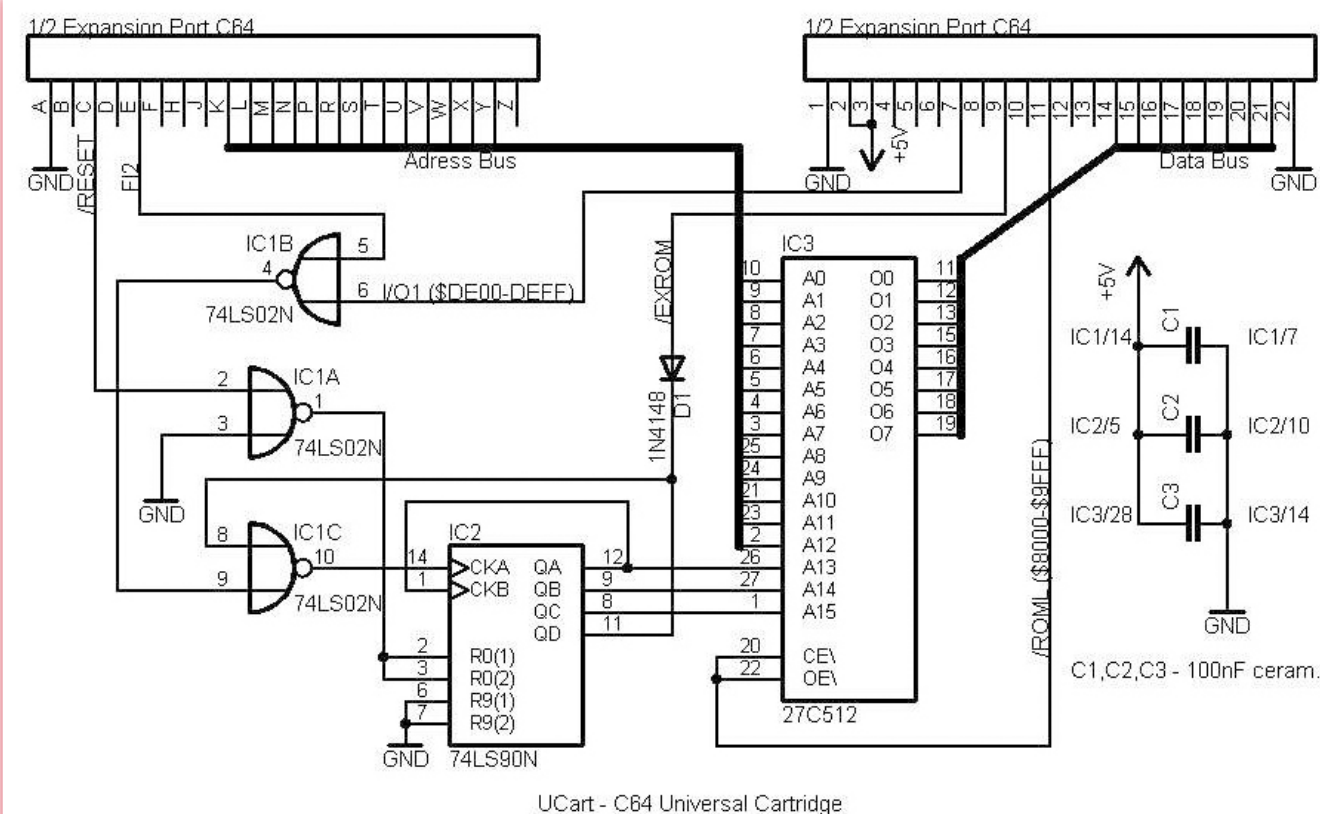
Na 1 są ustawione LORAM HIRAM CHARREN odpowiedzialne za „widzenie” przez procesor BASIC-a, KERNALa oraz I/O i CHARGEN'a – procesor ładuje do PC (program counter) adres widziany w wektorze pośrednim \$FFFC, a jest to KERNAL, co pod tym adresem ma wskazanie na \$FCE2. \$FCE2 szuka... moment, moment – najpierw trzeba wiedzieć, co już zrobiła elektronika...

Sygnal /RESET był w stanie niskim po włączeniu zasilania przez ułamek sekundy (stała czasowa RP3-3k3 i C43-220uF) i co się z nim dalej stało, gdy tylko pojawił się na nim stan

niski, a napięcie na procku osiągnęło poziom 4,75V – to już milionowe części sekundy.

Przeleciał przez bramkę 74LS02, został zanegowany (przeszedł w 1), co pozwoliło zresetować licznik 74LS90 – na R0(1) i R0(2) poszła jedynka, co w dalszej konsekwencji ustawiło wyjścia Qa, Qb, Qc, Qd na 0, z czego wynika, że trzy najstarsze bity adresowe EPROM'u przyjęły wartość 0 (zostało wybrane pierwsze 8KB, czyli bank „0” w EPROMie) i, co istotne, wprowadziło w stan niski /EXROM – czyli daliśmy informację do C64, aby informował cartta o odczycie obszaru \$8000-\$9FFF poprzez wprowadzenie w stan niski /ROML. Przy okazji zauważmy, że 3 bity adresowe to 8 możliwych kombinacji, więc w naszym wypadku jest możliwe (i tak jest), że można mieć 8 banków po 8KB. Dla jasności: /RESET automatycznie (po naładowaniu kondensatora C43 w komcie) przeszedł w stan wysoki i kolejne jego wdsuszenie spowoduje ponowne zerowanie licznika.

Tak więc w ciągu krótkiej chwili (najdłużej trwa sygnał RESET, po włączeniu zasilania) cart przygotował się (zgrał z kompem) do działania – niesłychanie istotna jest znajomość „pierwszych kroków, stanów, działań”, aby cart się zawsze „podniósł”.



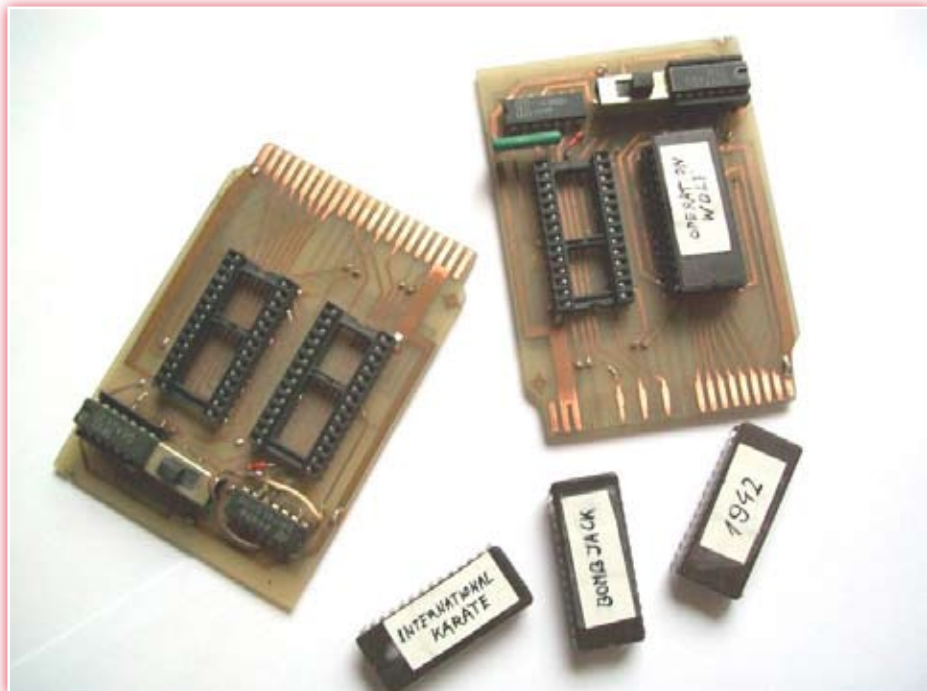
Teraz wracamy do działania softu - \$FCE2 zaczyna szukać pod \$8005 do \$8009 ciągu CBM80 i – jeśli on tam jest – oddaje sterowanie wskazane w wektorze \$8000. Co istotne – czy ciąg ten tam jest czy nie, odczytywany jest EPROM – nasz cart się zgłasza przy adresowaniu odczytu \$8000-\$9FFF.

4. Bankowanie – przełączanie 8KB banków.

Żeby „klikać” CLKA i zmieniać bity Qa do Qd nie wystarczy tylko opadające zbocze na CLKA – trzeba zdać sobie sprawę, że po opadającym zboczku musi pojawić się logiczna jedynka, aby można było znów „popchnąć” licznik opadającym zboczkiem – to akurat w tym carcie jest istotne, dlatego to wtrąciłem.

Sygnał I/O1 przyjmuje, podobnie jak /ROML, niski stan wtedy, gdy adresowany jest obszar \$DE00 do \$DEFF (nie tylko odczyt – ZAADRESOWANIE wystarczy R albo W). Z tabeli prawdy dla dwóch NORÓW wychodzi, że bankowanie odbywa się natychmiast, a później jakby przygotowanie do kolejnego – więc tak:

Fi2 „lata jak wściekle” w każdym cyklu na 0 i 1 – jak więc procesor odwoła się do I/O1 pojawi się w pewnym momencie niski stan na I/O1 i Fi2, który zostanie zanegowany i poleci na drugą bramkę. Druga bramka znów sumuje, tym razem naszą poprzednią sumę I/O1 i Fi2 – w tym wypadku stan wysoki i na razie niski stan na Qd, co w efekcie na CLKA po OR i NEGACJI (druga bramka) podaje stan niski (opadające zbocze) i „popchnie” licznik. Następny „moment”, gdzie którykolwiek z sygnałów Fi2 lub I/O1 będzie w stanie wysokim spowoduje (jakby przygotowanie do klikania) logiczną jedynkę na CLKA. „Popchnięty” licznik przełączy nam kolejne 8KB EPROM’u POD WARUNKIEM, że Qd będzie w stanie niskim, bo to umożliwia naprzemienne podawanie stanu wysokiego i niskiego na CLKA. Z chwilą, gdy licznik doliczy do ośmiu podnosi się Qd (logiczne 1), podłączony do niego /EXROM przechodzi w stan



wysoki, /ROML przestaje działać i cart przestaje być widoczny. Nie można już podawać impulsów na CLKA, bo jest tam cały czas logiczne 0 i nie da się go już na chwilę „podnieść” do następnego „klikania” – chyba, że wyłączymy i włączymy komputer lub wciśniemy reset.

Tak więc Suchy odwalił ciekawą robotę przed 1990 r., kiedy niewielu w Polsce ludzi wiedziało, jak to robić – zrobił sobie ROM-dysk, który przepisywał dowolną grę po resecie do RAM’u, uruchamiał ją automatycznie i odłączał carta, aby nie przeszkadzał. Dla mnie jest to kapitalny i prosty przykład zastosowania carta jako magazynu z programami – można dorobić swoje menu i uruchamiać faworyzowane programy. Na tym carcie nauczyłem się i zrozumiałem podstawowe zasady, jak robić własne cartidge do C64.

5. Dodatkowe wyjaśnienia:

„Samonapędzanie” CLKB z Qa (najmłod-

szego bitu) wynika z budowy 74LS90, aby popychać kolejne sekcje.

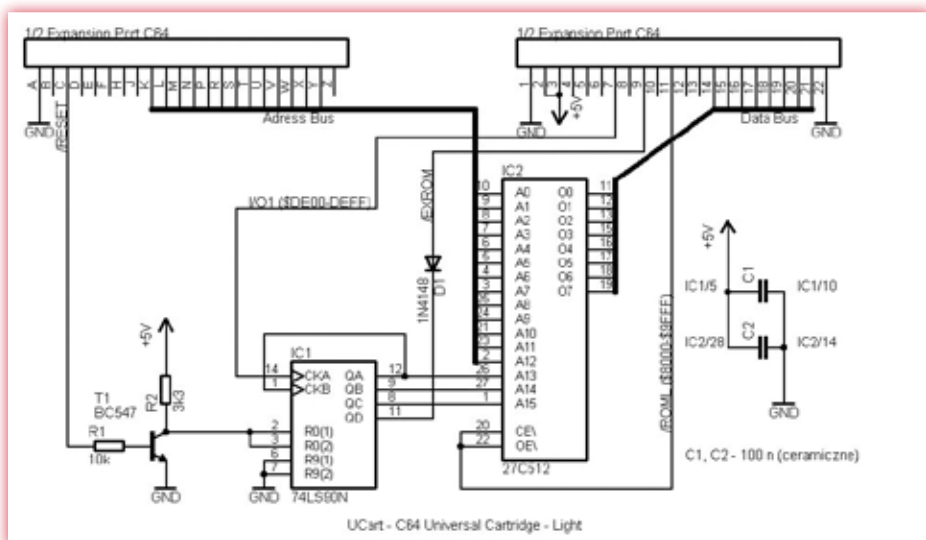
Dioda separuje /EXROM od Qd, aby Qd będące Wyjściem nie było traktowane jako Wejście przez wysoki stan na /EXROM (rezyktor podciągający pull-up).

6. Nowości

Nowa wersja „odchudzonego” UCarta pod nazwą UCart-light, przedstawiona przez Suchego (po burzy mózgów ;-)) jest znacznie uproszczona. Usunięty został całkowicie układ scalony US1 (74LS02), a w jego miejsce doszedł tylko jeden tranzystor (i dwa oporniki), pracujący jako inwerter sygnału RESET (ponieważ dla licznika 74LS90 sygnałem aktywnym dla RESET jest H). UCart-light nie posiada hardware’owej blokady wejścia EXROM, jaką miał pierwowzór, dlatego należy być „pewnym” oprogramowania „zrzućanego” z carta do komcia, tak aby w czasie jego uruchamiania i późniejszej pracy korzystało ono „rozsądnie” (lub nie korzystało) z adresów \$DE00-\$DEFF (odpowiedzialnych za „widoczność” carta i jego bankowanie) – bo inaczej będziemy mieć śliczną „zawieszkę”.

Podziękowania należą się ludziom, których zamęczałem hardware’owymi pytaniami i którzy z anielską cierpliwością wyjaśniali mi całkowicie proste i banalne dla nich rzeczy: KB777 – dzięki Konrad! JAD – dzięki Tobie pojąłem sens kooperacji / EXROM i /ROML! SUCHY – THX! – szczególnie za sprawdzanie moich wypocin i niespełnionych teorii ;-)

Wegi



JAK ZAINTERESOWAŁEM SIĘ KOMPUTERAMI I CO Z TEGO WYNIKŁO? cz. 3



W poprzednim odcinku zatrzymaliśmy się w roku 1989; wtedy to pewnego pamiętnego dnia na warszawskim lotnisku zepsuły się naraz dwie maszyny do pisania. Wysłuzone „Optimy” pamiętały jeszcze początek lat siedemdziesiątych i choć były o niebo trwalsze niż wzmiankowane wcześniej składopisy, to jednak nie udało się zapobiec „kataklizmowi”, który – jak się niebawem okazało – miał bardzo brzemienne skutki.

W zasadzie powinienem od razu uprzedzić Czytelników, że od czasu zautomatyzowania przystawki do składopisu, technologia 8-bitowa poczęła powoli (w mojej firmie) odchodzić w cień, przynajmniej w zastosowaniach biurowych. Choć w 1986 roku stałem się dumnym posiadaczem Commodore 128D, to jednak firma inwestowała tylko w komputery pecetopodobne; nie miałem zatem wielkiego wyboru, musiałem się dostosować. W międzyczasie

miałem jeszcze krótką przygodę z HP9000, komputerkiem, w który zostało wyposażone nasze latające laboratorium do testowania pomocy nawigacyjnych, była to jednak przygoda stosunkowo krótka, tak więc pozwolę ją sobie tutaj pominąć.

Wracając do pamiętnej awarii maszyn do pisania: obie „Optimy” służyły do przygotowywania tak zwanych Biuletynów Informacji Przed Lotem. Publikacja ta zawiera ważne informacje lotnicze z ostatniej chwili: podaje nazwy zamkniętych dróg lotniczych, nieczynnych pomocy radionawigacyjnych, zawiera opisy utrudnień na lotnisku startu, docelowym i lotniskach zapasowych oraz wiele innych informacji, które mogą być pilotowi niezbędne podczas lotu. Każde państwo ma obowiązek wydawać specjalne depesze o nazwie NOTAM, zawierające takie właśnie informacje z ostatniej chwili. Zanim pilot dużego samolotu ko-

munikacyjnego (małego zresztą też) usiadzie za sterami, musi – a w każdym razie powinien – pobrać taki właśnie Biuletyn i dokładnie go przeczytać. Czasami bywało to dość trudne – na przykład biuletyn na trasę z Warszawy do Chicago liczył sobie niekiedy 105 kartek A4!

Technologia składania biuletynu była dość prosta. Informacja (na przykład depesza NOTAM) przychodziła specjalną siecią telekomunikacyjną, tzw. AFTN, wyposażona w odpowiednio dostosowane dalekopisy. Depesza była drukowana i analizowana przez personel Biura NOTAM. Jeśli uznano, że dana informacja może być ważna dla załogi jakiegoś lotu, tekst depeszy był przepisywany na wyżej wspomnianych „Optimach” na oddzielną kartkę. Każda kartka odpowiadała albo konkretnemu lotnisku albo rejonowi informacji powietrznej. Układając kartki w odpowiedniej kolejności na kserografie, można było sporządzić cos w ro-

dzaju „biuletynu”, zawierającego informacje o ograniczeniach dla danej trasy lotu. „Optima” była tu niezbędna i pełniła rolę głównego interfejsu pomiędzy siecią AFTN i kserografem. Brak maszyny lub jej awaria oznaczała niemożność przepisania tekstu, a więc i niedostępność biuletynu. Sytuacji takich nie znosili piloci z powodów nader oczywistych; w sytuacjach najbardziej drastycznych mogło nawet dojść do odwołania lotu. Stąd też, na wszelki wypadek, dysponowaliśmy dwiema maszynami (jedna w miejscu pracy, druga w biurze).

Trzeba tu także dodać, że przygotowana w ten sposób papierowa matryca szybko się dezaktualizowała. Gdy na przykład trzy informacje zostały unieważnione, matrycę trzeba było odpowiednio przyciąć, wyrzucając z niej nieaktualne już depesze NOTAM; po kilku cięciach i klejeniach, ma-tryca wyglądała naprawdę mało estetycznie i trzeba było ją przepisywać. Zadaniem pracownika specjalnie w tym celu stworzonego stanowiska „B” było właśnie utrzymywanie wszystkich matryc (łącznie około 150-200 lokalizacji) w „kwitnym” stanie aktualności i estetycznym zarazem. Dyżury „B” były najbardziej nielubiane pod koniec miesiąca – wtedy to wszystkie kraje robiły generalne porządki w wydanych wcześniej NOTAM, stąd też zawsze pierwszego lub drugiego dnia miesiąca przepisywania było najwięcej.

Tego dnia informacja o awarii OBU maszyn przyszła dość późno, tuż przed zakończeniem pracy. Ponieważ już wtedy nasza część biurowa była wyposażona w trzy komputery (jedno PC-AT o „za-wrotnej” prędkości zegara 12 MHz i „turbo” oraz dwie jednostki XT z zegarem 8/10 MHz) zaproponowałem szefowi, że zabiorę jeden komputer i drukarkę igłową Epson, przewiozę do Biura NOTAM i spróbujemy przygotować biuletyny za pomocą tegoż zestawu i zainstalowanego w XT edytora tekstu Chiwriter. Po krótkim wahaniu szef wyraził zgodę, nie będąc chyba do końca przekonany, czy to zadziała, ale już przeczuwając, że w ten właśnie oto sposób i tego dnia polska służba informacji lotniczej weszła – przez usterkę dwóch maszyn do pisania – w erę komputerów.

Pomysł oczywiście wypalił, choć przez kilka następnych tygodni większość czasu spędzałem w Biurze NOTAM, gdzie pomagałem koleżankom i kolegom pokonać nowe bariery technologiczne. Trzeba przyznać, że koleżeństwo garnęło się do wiedzy (i komputerów); przełom nastąpił wtedy, gdy okazało się, że klej i nożyczki są już potrzebne znacznie rzadziej, a wydruk jest znacznie bardziej czytelny. Ponadto – choć przepisywanie depesz NOTAM zostało ostatecznie wyeliminowane dopiero cztery lata później – euforię wzbudzała możliwość KOPIOWANIA dłuższych fraz tekstu z już istniejących depesz, dzięki czemu pracow-

nik na stanowisku „B” został znacząco odciążony. Nie oznaczało to oczywiście, że wszyscy bez wyjątku byli zwolennikami nowego pomysłu: trzeba było bowiem opanować trochę nowych umiejętności (Ctrl-C, Ctrl-V, F2 i tak dalej). Ponadto cały proces był „zmechanizowany” tylko częściowo: matryce trzeba było wydrukować, ułożyć w określonej kolejności na kserografie i zrobić z nich stosowną liczbę odbitek dla pilotów.

Rozwiązanie i dalszą automatyzację przyniósł nam... MS-DOS, o ile pamiętam 3.0, a ściślej jego tryb wsadowy i pliki typu .BAT. Wszystkie matryce papierowe zostały zastąpione plikami tekstowymi, które były łączone automatycznie za pośrednictwem odpowiednich wsadowych plików sterujących. Jeśli na przykład trzeba było sporządzić biuletyn na lot do Berlina, wyglądało to mniej więcej tak (pomijam w przykładzie oznaczenia dysków i katalogów jako nieistotne):

```
COPY EPWA.TXT+EPWW.TXT+ETBS.
TXT+EPSC.TXT C:\LOT161.TXT
PRINT C:\LOT161.TXT LPT1:
```

W powyższym przykładzie MS-DOS łączył po prostu pliki tekstowe będące odpowiednikami matryc i od razu kierował plik wynikowy na drukarkę. Potem oczywiście pliki sterujące łączeniem rozrosły się o dodatkowe polecenia związane z archiwizacją, kasowaniem wydrukowanego biuletynu po jego wydruku itp.

System był prościutki, nie gwarantował żadnej specjalnej estetyki, ale miał kilka niezwykle istotnych w tamtych czasach zalet. Po pierwsze: całość można było bez żadnego problemu przenieść na dyskietkę do innego komputera i mieściła się na standardowej dyskietce 360 kB. Po drugie: każdy (nawet bardzo mało wprawny operator) był w stanie – na podstawie kilkukartkowej instrukcji – stworzyć nowe pliki sterujące dla nowych lotów czy zaktualizować matryce tekstowe dla poszczególnych lotnisk i rejonów informacji powietrznej. Wreszcie po trzecie: proces ten pozwalał – w późniejszym czasie – na rezygnację z wstukiwania NOTAM literka po literce do komputera i rozpoczęcie kopiowania depesz NOTAM bezpośrednio z sieci AFTN na dyskietkach. Na bardziej zaawansowany system, który pobierałby depesze bezpośrednio z sieci AFTN i sam składał je według zadanych wzorców trzeba było jeszcze poczekać, przede wszystkim ze względu na cenę. Oczywiście już wcześniej powstawały systemy automatyzujące te prace (np. szwedzki ODIN, którego testy miałem okazję oglądać w Szwecji w 1986 roku), problem jednak polegał na fakcie, iż ich cena oscylowała niezmiennie w okolicach dolarowych sześciu zer, ponadto obowiązywał COCOM, czyli zakaz eksportu

zaawansowanych technologii do krajów bloku wschodniego, a Polska właśnie należała do tego bloku.

Niecałe trzy lata później opisywane tu rozwiązanie zostało wsparte wprowadzeniem skomputeryzowanego terminala sieci AFTN – normalnego peceta z dość specyficznym oprogramowaniem, napisanym przez polską firmę Next S.C. Jego wprowadzenie – z czego w 1993 roku jeszcze nie zdawaliśmy sobie sprawy – oznaczało zmierzch dla wszystkich pracujących teletypistów i teletypistek, gdyż ich funkcje powoli zaczęły przejmować standardowe pecety i personel operacyjny, redagujący i odbierający rozmaite depesze.

Równolegle do opisywanych tu prób automatyzacji rozpoczęła się era Clippera – bardzo wówczas popularnego kompilatora języka bazy danych dBase III. W tej technologii sam popełniłem kilka programów automatyzujących pracę Biura NOTAM i Biura Odpraw Załóg – jeden z nich służył do nadawania depesz NOTAM, drugi zaś do fakturowania należności z tytułu opłat lotniskowych i nawigacyjnych. „Przełomem” w tym wypadku było przyspieszenie procesu obliczania należności (która zależała od wagi samolotu, liczby pasażerów, długości przelecia trasy w polskiej przestrzeni powietrznej i czasu postoju na lotnisku). W tym czasie wspomagałem również zaprzyjaźnioną komórkę, w której tworzony był dokument-gigant – „Planowana sytuacja ruchu lotniczego w FIR Warszawa”. Zupełnie nie zdawałem sobie wtedy sprawy, że ten właśnie ostatni programik, którego zadaniem było jedynie wprowadzanie pewnych danych i ich wydruk, stanie się później – dzięki innym maniakom klawiatury i komputerów – załącznikiem całego systemu operacyjnego służącego do wprowadzania informacji z planów lotów bezpośrednio do systemu zarządzania ruchem lotniczym.

Wejście do firm klonów PC takich firm jak Impol czy Acer stało się również zmierzchem 8 bitów, przede wszystkim z powodów mocy obliczeniowych. Już w 1990 roku w Bajtku do składu artykułów stosowano pecety i „nieśmiertelną” Ventura Publisher. Tę technologię pracy udało mi się następnie przyszczyć na lotnisku do wydawania pewnej oficjalnej publikacji o nazwie Zbiór Informacji Lotniczych. I choć pierwsze elektroniczne wydania tego dokumentu były zapewne dalekie od doskonałości, to jednak był to kolejny przełom, który usunął w cień stosowany od 1986 roku IBM Displaywriter System wraz z jego „piekielną” drukarką rozetkową (problem polegał na niemożności zakupu wyeksploatowanych do granic możliwości rozetek z różnymi krojami pisma). Ale to już temat na oddzielny artykuł.

Klaudiusz Dybowski

GIEŁDA KOMPUTEROWA

Postaram się Wam przedstawić czym była giełda, jak się miała i jak wyglądała na przełomie lat 80-tych i 90-tych. Giełda to (w potocznym rozumieniu) taki bazar, na którym można zarówno kupić, jak i sprzedać tak nowy, jak i używany sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie. W większości przypadków giełdy komputerowe są otwarte w weekendy. Ich początki pokrywają się z początkiem sprowadzania do Polski komputerów, tj. mniej więcej z połową lat 80-tych.

Na pierwszych giełdach osoby tam sprzedające zarabiały głównie na przegrywaniu gier i innego oprogramowania dla popularnych komputerów 8- i 16-bitowych. Takie miejsca były jedynym źródłem, gdzie można było zdobyć tłumaczenia książek o tematyce komputerowej z Zachodu czy dostać programy, które były drogie i trudnodostępne. To właśnie dzięki takim giełdom zrodziła się demoscena i można powiedzieć, że to one przyczyniły się do rozwoju informatyki w naszym kraju. W każdym większym mieście były giełdy komputerowe i właśnie tam spotykało się wielu ludzi, którzy

później zasilali szeregi różnych grup na popularnych komputerach.

Giełdy komputerowe to także ogromny problem z piractwem, którego do połowy lat 90-tych nie można było z nich wyplenić. Popularność Internetu, a w szczególności serwisów aukcyjnych przyczyniła się do mniejszego zainteresowania giełdami. Obecnie w naszym kraju giełd komputerowych jest bardzo mało i już nie są tak oblegane jak kiedyś. Kiedyś, aby dostać się na giełdę, trzeba było stać w gigantycznej kolejce.

Tak oto wspomina Zbyszek Palka (znany bardziej jako Alf) lata spędzone na giełdzie komputerowej w Katowicach.

„Moja przygoda z giełdą zaczęła się w latach 80., kiedy to moi rodzice, po wielu wyrzeczeniach, kupili mi w Peweksie mój wymarzony komputer – był nim Atari 800 XL. Na początku jeździłem z kumplami na giełdę komputerową do Katowic po oprogramowanie, czyli po gry, dema oraz programy użytkowe. Gry kosztowa-

ły od 10 do 20 zł – zależało to od tego, czy dany program był nowością na giełdzie, czy też od jakiegoś czasu można go było tam kupić. Cena zależała też od tego, ile gier się kupowało – oczywiście im więcej, tym taniej.

No cóż, w tym czasie byłem uczniem i brak kasy skłonił mnie do znalezienia jakiegoś źródła dochodu na kolejne programy. Okazało się, że mam już sporą kolekcję oprogramowania, na której można zarobić, sprzedając na giełdzie gotowe kasety oraz nagrywanie na życzenie wybrane tytuły. Wtedy „prawa autorskie” to było coś, o czym się słyszało i czytało, ale w Polsce mało kto je respektował.

Giełda w Katowicach na początku mieściła się w budynku związków zawodowych (czy jakoś tak się to nazywało). W tamtym czasie Atari, Commodore i ZX Spectrum wyposażone były głównie w magnetofony – stacja dyskietek to był rarytas, na który nie każdy mógł sobie pozwolić (koszt stacji niejednokrotnie przewyższał koszt samego komputera). Na giełdzie kupowało się głównie oprogramowanie oraz joysticki, które padały w grach zręcznościowych. Sprzedaż sprzętu komputerowego miała się również bardzo dobrze, ponieważ to było jedyne miejsce, w którym można było kupić komputer za złotówki, a nie (jak w Peweksie i – w późniejszym czasie – w Baltonie) za dolary lub bony towarowe.

Na początku giełda działała tylko w niedzielę od 8 rano do około 13, w późniejszym czasie działała również w soboty (w tych samych godzinach). Na giełdzie można było kupić różnego rodzaju dodatki, takie jak kartridże do Atari czy Commodore, zawierające programy do regulacji głowicy czy system turbo. Można też było kupić usługi (typu przeróbka magnetofonu lub stacji dyskietek do Atari na turbo oraz wiele innych, których już dzisiaj nie pamiętam).

Jak już wspomniałem, w tym czasie chodziłem do szkoły (Elektronik w Sosnowcu).



Sprzedaż gier stała się strasznie czasochłonna (przegrywanie gier na magnetofonie), postanowiłem więc z kolegą ze szkoły zająć się dodatkowo montażem systemów turbo do Atari. Był tylko jeden problem: jak zdobyć schemat? Ludzie, którzy montowali systemy na giełdzie strzegli tajemnicy. Płytki były zamalowane od strony druku, a układy scalone miały wytarte oznaczenie. Postanowiliśmy, że damy sobie taki system zamontować – ja w magnetofonie XC12, a kolega w swojej stacji dysków. Kiedy już mieliśmy fizycznie system turbo zamontowany, zaczęliśmy rozszyfrowywanie. Po kilku dniach ja miałem już rozrysowaną płytkę, a kumpel wiedział, co siedziało na płytce. Zaczęliśmy montować system Turbo Blizzard w magnetofonach. To był dopiero zarobek! Choć konkurencja była duża, to cena na giełdzie była oficjalnie taka sama u każdego z nas. Postanowiliśmy zrobić coś, co zagwarantowałoby nam większą sprzedaż. Do każdego zamontowanego u nas układu dodawaliśmy gratis 3 wybrane przez kupującego programy, a dodatkowo także gwarancję na zamontowany system. Przed grzebaniem w sprzęcie po przeróbce chroniliśmy się poprzez zgranie plastiku dwóch części obudowy – złamanie w tym miejscu plastiku pozbawiało klienta gwarancji.

Interes się kręcił. Z zarobionych pieniędzy kupiłem dodatkowo Commodore 64, co przysporzyło więcej klientów. W pewnym momencie na giełdzie zaczęły pojawiać się komputery Atari ST oraz Amiga. Trzeba było zmienić sprzęt na ten, który był najpopularniejszy. Sprzedałem Atari oraz Commodore 64 i kupiłem Atari 520 ST z monitorem monochromatycznym SM124. Gry na giełdzie nadal były głównym towarem i bynajmniej nie chodzi mi tu o oryginały, ale o te przegrywane na dyskietki. Tak jak poprzednio, zainwestowałem w sporą ilość pozycji z myślą o zarobku.

Jakie było moje zdziwienie, kiedy okazało się, że na „duże Atari” sprzedają się bardzo dobrze nie gry, lecz przeróbki i ulepszenia (np. rozbudowa pamięci z 1 MB do 2, a nawet 4 MB, kontrolery dysków twardych, dodatkowy port midi itd.)! Przez krótki czas próbowaliśmy z moim współnikiem zdobyć schematy, ale tu niestety nie było tak łatwo, jak poprzednio. W tamtym czasie, jeżeli chodzi o przeróbki do „dużego Atari”, prawdziwym guru był Paskud, który dysponował najbogatszą ofertą.

Widzieliśmy, że na tym polu nie mamy szans zarobić większej kasy, a drobne ze sprzedaży gier już nam nie wystarczały. Nowy sprzęt był droższy i dodatki do niego również. Postanowiliśmy się przestawić z usług na typową sprzedaż. Jeden z naszych znajomych, z którym kiedyś handlowaliśmy na giełdzie, wyjechał z rodzicami do Niemiec (ówczesnego RFN).

Sprzedałem Atari i kupiłem Amigę 500. Mieśliśmy teraz dostęp do sprzętu, który był o wiele tańszy niż w Polsce. Sprowadzaliśmy na początku po jednej, dwóch Amigach i sprzedawaliśmy na giełdzie (oczywiście nie rezygnując z przegrywania programów – zawsze to przynosiło jakiś zysk; tym bardziej, że gry na Amigę sprzedawały się hurtowo). Na sprzedaży Amig 500 oraz osprzętu do niej (dodatkowa pamięć, zewnętrzne floppy, przystawki midi, modulatory, monitory, joysticki oraz digitalizery) dorobiłem się Amigi 1200 z dodatkowym rozszerzeniem 4 MB, dyskiem twardym 2,5” o pojemności 40 MB oraz monitorem kolorowym Philips. Sprzedaż rosła z każdym dniem – to był czas Amigi: wszystko, co było z nią związane, sprzedawało się idealnie.

Pewnego dnia giełda została przeniesiona do Spodka w Katowicach, ponieważ dotychczas zajmowane przez nią sale zostały przeznaczone do remontu. To już nie była ta sama giełda: sprzedających było mało, kupujących jeszcze mniej. Cała giełda była rozciągnięta na holu pomiędzy schodami, co jeszcze potęgowało wrażenie pustki na korytarzu. Zaczęłem ponosić straty – kasa została zainwestowana w sprzęt, którego nie było komu sprzedać.... Prawdziwa klęska finansowa. Problem powiększało jeszcze to, że w tym czasie na rynek zaczął powoli wdierać się PC. Coraz częściej ludzie kupowali części właśnie do pecetów (jakieś płyty główne, procesory, pamięci, karty grafiki, karty muzyczne itd.).

Po krótkim czasie giełda ponownie została przeniesiona, tym razem do Domu Kultury Huty Beldon. To był przysłowiowy gwóźdź do mojej i kumpla trumny. Nie dysponowaliśmy samochodem, a taszczenie sprzętu za pośrednictwem komunikacji miejskiej (i to z dwoma przesiadkami) przez całe Katowice było dość niewygodne, a poza tym dość ryzykowne. Giełda w Beldonie raczej przypominała wypożyczalnię kaset video niż giełdę komputerową. Dwa pomieszczenia były przeznaczone dla ludzi handlujących sprzętem oraz oprogramowaniem, a kolejne dwa zostały przeznaczone dla tych, którzy wymieniali się filmami lub je sprzedawali. Sprzedaż komputerów Amiga i Atari oraz akcesoriów do nich spadła drastycznie. Sprzedawały się natomiast bardzo dobrze części do PC. Mając pieniądze zamrożone w sprzęcie, który było coraz trudniej upłynnić, postanowiłem wysprzedać się, póki jeszcze można było odzyskać choć część kasy. Wujek jednego z naszych kolegów zawiózł nas samochodem marki Żuk na giełdę komputerową w Krakowie. Tam odsprzedaliśmy sprzęt praktycznie po kosztach. Nic nie zarobiliśmy na ostatnich czterech Amigach, które sprowadziliśmy z Niemiec, ale przynajmniej odzyskaliśmy zainwestowaną kasę.

Tak zakończyła się moja przygoda z giełdą komputerową. Bywałem tam już tylko odwiedzającym z przyzwyczajenia i ciekawości. Moim głównym źródłem dochodu w tym czasie stała się praca zawodowa w serwisie komputerowym OPTIMUS SA. Na giełdzie pojawiałem się coraz rzadziej – tam już nie było moich ukochanych komputerów, teraz to było królestwo PC oraz Playstation. Z tego co wiem, giełda została znowu przeniesiona, chyba na dworzec PKP w Katowicach czy gdzieś w jego sąsiedztwo, ale to już mnie nie interesowało.

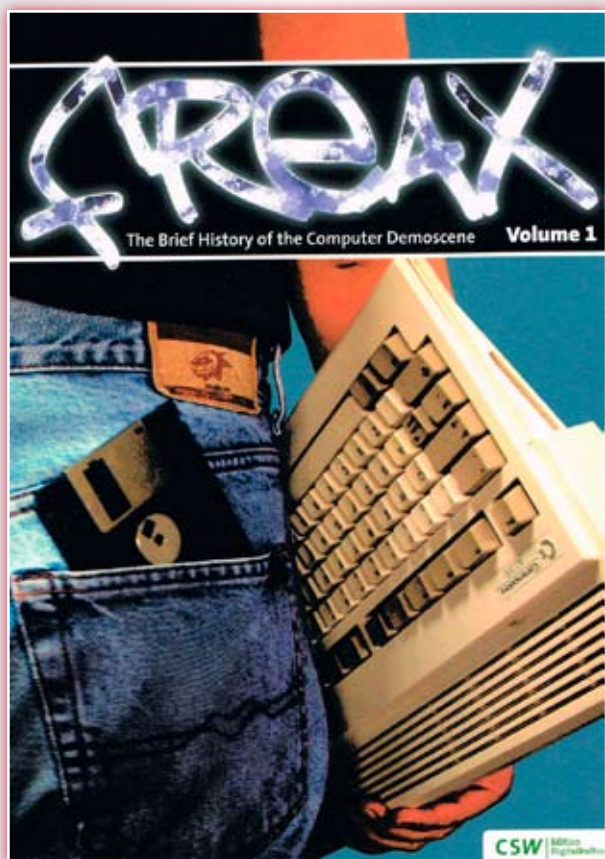
Podsumowując napiszę tak: kiedyś giełda komputerowa była pełna barw, spotkać na niej można było wiele marek komputerów, a co za tym idzie różne, czasem dziwne, akcesoria do nich. Wiele przeróbek i udogodnień robiono na miejscu. Można było zobaczyć elektroników robiących i montujących różnego rodzaju układy elektroniczne. Ten niezapomniany zapach kalafonii i cyny unoszący się w powietrzu... Zawsze gdzieś grała muzyka, czy to z nowego dema, czy z nowej gry, która właśnie pojawiła się na giełdzie. Gwar ludzi, chodzących po sali w poszukiwaniu sprzętu swoich marzeń... Pamiętam to podniecenie przed każdą wizytą na giełdzie – co nowego się pojawi? jaki sprzęt, gra, demo, którego nie widziałem? Ludzie handlujący tam byli niemal stałym elementem wystroju giełdy. Jadąc tam wiedziałem, że na pewno przy stoliku nr X spotkam kumpla Y. Dziś giełda komputerowa nawet nie jest namiastką dawnej giełdy. Wszędzie wszystko jednobarwne, wszędzie cisza, brak zapachu rozgrzanej lutownicy. Może przemawia przeze mnie nostalgia, ale ci, którzy pamiętają tamte czasy, a już na pewno ci, którzy, byli stałymi bywalcami, wiedzą co mam na myśli. Chciałem na koniec tylko dodać, że nie jestem przeciwnikiem PC, całe moje życie zawodowe jest związane z tymi komputerami, ich naprawą, z programowaniem, tworzeniem i administrowaniem. Ale to już nie to samo co dawniej – może to przez monotonię jedynej słusznej platformy PC, a może zbyt dużo sprzętu już przeszło przez moje ręce i teraz już tak mnie to nie cieszy.”

Giełdy komputerowe to nie tylko handel oprogramowaniem czy komputerami, ale także spotkania ludzi z demosceny. Tu ludzie z różnych grup szukali muzyków, grafików czy koderów i tu początkujące grupy rozprowadzały swoje pierwsze produkcje. Tu tak naprawdę kwitło życie informatyczne w tamtym okresie, kiedy to informatyka dopiero trafiała do domów. Tak naprawdę giełdy komputerowe stały się zalążkiem prawdziwej demosceny. Tam ludzie się spotykali, tam rywalizowali ze sobą i tam poznawali innych zapaleńców, tworzących coś na komputerach.

Ramos

FREAX, but not Freaks :)

- recenzja książki, poświęconej zjawisku demosceny



Jakiś czas temu, w dosyć kulooodpornym opakowaniu, dotarła do mnie z Chemnitz zamówiona przez internet książka. Jej tytuł „Freax, the brief history of demoscene. Volume 1” mówi sam za siebie, z jakim typem pisarstwa będziemy mieli do czynienia. Autorem pierwszej „poważnej” publikacji, poświęconej niezależnej kulturze podziemnej, zwanej demosceną jest Tomcat/Madwizards. Książka została wydana bardzo profesjonalnie, zawiera ponad 400 stron tekstu na dobrym kredowym papierze, multum grafik, pochodzących z początków demosceny.

Opracowanie podzielone jest na dwie części i mniej więcej po połowie opisuje dosyć dokładnie całą historię demoscenowych

początków, kamieni miliowych, tudzież nieznanymi i ciekawymi sytuacjami związanymi ze sceną C64 (pierwsza część) oraz Amigi (druga). W książce znaleźć można także dużo nieznanymi faktów, związanych z samymi komputerami i historią ich powstania. Wywiady z twórcami poszczególnych komponentów hardware'u Amigi czy C64 dostarczają czytelnikowi informacji, które ciężko jest złowić w Googlach.

Pierwsze rozdziały opisują historię informatyki w ogóle, jednak temat rozpatrywany jest przez pryzmat możliwości „multimedialnych” pierwszych maszyn obliczeniowych, znajdujących się w ośrodkach badawczych czy też w militarnych jednostkach.

„Freax...” w dosyć syntetyczny sposób pokazując ewolucję, jaką przechodziła komputerowa sztuka, muzyka, grafika, kod - od pierwszych maszyn w systemach lotniczych, generujących grafikę wektorową w latach pięćdziesiątych, po produkcje scenowe C64 oraz Amigi, wydane po roku 2000.

Szczegółowe opisy początków demosceny - a więc sceny crackerskiej na C64, pierwszych grup, ludzi je tworzących, klimatów związanych ze sceną phreakerską (hackowanie aparatów telefonicznych, „cheatowanie” znaczków pocztowych, powstanie pierwszych warezowych boardów, slangu scenowego etc) - obfitują w przeróżne smaczki i niuanse, które każdy miłośnik komputerowej historii i sztuki przeczyta z prawdziwym zapałem. Starzy scenowcy odnajdą także kilka ciekawych rodzynek.

Książka opisuje również widoczne zmiany produkcji demoscenowych, skupiając się na progresie, jaki można było zauważyć porównując intra oraz pierwsze jednoplikowe demonstracje z lat 80-tych, do pionierskich lat dziewięćdziesiątych. Autor dosyć dobrze opisał również różnice pomiędzy scenowymi platformami C64 i Amigi, biorąc pod uwagę zarówno tzw. „mentalność” scenowców, jak i swoisty odrębny klimat poszczególnych imprez, ważnych dla każdego prawdziwego scenowca - demoparty, czy też sposób dystrybucji produkcji scenowych.

Nasza rodzima scena Amigi i C64 również nie została w książce pominięta - i przedstawiona jest na tle przemian politycznych, żelaznej kurtyny oddzielającej nasz kraj w latach 80-tych i 90-tych od reszty świata. Opisano dzięki temu różnice w sposobie działalności poszczególnych grup z krajów bloku wschodniego, w porównaniu z prężną demosceną grup z Zachodu.

Autor poświęcił kilka lat na napisanie „Freax...” (zaczął pracę bodajże w 1995 roku). Włożony weń wkład czasu i poświęcenia zapoczątkował dobrze opracowaną pod kątem merytorycznym książką i chyba najobszerniejszą publikacją, opisującą w szczegółach fenomen niezależnej subkultury, jaką jest demoscena.

Warto wspomnieć, iż książka została wpisana do rejestru biblioteki narodowej Niemiec.

Zamówić ją można przez Sieć, koszt wynosi: 24,05 Euro. Wydanie „Freax...” nie istnieje w jakiegokolwiek wersji cyfrowej i nie można jej nabyć tą drogą, gdyż, jak wspominał Tomcat, nie wiadomo, czy za kolejne 50 lat dzisiejsze formaty zapisu danych przetrwają, a książka o wspaniałych komputerach, a przede wszystkim ludziach tworzących szerzej nieznaną subkulturę - być może przetrwa...

Robert (Odyn) Łotocki

LISTY

Dziękujemy Wam za tak ciepłe przyjęcie czwartego numeru C&A Fan. Po odejściu Scaraba sami nie byliśmy pewni, czy uda się go wydać. Na szczęście jednak wszystko skończyło się OK i mag nadal powstaje :)

Dziś przedstawiamy tylko dwa listy, które chyba najlepiej oddają Wasze reakcje po ukazaniu się magazynu. Nie wymagają one większego komentarza. Zamiast tego przytaczamy najczęściej padające pytania i udzielamy na nie odpowiedzi.

I na koniec: pamiętajcie, że wszystkie Wasze maile są dokładnie czytane, a zawarte tam sugestie zawsze bierzemy sobie do serca (choć, oczywiście, nie zawsze wprowadzamy w życie). Kontakt z Wami jest jedynym dowodem na to, że to co robimy, ma sens.

Redakcja

Dziękuję za kolejny numer C&A Fan. Prawdę powiedziawszy, traciłem już nadzieję, że kiedykolwiek go przeczytam - ale oto jest :) Szczególnie zaciekał mnie artykuł dotyczący historii komputerów Commodore w Argentynie - nie spotkałem się wcześniej z tą tematyką. Cieszy mnie również duża ilość artykułów traktujących o scenie, a szczególnie artykuł o historii polskiej sceny. Właściwie jedyną rzeczą, której mi brakuje w tym numerze jest więcej artykułów związanych z Amigą. Oczywiście rozumiem, że tematyka artykułów zależy od osób piszących, jednak nadal czuję pewien niedosyt. A może by tak porozumieć się z PPA o przedruku niektórych spośród ich artykułów? :) Pozdrawiam i oczekuję na kolejny numer.

Krzysztof

Dzięki, poczytamy w wolnej chwili. Ale w pytaniu tych artykułów. Ten mag jest chyba lepszy teraz, niż za czasów C-64

Daf

A teraz wspomniany już FAQ:

Czy będzie więcej artykułów o Amidze?

Jeżeli chodzi o artykuły amigowe, to my również czujemy pewien niedosyt. Na razie jednak niczego nie możemy obiecać - zobaczymy, ile artykułów o Amisi uda się stworzyć. A może Ty

znasz kogoś, kto mógłby coś napisać? Albo może sam wiesz co nieco o tym komputerku i chciałbyś się tym podzielić?

Czy można jakoś wesprzeć finansowo wasz magazyn?

Szczególnie dziękujemy za propozycję wsparcia finansowego :) Póki co, nie ma takiej potrzeby - WSZYSCY członkowie redakcji pracują w niej WYŁĄCZNIE dla własnej (i Czytelników) frajdy i ŻADEN z nich nie spodziewa się żadnych finansowych gratyfikacji :) Jeżeli ta sytuacja się kiedykolwiek zmieni (BARDZO w to wątpimy) - odezwiemy się na łamach C&A Fan.

Czy jest szansa, aby magazyn ukazał się w wersji papierowej?

Najkrócej rzecz ujmując – raczej nie. A teraz bardziej szczegółowo. Magazyn jest przede wszystkim inicjatywą grupy fanów C64 i Amigi. W związku z tym jest wydawany w momencie uzbierania wystarczającej ilości artykułów. Taka forma pisma znacznie utrudnia wszelkie uzgodnienia, konieczne w wypadku drukowania magazynu, ponieważ „nigdy do końca nic nie wiadomo”. Ponadto wydaje nam się, że zainteresowanie C&A Fan w wersji papierowej jest znikome, a drukowanie go dla garstki ludzi nie ma sensu. Kolejna kwestia: koszty. W wersji PDF magazyn jest wydawany w kolorze. Wydanie kolorowej wersji papierowej byłoby bardzo drogie i na pewno nie znalazłaby się ilość nabywców wystarczająca do pokrycia tych kosztów. Nie chcielibyśmy wydawać C&A Fan w wersji czarno-białej, która zapewne pozwoliłaby na znaczną redukcję wydatków. W zamyśle nasze pismo miało nawiązywać do popularnej kiedyś papierowej gazety C&A i stąd właśnie taki jego layout. Ponadto nikt nie chce wyłożyć swoich pieniędzy i inwestować w druk magazynu dla nieznanego (choć z pewnością niewielkiej) ilości odbiorców. W przeszłości takiego rodzaju projekty (wydawanie magazynu o tematyce retro na papierze) kończyły się porażką. Chcemy jak najdłużej wydawać C&A Fan, a klęska finansowa mogłaby nas bardzo zniechęcić. Inną przeszkodę stanowią zasoby kadrowe. Naszym największym problemem jest to, że nie mamy wielu stałych współ-

pracowników. Chociaż od czwartego numeru dysponujemy zespołem ludzi, którzy chcą pisać artykuły, to jednak jeszcze daleko nam do osiągnięcia pełnego sukcesu. Chętnych do pomocy osób trochę się uzbierało, ale efekty nie zawsze są adekwatne do tych chęci. Ludzi ciągle trzeba prosić i namawiać, aby coś napisali. Tematów jest sporo i mamy na nie wiele pomysłów, ale większość z nas ma inne obowiązki i na pisanie artykułów nie ma zbyt dużo czasu.

Prowadzę małą firmę informatyczną i chciałbym zareklamować się w waszym magazynie. Czy jest taka możliwość?

Już na samym początku pisma pojawiło się założenie, że jest to przedsięwzięcie zupełnie niedochodowe. W naszym odczuciu tylko dzięki temu mamy moralne prawo do kontynuacji magazynu Commodore & Amiga. Reklama w piśmie nie wchodzi zatem w grę. Jak to już nieraz podkreślaliśmy, jesteśmy pismem niekomercyjnym, a zamieszczanie reklam firm czy sprzętu komputerowego mogłoby spowodować, że zamiast dobrego magazynu, ukazywał się będzie katalog reklamowy. Wtedy większość Czytelników mogłaby się odwrócić od pisma, a część ludzi zrezygnować z dalszej współpracy.

A może by tak porozumieć się z PPA o przedruku niektórych z ich artykułów?

Co to był za magazyn, gdyby posiadał przedruki z innych stron czy czasopism? Czytelnicy oczekują czegoś nowego, co jeszcze nie było publikowane. Czegoś, co ich zacieka i skłoni do pobrania magazynu ze strony. Kto lubi czytać ten sam artykuł, publikowany już któryś raz? Jedynym wyjątkiem jest tutaj historia Amigi, przedrukowywana systematycznie z portalu Ars Technica. Tutaj jednak należy dodać, że w oryginale artykuł jest w języku angielskim, co może odwieść wielu ludzi od jego czytania. A zdaniem Artiego, człowieka, który go dla nas tłumaczy, ten cykl to obowiązkowa pozycja każdego Amigowca :) Wracając do pytania: to poziom i inność artykułów tworzy klimat danego pisma, a to właśnie klimat decyduje o przywiązaniu Czytelników. Wolimy pisać artykuły sami, bo do tego właśnie został stworzony zespół redakcyjny.

