

TEST KLAWIATURY RAZER BLACK WIDOW

AMIGAZYN

MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW KOMPUTERÓW AMIGA

NR 6 / GRUDZIEŃ 2015

Nie tylko PowerPC

Systemy inspirowane

Polacy piszą dla AmigaOS 4

Polski akcent

Atari i Amiga

W jednym domu

Podsumowanie roku 2015

Plus minus

CHIPSET AGA - MAŁA REWOLUCJA OD COMMODORE

My, retro modni

Moda na szeroko pojęte retro wzmacnia się i nasze środowisko dotykają powoli problemy wynikające z tego rozwoju. Sam proces ma wiele twarzy, a jedną z najbardziej problematycznych są ceny i dostępność amigowego sprzętu. Wiele osób narzeka, że nie może kupić swojej wymarzonej Amigi, bo "handlarze" zawyżają wartość tego - było nie było - starego kawałka elektroniki. Niektórzy dorzucają, że za kilka lat oryginalnych "przyjaciółek" nie będzie w ogóle w obiegu, bo kolekcjonerzy zbierają zbyt wiele sztuk tego samego modelu, co przekłada się na wyższe ceny uzyskiwane na portalach aukcyjnych. Pamiętajmy, że są to realne wartości sprzedanych komputerów, a więc teoretycznie powinniśmy cieszyć się z tego, że 20 lat po bankructwie Commodore, Amiga trzyma się mocno.

Osobiście uważam, że cały proces nie jest tak skomplikowany jak wydaje się z pozoru. Po prostu starych komputerów jest coraz mniej, szczególnie w dobrym stanie, a popularność ruchu retro spowodowała, że interesuje się nimi większa ilość potencjalnych kupujących. Skoro ceny w licytacjach przekraczają wyobraźnię sprzedawców, to kolejne osoby ustalają cenę minimalną wyżej niż jeszcze kilka albo kilkanaście miesięcy temu. Na pewno kiedyś zostanie osiągnięty maksymalny pułap, ale mam wrażenie, że do tego jeszcze daleka droga. Bądźmy mimo wszystko dobrej myśli i w miarę możliwości rozbudowujmy swoje kolekcje.

A co nowego w Amigazynie? Dzieje się dużo i możecie to zauważyć już po bieżącym przekartkowaniu numeru. Największe zmiany będzie widać od przyszłego roku, ale już teraz powoli się do nich przygotowujemy. Po pierwsze będzie mniej tasiemców, a publikowane teksty - niektóre mimo wszystko w odcinkach - będą krótsze. Dzięki temu magazyn powinien nabrać większej różnorodności, zgodnie z Waszymi sugestiami. Druga sprawa to inny układ, który rozróżniał będzie w większym stopniu sprawy związane z Amigą klasyczną, systemami "next-genowymi", emulacją i publicystyką, która będzie się odnosiła także do tematów bardziej współczesnych.

Już teraz zapraszam do przeczytania artykułu mówiącego o systemach operacyjnych, na których powstanie miał wpływ AmigaOS i trudne dzieje samej Amigi. Robert Szacki, który swoim zwyczajem mówi o zaletach amigowego

systemu, tym razem wziął pod lupę chipset AGA, który - czy nam to się podoba, czy nie - wprowadził jednak do Amigi wiele nowego. Dla użytkowników nie było to wystarczające, szczególnie w porównaniu do rosnącej konkurencji pecetowej, ale myślę, że powinniśmy docenić ostatni zrealizowany duży projekt Commodore. Rafał Chyła przedstawia sylwetki Polaków tworzących oprogramowanie dla AmigaOS 4, co może być zaskakujące, bo z pozoru nie wydaje się, aby było wiele osób zajmujących się komputerami AmigaOne. Tym bardziej polecam ten artykuł. Dla kontrastu, Grzegorz Kraszewski zajął się testowaniem klawiatury mechanicznej na MorphOSie, a to z kolei powinno zainteresować osoby stukające w klawiaturę szczególnie dużo, do czego oczywiście niezmiennie będziemy namawiać.

Rozpoczynamy także dział o nazwie "Niezbędnik", który ma być drogowskazem dla początkujących Amigowców mówiącym, jakimi programami warto zainteresować się na naszej platformie. Będzie to przewodnik po najważniejszych cechach oprogramowania, a także podstawach obsługi, tak więc każdy tytuł otrzyma miejsce na 2-3 numery, a tematy będą się przeplatać. Na dobry początek mówimy o obróbce tekstu, tworzeniu własnych tłumaczeń programów oraz pisaniu muzyki.

Nie sposób wymienić wszystkich artykułów numeru, dlatego musicie sami ocenić, co przeczytać najpierw. Zbliżają się Święta, dlatego w tym gwiazdkowym numerze promujemy również AmigWigilię, której możecie posłuchać

w wydaniu "ekskluzywnym". Na koniec życzę wszystkim Czytelnikom, aby nie objedli się zbyt mocno, a na Nowy Rok - aby temat retro nie schodził w nagłówków gazet i portali, lecz systemy Amigowe powoli, i skutecznie rosły w siłę.

ADAM ZALEPA



AMIGAZYN

Numer 6.

Grudzień 2015

Redakcja:

Adam Zalepa

Współpraca:

Tomasz Bernacik

Rafał Chyła

Mateusz Eckert

Renata Gralak

Marcin Libicki

Bartosz Kacprzyk

Łukasz Kamiński

Grzegorz Kraszewski

Tomasz Pacyna

Krzysztof Radzikowski

Michał Supera

Robert Szacki

Krzysztof Śmiechowicz

Skład i korekta:

Andrzej Wilczyński

Wydawca:

"A2" Aleksandra Zalepa

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

KOLEJNE NOWE OBUDOWY DLA AMIGI 1200

W serwisie Indiego zbierane mają być środki na rozpoczęcie produkcji nowych obudów dla Amigi 1200. Nie pomyliliście się, znowu do tego najpopularniejszego modelu, choć robi to całkiem nowa ekipa. Na początek swoje wsparcie dla projektu zadeklarowały takie osoby jak Jens Schönfeld z Individual Computers, a więc nie jest to całkiem nieznaną zespół.

Obudowy z zewnątrz w zasadzie mają wyglądać tak samo jak oryginalne plastik dla 1200-ki. Zabawa zaczyna się dopiero, gdy spojrzemy do środka, bowiem całość ma mieć budowę modułową. Według projektu tylny panel jest osobną wymienną częścią, dzięki czemu otwory na gniazda wejścia/wyjścia można bardzo łatwo dopasować do praktycznie każdej płyty głównej czy dodatkowej karty rozszerzeń. Z tego względu wewnątrz znajdziemy także punkty montażowe przystosowane do różnych konfiguracji sprzętowych - począwszy od zwykłej płyty głównej Amigi 1200, poprzez adaptery klawiatury Keyrah, aż do rozwiązań typu Raspberry Pi lub zwykłej płyty głównej peceta, która musi mieć tylko format Thin Mini-ITX, a więc jest to wersja "niska".

Ciekawostką jest fakt, że spód obudowy jest jednolity, a więc nie zawiera charakterystycznej klapki (trap-door) wykorzystywanej podczas montażu karty turbo. W tym miejscu nowa obudowa ma jedynie otwory wentylacyjne. Z boku mamy mieć możliwość wygodnej instalacji stacji dyskietek od peceta, dlatego usunięto typowo amigowy panel napędu. W zamian mamy zaślepkę, natomiast z drugiej strony - kolejną zaślepkę, która tym razem ma być dobrym miejscem dla dysku twardego - i to 3,5-calowego.

Góra obudowy jest nie mniej ciekawa, bowiem oprócz otworów na zwykłą klawiaturę od Amigi 1200, ma być wyprodukowana wersja z miejscem na klawiaturę pecetową, która według założonej animacji, ma po prostu być położona "na górze".

Czy taki projekt jest tym, na co czekali Amigowcy? Na pewno część z nich ucieszy się z nowego produktu, bo stare i wysłużone obudowy w wielu przypadkach są już na wyczerpaniu lub uległy mocnemu zażółceniu. Jesteśmy jednak przekonani, że wiele osób woli używać kompletnego sprzętu z epoki, a jeśli już mają przekładać Amigę do innej obudowy to raczej celem jest uzyskanie większej ilości miejsca na rozbudowę.

Oczywiście nie można negować sensu powstania takiej nowej-starej obudowy. W końcu w połączeniu z płytą główną "Amiga Reload" będziemy mieli prawie całą nową Amigę 1200 w unowocześnionej formie! To też jest warte odnotowania, a może przede wszystkim, bowiem w takim podejściu do tematu widzimy główny cel producenta. Dać Amigowcom lekko unowocześniony komputer, a do tego nowiutką i pachnącą obudowę.

Przy tej okazji warto też zastanowić się, czy przypadkiem nie będzie to wstępem to wyprodukowania - w perspektywie kolejnych kilku lat - całkowicie nowej płyty głównej, która będzie pasować do starej obudowy? Pamiętajmy, że do produktów firmy Individual Computers należą takie rzeczy jak karty turbo, scan doubler czy kontrolery USB. A gdyby to wszystko zintegrować w nowej obudowie? Po wyczerpaniu stanów magazynowych może się okazać, że z punktu widzenia producenta lepiej będzie wykonać jedną płytę z możliwością uzupełniania o moduły rozszerzenia według własnego pomysłu niż ciągle dostosowywanie swoich produktów do kawałka elektroniki "made by Commodore". Kto wie, może być z tego całkiem dobra baza do dalszej zabawy i pracy z oryginalną Amigą. Te plany to oczywiście tylko spekulacje, choć całkiem realne.

Czy jednak te wszystkie potencjalne możliwości sprawią, że uda się zebrać kwotę potrzebną do realizacji nowego przedsięwzięcia? Niedawno uzyskano ponad 150 tys. euro na inną, bardziej "klasyczną" wersję tej samej obudowy. W tym przypadku pole do popisu jest większe, bo do zakupu mogą przekonać się także osoby, które chcą "udawać" retro, choćby użytkownicy naszego rodzimego MISTa. Mamy trochę wątpliwości, ale wygląda na to, że wreszcie jest szansa, abyśmy zobaczyli coś więcej niż tylko bezpośrednio odpowiedniki starych elementów Amigi 1200. Oby przyszłość nas zaskoczyła pozytywnie.



to10GRAM

NOWE-STARE JOYSTICKI MATT

Łódzka firma MATT zapowiedziała, że wyprodukuje serię nowych joysticków do Amigi. Ściślej mówiąc będzie to stara konstrukcja, ale wykonana na nowo w ramach tak zwanej "edycji limitowanej". Każdy egzemplarz będzie miał swój numer, dzięki temu będzie można stać się posiadaczem w pełni kolekcjonerskiej wersji. Cena za taką przyjemność wynosi 100 zł i trzeba przyznać, że biorąc pod uwagę małą skalę produkcji, nie jest specjalnie wygórowana. Wątpliwości rodzi jednak wybór modelu joysticka, bo jest on oceniany przez graczy w rejonach średnio-niskich. Ma tę zaletę, że nie jest wyposażony w mikrostryki, a gumki, dzięki czemu działa bez irytującego niektórych "klikania". Z drugiej strony większość joysticków uznanych za wytrzymałe i wygodne, nie jest wyjątkowo cicha, więc to chyba dla graczy nie ma to aż tak wielkiego znaczenia.

Tak czy inaczej, cieszy, że firma zdecydowała się na taki krok - po wielu latach. Przypomnijmy, że MATT istnieje od 1982 roku, ale już dawno nie produkuje nic dla Amigi, ani innych komputerów domowych. Wyprzedawano tylko zasoby magazynowe i co ciekawe, wystarczyło to na całkiem długi okres, przynajmniej sądząc po aktywności na portalach aukcyjnych. Widać teraz kierownictwo firmy uznało, że jest dobry czas na wykorzystanie potencjału rynku retro.



Niezależnie od oceny joysticka, który możecie zobaczyć obok, uważamy, że warto go nabyć, choćby w celach kolekcjonerskich. Drugiej takiej okazji może po prostu już nie być, a 100 zł nie jest ceną zaporową. Szczególnie jeżeli przyjrzymy się, jakie ceny uzyskują stare zużyte joysticki i myszki na rynku wtórnym. Dlatego polecamy zapoznanie się z ofertą firmy MATT na stronie internetowej pod adresem:

www.matt.com.pl

Najlepiej od razu przejść do działu "BLOG", gdzie podano odnośniki do aukcji internetowej z joystickiem.

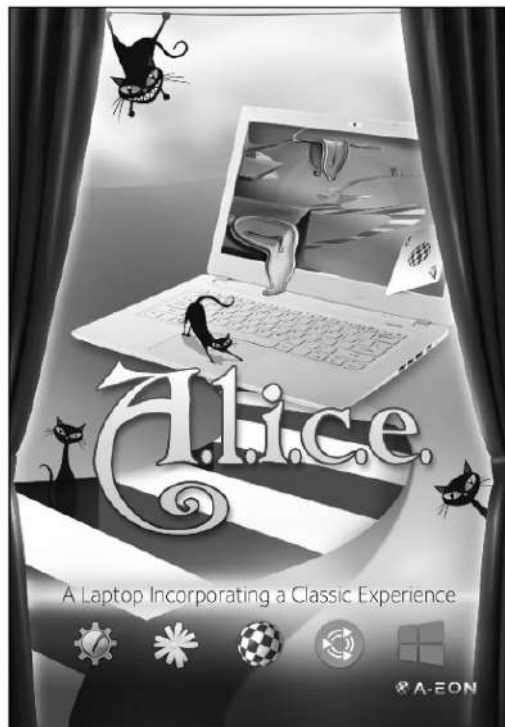
PO DRUGIEJ STRONIE, CZYLI A.L.I.C.E.

Powyższy skrót nie należy do nowej gry, ale do projektu firmy A-Eon, która chce pokazać system AmigaOS 4 pracujący na komputerach x86. Konkretnie chodzi o laptopy, na których działać ma pakiet Amiga Forever, a więc system Amigi będzie uruchomiony za pomocą Linuxa. Wszystko przypomina nieco słynnego Amithlona, lecz tym razem sprzęt ma być sygnowany logiem Amigi, a oprogramowanie podobno uzyska pełne wsparcie producenta w zakresie dodatkowych funkcji, jak ilość dostępnej pamięci i lepsze sterowniki do karty graficznej. Wymieniono także między innymi możliwość uruchomienia programów Windows i Linuksa - wszystko w ramach "udawanego" Workbencha.

Nieznane są jeszcze wszystkie szczegóły, ale pomysł już teraz spotkał się z krytyką części użytkowników Amigi. Trudno powiedzieć jak dokładnie zrealizowane będzie to połączenie "ognia z wodą", ale z pewnością AmigaOS 4 nie zostanie przepisany dla x86, lecz wszystko odbywać się będzie drogą emulacji. Laptopy, dla których produkt będzie dostępny to w zasadzie zwykle pecety, choć być może będą posiadały

lekko zmodyfikowany BIOS. Wszystko ma dać wrażenie, że system Amigi jest głównym zawiadującym.

Trzeba przyznać, że brzmi to ciekawie, tym bardziej, że wielu Amigowców wypowiedziało się już, że jeśli nie da się stworzyć szybko nowego wydania systemu dla architektury pecetów, to jedynym sensownym sposobem zmiany



sprzętu jest, przynajmniej początkowo, właśnie emulacja. Czyżby był to pierwszy nieśmiały krok na zasadzie "ucieczki do przodu" przed konkurencją? Pamiętajmy, że zespół MorphOSa również zapowiedział przejście na nową architekturę i tak zwane wydanie "NG" swojego systemu, ale nie podano jeszcze żadnych konkretów.

Zapowiedź firmy A-Eon może dziwić, szczególnie jeżeli weźmiemy pod uwagę jednoczesne komunikaty o nowej AmidzeOne X5000, która przecież nadal posiada procesor PowerPC. A może wiadomo, że seria nie będzie zbyt długa, na przykład ze względu na dostępność lub cenę komponentów? To

TOLOGRAM

by się łączyło bardzo dobrze z niedawnym obniżeniem ceny AmigaOS 4, co uczyniono dla użytkowników emulatorów Amigi.

Na pewno może to rodzić liczne spekulacje i domysły. Nas najbardziej ciekawi jednak, jakie będą parametry i cena takiego "amigowego" laptopa? Jeżeli firma przesadzi, wiele osób po prostu pozostanie przy emulacji i choć nie będzie to działać tak samo - komplet okaże się dużo tańszy. Interesujące jest również, czy zachowana zostanie możliwość obsługi fizycznego sprzętu w systemie Amigi? Przypomnijmy, że funkcja taka była dostępna w Amithlonie, dzięki czemu AmigaOS zyskał sterowniki do kart rozszerzeń peceta oraz niektórych komponentów płyt głównych. Ponadto, można było pisać programy zarówno dla "udawanego", jak i fizycznego procesora, lecz wciąż dla AmigaOS, a więc przy wykorzystaniu wszystkich klasycznych cech oprogramowania. W skrócie programy korzystając z składników systemu, jednocześnie miały możliwość czerpania z większej mocy procesora - już nie emulowanego, lecz wprost x86.

Czekamy na konkrety. Być może jesteśmy świadkami narodzin kolejnego wcielenia Amigi, tym razem już na pecetach. Byłby to niezły chichot historii, bo przecież takie pomysły zgłaszała po cichu już firma Commodore pod koniec swojej działalności, czyli ponad 20 lat temu. Oczywiście nie spodoba się to wszystkim, bo jeśli ktoś kultywuje tylko oryginalne modele Amigi zaprojektowane w czasach Commodore, pewnie prędzej kupi nowego peceta czy Makena niż zgodzi się na wydanie wyższej ceny w zamian za dodatkowe działanie systemu Amigi na zintegrowanym, lecz niestety dzisiaj dość niepewnym emulatorze. Naszym zdaniem wszystkie drogi są dobre, o ile prowadzą do popularyzacji czegoś innego niż "nudny" pecet.

ODNOWIONE WINGS

Jedna z najpopularniejszych gier dla Amigi - "Wings" doczekała się odnowionej wersji. Zabrało się za to studio Cinemaware, czyli ci sami ludzie, którzy byli autorami oryginalnej wersji. Gra



ukaże się oczywiście w wersji dla peceta, ale również dla systemów AmigaOS 4 i MorphOS. To wynik zbiórki w serwisie Kickstarter, która osiągnęła poziom prawie 100 tys. dolarów. W nową "Skrzydła" będzie więc można zagrać praktycznie na każdym w miarę nowoczesnym sprzęcie.

Zapowiedzi są zachęcające, choć oprawa audio-wizualna nie jest niczym wyjątkowym. Jest jednak przyzwoitej jakości i nawiązuje do pierwowzoru, a więc rozgrywka ma toczyć się w zbliżony sposób i na bardzo podobnych planszach. Także sterowanie nie będzie zbyt odstępować od starej wersji. Całość działa oczywiście w środowisku trójwymiarowym, ale sądząc z podanych informacji, 3D będzie wykorzystane w ograniczony sposób, na zasadzie - tam, gdzie to konieczne. Kamera nie będzie latała 5 razy na sekundę wokół naszego samolotu, co jest modne w części nowych produkcji, na szczęście głównie dla konsol "nowej generacji". Przypuszczamy, że przez to gra będzie traktowana ciągle jako "retro", ale nie powinno nas to zrażać przed poznaniem tytułu "Wings: Remastered edition". Grę znajdziecie na stronie studia Cinemaware, czyli:

cinemawarewings.com

RETROKOMP W GDAŃSKU

Zakończyła się tegoroczna impreza z cyklu RETROKOMP/LOAD ERROR PARTY i tak jak zapowiadaliśmy, nasz Redaktor Naczelny był na niej obecny. Nie obyło się bez wypadków szczególnych, a o wszystkim możecie przeczytać we wstępniku. Szerszy raport ukaże się także w lutym w numerze Retrokompa, który właśnie w Gdańsku miał swoją premierę. Już teraz można śmiało powiedzieć, że impreza była bardzo udana. Pojawiło się na niej najwięcej produkcji od długiego czasu. Byli też goście zza granicy. Cieszy nas taki rozwój wydarzeń i czekamy o więcej.



to10GRAM



Rola chipsetu AGA w rozwoju technologii Amigi

ROBERT "RSX" SZACKI

W tym artykule postaram się nakreślić atuty Amig z kośćmi AGA: podać jakie nowości wprowadzono oraz dlaczego chipset jest siłą Amigi. Następnie opiszę współpracę AGA oraz systemu Amiga OS, podam garść porad dla użytkowników Amig z AGA, jak i programistów by na koniec opowiedzieć troszkę o sobie. Posiadacze Amig 1200 to zdecydowana większość wśród wszystkich amigowców. Większość z tego grona nie posiada kart graficznych. Właściwe zrozumienie cech AGA pozwoli na lepsze i mniej stresujące użytkowanie tych komputerów.

CECHY ZAAWANSOWANEJ ARCHITEKTURY GRAFICZNEJ

Chipset AGA jest naturalną drogą rozwoju wyspecjalizowanych układów graficznych stosowanych w Amigach. Rozszerza on możliwości środowiska graficznego Amigi zachowując wszystkie jego atuty. Widać to wyraźnie jak przypatrzymy się wprowadzonym innowacjom. Architektura AGA wprowadza następujące nowości:

Rozszerzone pasmo (ang. "bandwidth")

Szyba danych o szerokości 32 bitów umożliwia podwojenie pasma pamięci CHIP, a także wspiera dane bitplanów

oraz duszków o szerokości 32 bitów. Pasma może być podwojone jeszcze raz (do 4 razy) używając trybu Fast Page Mode RAM.

Więcej bitplanów

Maksymalna liczba bitplanów została zwiększona do ośmiu w każdej rozdzielczości. To oznacza tablicę barw o 256 elementach.

Większa paleta barw

Każdy wpis w tablicy kolorów może mieć teraz szerokość 25 bitów (8 bitów dla składowych Czerwony, Niebieski i Zielony oraz 1 bit dla genlocka). To oznacza paletę 16,177,216 kolorów.

Usprawnione tryby HAM oraz HALFBRITE

Tryby HAM (Hold-And-Modify) oraz HALFBRITE są teraz dostępne w każdej rozdzielczości i głębi ekranu udostępniając takie tryby wyświetlania jak 8-bitplanowy tryb HIRES HAM.

Rozszerzone wspomaganie dual-playfield

Każdy playfield w trybie dual-playfield (czyli dwóch niezależnych planów) może mieć teraz do 4 bitplanów. Bank 16 kolorów jest dobierany niezależnie dla każdego playfieldu z tablicy 256 kolorów.

Rozszerzone wspomaganie duszków

Rozdzielczość duszków może być

ustawiona na niską, wysoką oraz bardzo wysoką niezależnie od rozdzielczości ekranu. Połączone duszki są teraz dostępne w każdym trybie wykluczając pewne tryby o szerszym paśmie. Nieparzyste i parzyste duszki mogą używać własnych niezależnych 16-kolorowych banków z tablicy 256 kolorów.

Duszki starego formatu mają nadal szerokość 16 pikseli, ale duszki nowego formatu mogą mieć szerokość 32 lub 64 pikseli. Duszki opcjonalnie mogą teraz pojawiać się w ramce ekranu. Pozioma rozdzielczość położenia duszków została zwiększona do 35 nanosekund (co odpowiada szerokości pikseli o bardzo wysokiej rozdzielczości).

Rozszerzone sprzętowe wspomaganie przesuwu ekranu

Rozdzielczość skrolowania bitplanów została zwiększona do 35 nanosekund (czyli Super Hires).

Sprzętowy scan-doubling

Bitplany i duszki 15 kHz mogą zostać podwojone celem uzyskania obrazu bez migotania na monitorach 31 kHz.

Kompatybilność z kośćmi ECS

Nowy chipset uruchamia się w trybie kompatybilności z kośćmi ECS.

SIŁA CHIPSETU AMIGI

Teraz przedstawię pokrótce dlaczego hardware Amigi jest tak wyjątkowy.



CHIPSET AMIGI A SYSTEM AMIGA OS

Aby zrozumieć działanie chipsetu w systemie Amiga OS należy poznać cechy system operacyjnego Amigi. Owe cechy to:

1. Czas procesora podzielony jest między różne zadania. Oznacza to, że programy współdzielą pewne zasoby komputera.

2. Sposób przydzielania jednostki kopiującej Blittera nie jest zbyt fortunny. Obecnie każdy program może sobie zarezerwować czas Blittera na tyle, na ile chce. Jeśli ktoś chce narysować kropkę na ekranie musi czekać aż inny program narysuje 20 dużych prostokątów itp. Lepsze byłoby przydzielanie czasu Blittera dla każdego tasku.

Dodatkowo obecne procedury rysujące są nieoptymalne, szczególnie dla głębokich ekranów. Można to poprawiać.

Największym atutem Amigi jest oczywiście zestaw specjalnych koprocesorów, które pracują w wyjątkowej harmonii i odciążają procesor główny z wielu zadań. Bazują one na technologii bezpośredniego dostępu do pamięci (ang. DMA - Direct Memory Access), która polega na tym, że te koprocesory wyluskują swoje dane z pamięci w sposób bezpośredni i nie obciążający procesora głównego (680x0). Ta pamięć graficzna Amigi nosi nazwę pamięci CHIP.

Wymieńmy zatem te koprocesory i wspomnijmy o ich roli w systemie Amigi.

Copper

Jest to koprocesor wideo ogólnego przeznaczenia, który kontroluje niemalże cały system graficzny Amigi bez potrzeby udziału procesora głównego. Umożliwia on umieszczanie w rejestrach sprzętowych Amigi danych i synchronizację z promieniem wizji. Copper inicjalizuje również rejestry sprzętowe podczas wygaszania pionowego (czyli czasu między końcem i początkiem wyświetlania ramki obrazu). Jest to podstawowe narzędzie do tworzenia obrazu w Amidze.

Obecność Coppera w Amidze jest absolutnie najważniejsza jeśli chodzi o zapewnienie wyjątkowej efektywności wyświetlania grafiki na Amidze. Ale to nie wszystko co Copper potrafi!

Copper może również modyfikować rejestry jednostki kopiującej - Blittera

umożliwiając w zasadzie dowolne operacje na pamięci CHIP.

Prócz tego Copper posiada specjalne przerwanie (ang. Interrupt - jest to technika, która pozwala przerywać aktualną pracę procesora głównego i wykonać krótką podprocedurę związaną z przerwaniem). Przerwanie to umożliwia wspomnienie się procesorem głównym w wykonaniu jakiegoś zadania. Copper oczywiście może też ustawić rejestry dźwięku, duszków i inne.

Warto wiedzieć o Copperze to, że jest wyjątkowo efektywny i pracuje w naprawdę wysokich rozdzielczościach czasowych. Przy programowaniu Coppera liczy się wyobraźnia i inwencja programisty oraz jego znajomość podstawowych reguł rządzących systemem Amigi. Tak bardzo zapomina się dziś o tym (szczególnie gdy wspomni się o kartach graficznych), a to jest podstawowa rzecz, by poczuć i wykorzystać moc, która jest w komputerach Amiga.

Innym procesorem Amigi jest:

Blitter

który służy do szeregu operacji na bitplanach rezydujących w pamięci Chip. O ile w kościach OCS maksymalnym rozmiarem operacji było 1024 x 1024 pikseli, o tyle już w kościach ECS powiększono ten rozmiar do 32k x 32k pikseli. Blitter odpowiednio wykorzystany może robić szereg pożytecznych operacji, szczególnie związanych z grafiką.

Systemy Amiga OS 3.5 oraz 3.9 odeszły od Chipsetu rozwijając warstwy abstrakcji systemu (ReAction, remapowane ikony), które nadal bazują na starym kodzie (Intuition, Graphics). Wykorzystują one fakt, że karta graficzna uciągnie procedury graficzne w miarę szybkim czasie.

O zgrozo Amiga OS 3.5 i 3.9 wspiera łątkę, która wyłącza Blittera - FBlit. Wynika to z pośpiechu autorów i zawierzeniu, że karta graficzna to niezbędne minimum.

PRAKTYCZNE PORADY DLA UŻYTKOWNIKA I PROGRAMISTY AMIGA OS 3.0 I AGA

Co zrobić, żeby mieć komfort pracy na Amidze w wielu kolorach? Jak należy programować Amigę tak, by wykorzystać jej filozofię i pisać szybkie procedury graficzne pod systemem? Na te pytania postaram się odpowiedzieć w niniejszej części artykułu.

1. Na początek zaznaczę, że o ile wiele aplikacji systemowych można używać z powrotem w 256 kolorach jak Photogenics, Deluxe Paint, czy Personal Paint, o tyle Workbench warto używać co najwyżej w 4-16 kolorach, zaś aplikacje wymagające więcej kolorów - po prostu na ekranach publicznych. Dlaczego? Dlatego, że Workbench - jego ikony i okna są dostosowane do niewielu barw. Z powodzeniem można jednak otwierać ekran 256 kolorów i okienka typu

Simple Refresh, które działają szybko nawet na głębokich ekranach.

2. Używaj narzędzi optymalizacyjnych, które oferuje Amiga OS. Pierwszy przykład - okienka typu Simple Refresh są odświeżane tylko wtedy, gdy chce tego program. Do tego dzięki umieszczeniu odświeżania pomiędzy wywołania funkcji BeginRefresh() oraz EndRefresh() proces odświeżania jest zoptymalizowany i ograniczony jedynie do rejonów, które należy odświeżyć.

3. Funkcja SetWriteMask() ustala bitplany, które mają być zmienione przez funkcje graficzne dla danego RastPortu. Dzięki temu możemy modyfikować tylko interesujące nas bitplany i oszczędzamy w ten sposób czas koprocesora rysującego - Blittera.

4. W przypadku zajęcia potrzeby synchronizacji animacji na ekranie, stosuj zaawansowane narzędzia programistyczne Amiga OS jak własne serwery przerwań oraz copperlisty użytkownika. W ten sposób możesz przykładowo zainstalować własną procedurę obsługi przerwania wygaszania pionowego i zsynchronizować animację z wyświetlaniem obrazu. Wszystko to zgodnie z systemem i bez spowalniania innych programów działających w wielozadaniowości.

5. W pewnych sytuacjach warto skorzystać z Blittera bezpośrednio albo synchronicznie za pomocą funkcji

OwnBlitter() i DisownBlitter() lub asynchronicznie za pomocą funkcji QBlit() lub QBSBlit().

6. Jeśli chcesz przejąć wyświetlanie korzystaj z systemowych View. Dzięki temu zachowasz kompatybilność z różnymi trybami wyświetlania.

MOJA KRÓTKA HISTORIA

A na koniec napiszę parę słów o sobie, co pozwoli lepiej zrozumieć kontekst moich obserwacji i spostrzeżeń.

Amigę 1200 w zestawie Magic od Escomu kupiłem jako świadomy wybór po roku 1995 w warszawskiej firmie TOMS. Niedługo później wyposażyłem ją w "konsolę multimedialną" tej samej firmy, dzięki czemu mogłem podłączyć do Amigi twardy dysk 3.5 cala oraz CD-ROM. Wygoda użytkowania takiego zestawu jest na tyle duża, że używam go po dziś dzień. Piszę ten artykuł z dokładnie tej samej Amigi - z konsolą TOMS.

Amiga zafascynowała mnie od początku niemniej niż Commodore 64. Z komputerem od razu znalazłem "wspólny język". Bardzo łatwo przyswajałem wszelkie rzeczy związane z komputerami - szczególnie języki programowania. Do dziś dzień cyferki mówią do mnie znacznie więcej niż język ojczysty ;-).

Kupowałem Magazyn Amiga oraz Amiga Computer Studio regularnie będąc

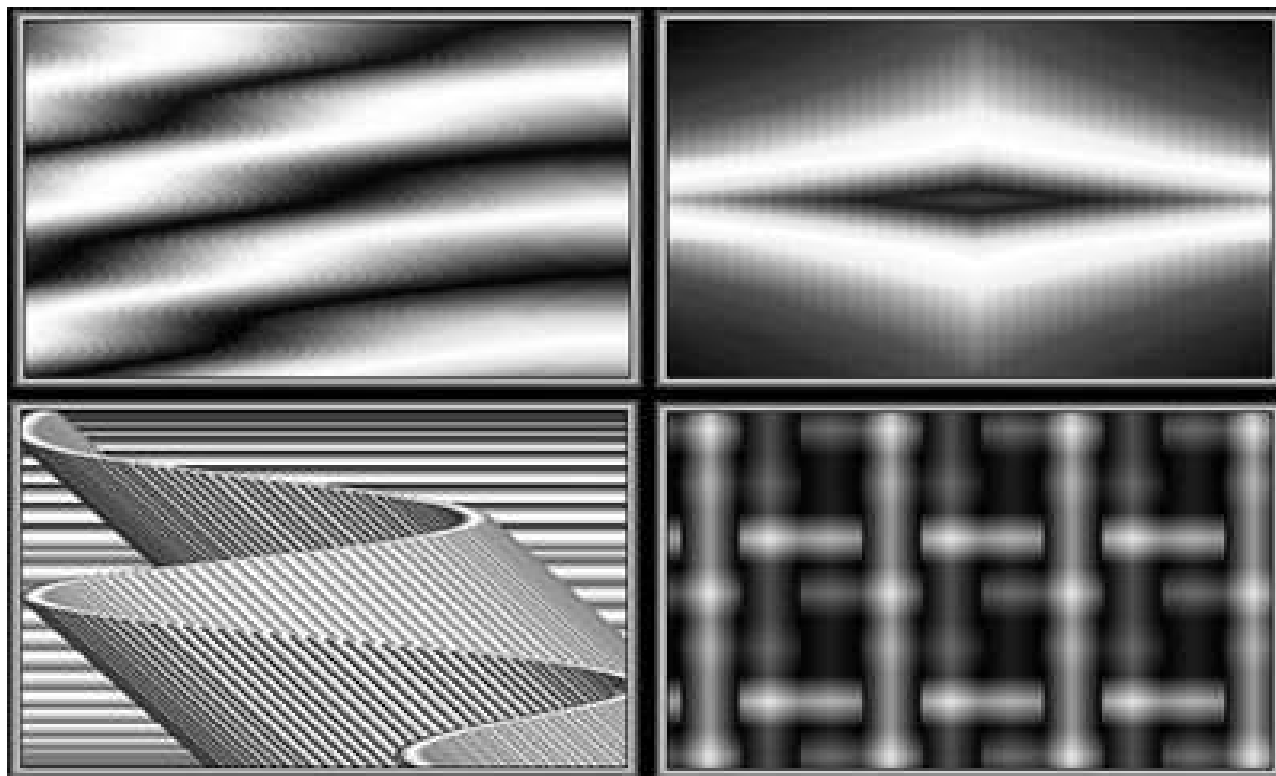
świadomy niszy w jakiej Amiga się znajduje. To skłaniało mnie do wspierania Amigi jeszcze bardziej. Każda wzmianka o jakiejś nowej grze bardzo mnie wzruszała. Widziałem jak amigowe wydawnictwa walczyły o newsy.

Sam z powodu pewnej choroby nie mogłem uczestniczyć w życiu społecznym na tyle, na ile bym chciał. To tym bardziej nauczyło mnie respektu do ludzi, którzy stoją za Amigą - szczególnie ludzi ze sceny komputerowej, do której zawsze chciałem należeć. Ale również do innych osób - redaktorów naczelnych: pana Marka Pampucha oraz Rafała Belke i innych nie mniej zasłużonych dla Amigi osób.

Po wpadnięciu w pajęczynę Internetu doznałem szoku. Mianowicie obraz Amigi i jej społeczności w Internecie zupełnie odbiegał od mojego wyobrażenia. Zobaczyłem ludzi, którzy obrazili się na firmę Commodore, Amigę i tworzący jakieś nowe systemy, które coś tam czerpią z tradycji Amigi.

Zadałem sobie pytanie - dlaczego ci ludzie odeszli od Amigi i dlaczego całą przeszłość z nią związaną widzą w ciemnych barwach? Postanowiłem zatem opisać zalety AGA, pokazać w dobrym świetle.

Mam nadzieję, że powyższy artykuł naświetli zalety Amigi i jej chipsetu, zaś osoby sceptyczne zapalają sympatią, a może wręcz miłością do Amigi.



SAVYNA 68K

RECENZJA KARTY

W poprzednim numerze Amigazynu, w wywiadzie z Rafałem Chyłą (vel Sanjyubi), twórcą karty Ninetails 020 do Amigi 600, padło pytanie o plany kolejnych rozszerzeń do innych modeli Amigi. Rafał odpowiedział, że nie chce obiecywać gruszek na wierzbie i robić zbyt wielkich nadziei, ale być może niedługo powstanie rozszerzenie pamięci z portem IDE dla Amigi 500 i CDTV. Nie minęło dużo czasu i słowo stało się ciałem, a w moje ręce trafiła prototypowa karta o dźwięcznej nazwie Savyna68k, „uzbrojona” w 8 MB pamięci Fast, 1,5 MB pamięci Slow oraz kontroler IDE.

Karta dedykowana jest Amidze 500 i CDTV, jednak powinna działać także z innymi modelami wyposażonymi w procesor 68000 montowany w podstawie, czyli A1000, A2000 i A1500. Ja zamontowałem swoją kartę w CDTV, zamieniając Elboxowe rozszerzenie pamięci dodające 2 MB Fast, które było niewystarczające, chociażby do uruchamiania dużej części gier korzystających z WHDLOAD.

Montaż karty

Montaż polega na wyjęciu procesora z gniazda na płycie głównej, umieszczeniu w jego podstawie karty, oraz montażu procesora na karcie. W przypadku montażu w Amidze 500 wymagane jest użycie specjalnego risera, tak aby karta zmieściła się w obudowie. Savyna68k powinna współpracować z kompatybilnymi z 68000 procesorami 68010. Rozwiązanie takie daje przyspieszenie w granicach 5%, oraz co nawet ważniejsze, możliwość wychodzenia z gier WHDLOAD za pomocą zdefiniowanego przycisku. Aby karta działała poprawnie, wymagane jest także połączenie sygnałów OVR i INT2 z płyty głównej Amigi, do odpowiednich pinów na karcie. Sygnały te wyprowadzone są w Amidze 500 na złączu krawędziowym (pozycja 17 OVR, pozycja 19 INT2), sygnał INT2 znajduje się także na 21 pinie układu

U7 8520 CIA i 16 pinie Pauli, OVR natomiast na pinie 29 układu U5 Gary. W przypadku CDTV, która nie posiada analogicznego do A500 złącza krawędziowego, połączenie musimy wykonać na płycie głównej. Aby uniknąć lutowania możemy skorzystać ze specjalnych klamerok (tzw. chwytaków pomiarowych), dostępnych w sklepach elektronicznych, za pomocą których możemy po prostu wpiąć się w piny.

Przy okazji montażu watro także zadbaj o zapewnienie dobrego kontaktu na gnieździe procesora, pozbyć się ewentualnego kurzu i przetrzeć nóżki np. płynem IPA cleanser.

Pamięć na karcie jest autokonfigurowalna, co oznacza, że cały dodatkowy RAM jest dostępny dla użytkownika od razu po uruchomieniu komputera, bez konieczności używania dodatkowego oprogramowania. Aby korzystać z kontrolera IDE na karcie, wymagane jest także posiadanie Kickstartu ze scsi.device, czyli co najmniej w wersji 2.05 (wersja 2.04 nie bootuje z dysku twardego), warto także zamontować najnowszą wersję boot-romu CDTV 2.3, która nie ma problemów we współpracy z nowszymi Kickstartami.

Samą kartę konfigurujemy z użyciem zworek:

JP1 - 8MB Fast off
JP2 - 1.5MB pseudo-slow off
JP4 - IDE off

W mojej prototypowej wersji karty, zworki mają jeszcze oznaczenie JP1-4, w wersji finalnej natomiast są już jasno opisane funkcjami jakie spełniają, więc konfiguracja nie powinna sprawiać problemów.

Ja osobiście używam karty z Commodore CDTV i zworki mam wyprowadzone w postaci switchy na tył obudowy, co znacznie ułatwia zmiany konfiguracji i eliminuje konieczność każdorazowego otwierania obudowy w przypadku chęci zmiany ustawień. Dzięki sporej ilości miejsca w obudowie CDTV, nie stwarza problemu wyprowadzenie taśmy IDE z tyłu komputera i zamontowanie na niej przejściówki IDE->CF, z łatwym dostępem do karty. Za pomocą prostej przejściówki łatwo także podłączyć do przejściówki IDE->CF zasilanie. W przypadku Amigi 500 zasilanie należy pobierać z pinów zasilania stacji dysków, za pomocą kabelka rozdzielającego na dwie wtyczki.

Użytkowanie

Savyna68k zamontowana w Commodore CDTV znacznie rozszerza możliwości tego sprzętu, zamieniając go w pełnoprawny komputer. Kompatybil-

ność z dedykowanym dla CDTV oprogramowaniem zostaje zachowana dzięki możliwości odłączenia kontrolera IDE, czy dodatkowej pamięci, więc zakładając, że posiadamy zamontowany przełącznik Kickstartów z romem w wersji 1.3, powinna działać cała biblioteka oprogramowania na CDTV.

Dzięki zamontowanej pamięci FAST, szybkość działania naszej Amigi wzrasta o około 30%, proporcjonalnie wzrasta również transfer z dysku twardego, co w zauważalny sposób podnosi komfort użytkownika komputera. Przy włączonej pamięci SLOW, pod Workbenchem 3.1 z zainstalowanym pakietem BetterWB, do dyspozycji użytkownika pozostaje 9,3 MB pamięci Fast+Slow. Po uruchomieniu komputera bez startup-sequence do dyspozycji

mamy już całe 9,5 MB. Bezproblemowe staje się chociażby korzystanie z gier zainstalowanych z użyciem pakietu WHDLOAD, dostępna na karcie pamięć RAM wystarcza do uruchomienia większości tytułów z opcją PRELOAD. Do tej pory przetestowałem kilkadziesiąt gier i dem odpalanych z użyciem WHDLOAD i nie natrafiłem na żadne problemy z kompatybilnością, bądź uruchamianiem. Testowałem też plikowe produkcje scenowe na OCS z ostatnich paru lat i także nie natrafiłem na żadne problemy.

Ostatecznie swoją CDTV postanowiłem skonfigurować tak, aby od razu uruchamiał się pakiet X-Bench z grami i demami do wyboru. CDTV stoi sobie dumnie na amplitunerze, pod telewizorem, nie wyróżniając się niczym spo-

śród innych komponentów zestawu stereo, a ja w każdej chwili mam możliwość, szybkiego odpalenia komputera i zagrania w ulubioną grę z użyciem bezprzewodowego pada, bez konieczności zabawy dyskietkami, myszką czy klawiaturą.

Podczas użytkowania Savyna68K natrafiłem tak naprawdę tylko na jeden problem, który zresztą potwierdzili także inni użytkownicy oraz sam konstruktor karty, Sanjyuubi. Podczas kopiowania plików z płyt CD na kartę CF występują losowe zawieszenia procesu kopiowania. Wygląda to tak, że komputer pracuje, jednak zatrzymuje się w pewnym momencie kopiowania i nie pozostaje nic innego jak reset Amigi, a po nim walidacja dysku, na którym nagrywaliśmy plik. Z postów innych użytkowników wynika, że problem znika, jeśli zamiast standardowego OFS/FFS użyjemy systemu plików PFS3AIO, dostępnego za darmo na Aminecie. Najprawdopodobniej wina nie leży tutaj po stronie samego rozszerzenia, a konstrukcji CDTV, ponieważ podobne symptomy zgłaszali na forach dyskusyjnych także użytkownicy kontrolerów SCSI do tego modelu.

Niestety nie było mi dane sprawdzić karty Savyna68k w modelu innym niż CDTV, jednak powinna ona bez problemów działać także z Amigą 500/500+, Amigą 2000 i Amigą 1000.

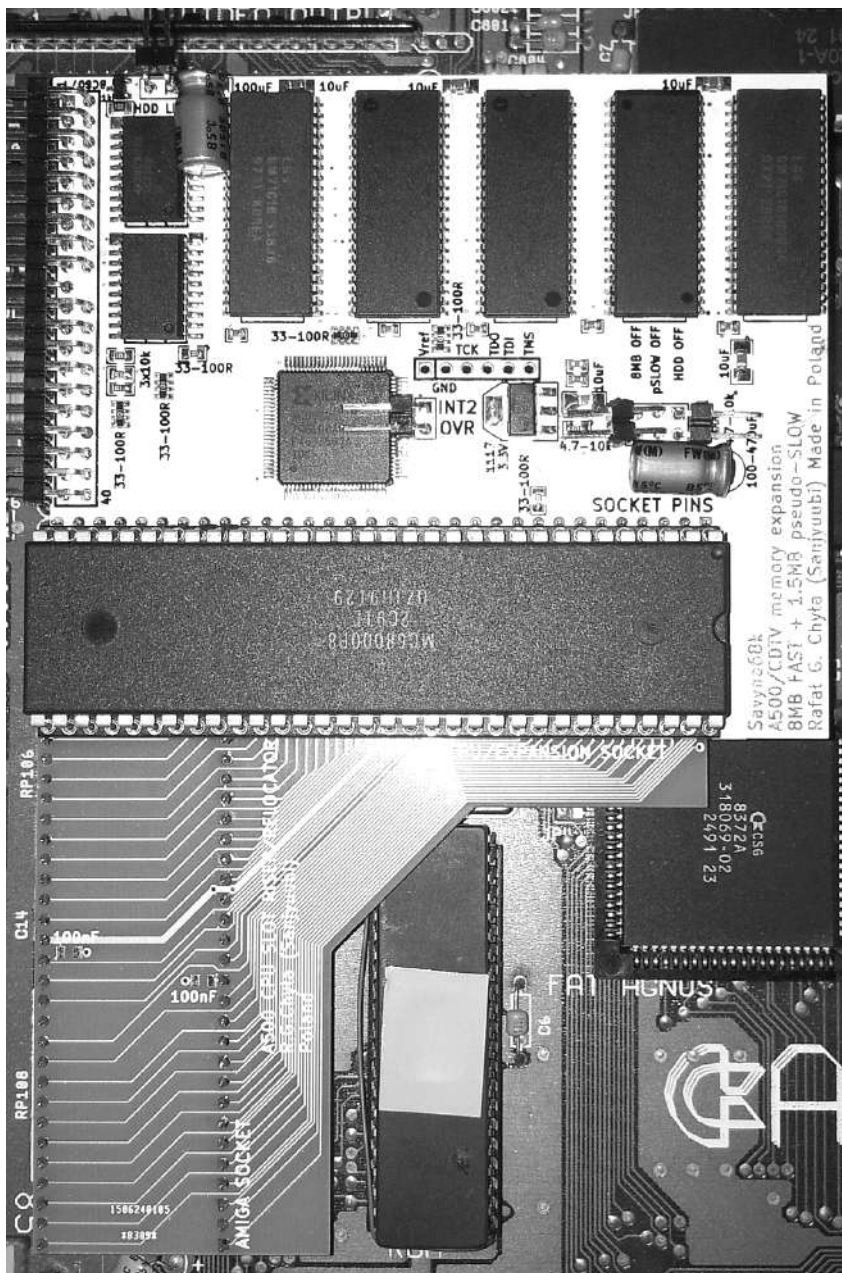
Zakup karty

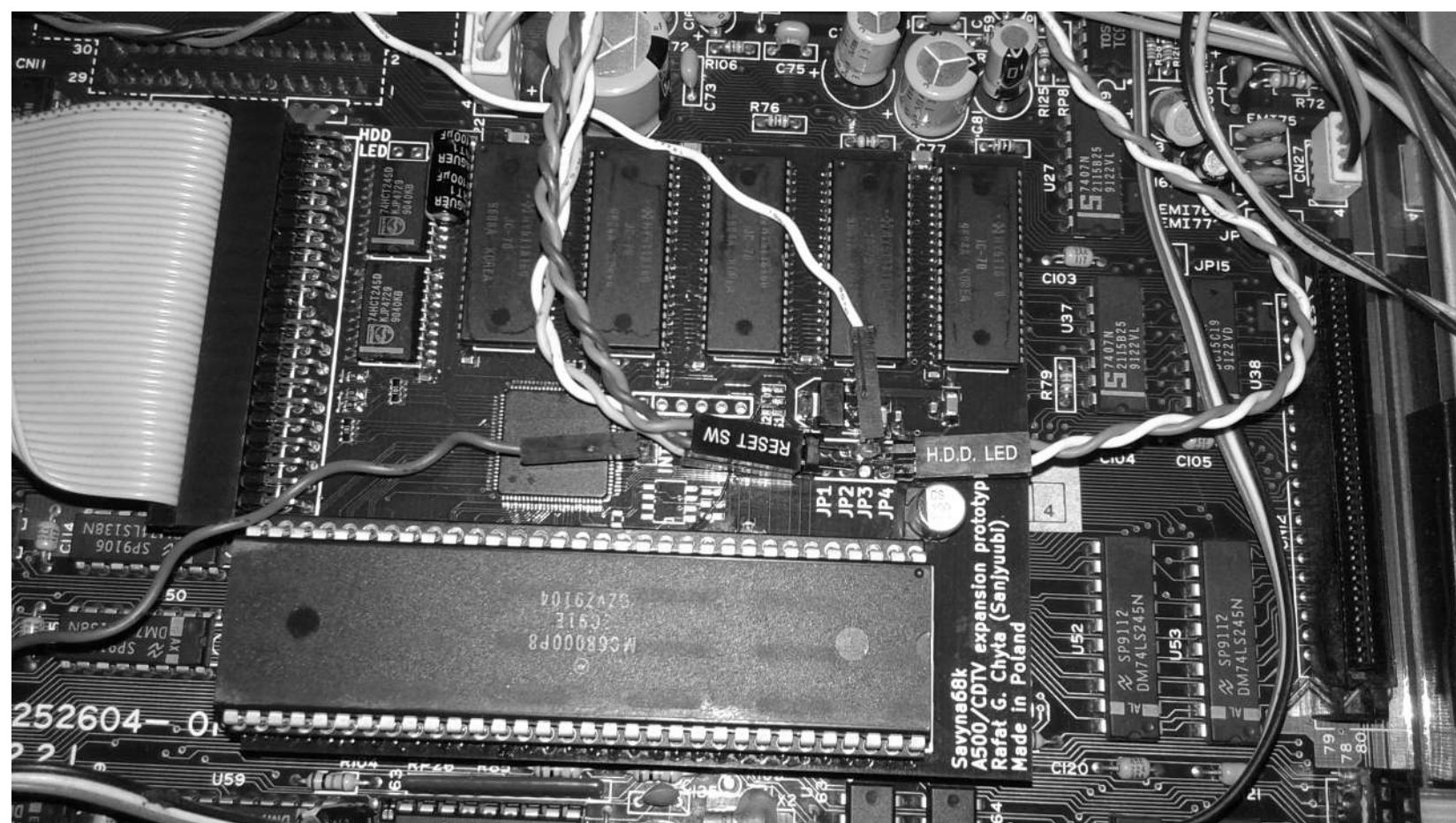
Podobnie jak w przypadku Ninetails, największym problemem może okazać się sam zakup karty. Ja posiadam jeden z egzemplarzy prototypowych, a wersja finalna jest obecnie składana przez użytkowników Dez3 i Architect1200 z forum PPA. Informacje o dostępności i zamówieniach znajdują się w odpowiednim wątku:

<http://www.ppa.pl/forum/elektronika/33283/savyna68k>

Na chwilę obecną cena jest atrakcyjna i wynosi 160 PLN, dodatkowo można zamówić riser do montażu w A500.

Czy taki sposób dystrybucji jest optymalny? Z jednej strony gwarantuje on niższą cenę, a produkt jaki dostajemy jest zbudowany „przez Amigowców dla Amigowców”, z drugiej jednak ogranicza dostępność karty, która przecież mogłaby sprzedawać się też za granicami Polski.





Czytając wątki dotyczące rozszerzeń dla A500 i innych modeli z procesorem 68000, zarówno na forum PPA, jak i na forach zagranicznych, dochodzę do wniosku, że potencjalny zbyt na taką kartę mógłby wynieść kilkaset sztuk. Wdrożenie tej karty do bardziej zorganizowanej, seryjnej produkcji i oparcie dystrybucji chociażby o sklep RetroAmi na pewno byłoby opłacalne.

Podsumowanie

Savyna68k jest ze wszech miar udaną konstrukcją, która niewielkim nakładem finansowym pomaga tchnąć nowe życie w Amigi 500, czy CDTV, dla których rozwiązania, pozwalające na korzystanie z dobrodziejstw WHDLOAD były do tej pory drogie i trudno dostępne. Montaż wymaga co prawda dodatkowych połączeń do układów na płycie głównej, ale można sobie przy tym poradzić bez lutowania. Aby w pełni wykorzystać zalety karty, należy także dysponować kickstartem w wersji minimum 2.05, opcjonalnie można na karcie zainstalować procesor 68010 i tym samym zwiększyć nieco wydajność i możliwości Amigi.

Na chwilę obecną pozostaje jeszcze przetestowanie karty w Amidze 1000 i 2000, jednak w teorii nie powinno być z tym problemów. Karta Savyna68k jest kolejnym po Ninetails przykładem na to, jak zdolnym konstruktorem jest Rafał „Sanjyuubi” Chyła (nie mylić z naszym

redakcyjnym kolegą Mufą, który nosi to samo imię i nazwisko :)), korzystanie z rozszerzeń przez niego zaprojektowanych jest po prostu czystą przyjemnością. Pozostaje tylko trzymać kciuki

za to, żeby karty Rafała trafiały do większego grona użytkowników, także za granicą. W końcu nie bez kozery na karcie widnieje dumny napis Made in Poland.

W NASTĘPNYM NUMERZE

AMIGAZYNU

między innymi:

- test konwersji gier z peceta
- rozbudowana Amiga 2000 w akcji
- co naprawdę potrafi AmigaOS 4?
- drukowanie na MorphOSie
- wiele innych ciekawych tematów

TO WSZYSTKO JUŻ W MARCU 2016

KLAWIATURA

Razer

BlackWidow



GRZEGORZ "KRASHAN"
KRASZEWSKI

Klawiatura to element zestawu komputerowego, do którego zazwyczaj nie przykładamy zbyt wiele uwagi. W laptopach klawiatura po prostu jest, w tabletach i smartfonach klawiatury po prostu nie ma, w zestawach stacjonarnych jest zazwyczaj "klawiatura gratis", oczywiście jakiś najtańszy model. O ile więc na przykład nie wahamy się wydać kilku setek na monitor, o tyle na osobę wydającą kilka setek na klawiaturę popatrzymy jak na nieszkodliwego dziwaka. Jest to dość dziwne, bo nawet najbardziej zawzięci męczyciele myszki wchodzi w bezpośredni, dotykowy kontakt z klawiaturą kilka tysięcy razy dziennie. Na monitor zaś wylącznie patrzymy.

Producenci komputerów od lat przyzwyczajają nas do tanich, nieergonomicznych konstrukcji klawiatur. Kwintesencją tego trendu są dotykowe wirtualne klawiatury w tabletach, na których po prostu nie da się pisać szybko. Jednakże nawet wśród klawiatur rzeczywistych króluje oparta na foliach i gumie przewodzącej konstrukcja membranowa. Ma ona kilka zalet: tania, prostą technologię produkcji, oraz łatwość tworzenia klawiatur cienkich, z małym skokiem, w niektórych konstrukcjach odporność na zalanie. Żadna z tych zalet niestety nie przekłada się na wygodne, szybkie pisanie.

Problemem jest brak dobrego sprzężenia zwrotnego przy pisaniu. Sprzężenie takie osiągnięte jest przez mózg człowieka na trzy sposoby. Po pierwsze widzimy co piszemy, litery pojawiają się na ekranie. Po drugie słyszymy klawisze. Po trzecie i najważniejsze wreszcie, czujemy reakcję klawiatury na nasz

dotyk. Niestety klawiatury "gumówki" pozbawiają nas dość skutecznie dwóch ostatnich sprzężeń. Sprzężenie wzrokowe to za mało, oczywiście we współczesnych komputerach opóźnienie między wciśnięciem klawisza, a pojawieniem się litery na ekranie jest najczęściej całkowicie pomijalne, ale liczy się opóźnienie w mózgu. Ośrodek wzroku i ośrodek sterujący palcami rąk to dwie odrębne dość jednostki. U osób szybko piszących co najmniej kilkoma palcami, ruchy nadgarstków i palców są podświadomie planowane z wyprzedzeniem na kilka znaków. Wszak przeszkolone osoby piszące wszystkimi dziesięcioma palcami są w stanie wprowadzać z klawiatury ponad 10 znaków na sekundę. Konieczność oczekiwania mózgu na potwierdzenie wzrokowe i przetworzenie go oznacza spowolnienie pisania.

W starszych komputerach 8-bitowych opóźnienie między wciśnięciem klawi-





sza, a wyświetleniem litery na ekranie bywało na tyle duże, że projektanci potrafiali sprzężenie zwrotne generując "klik" układem dźwiękowym komputera. Znamy to np. z małych Atari.

Stąd właśnie bierze się, czasami nierozumiany przez postronnych kult klawiatur tzw. mechanicznych. W klawiaturach membranowych fragment membrany wykonany z gumy przewodzącej zwiera sobą dwa styki, w lepszej klasy konstrukcjach są to połączone fragmenty ścieżek na płytce drukowanej, w tanich "hipermarketówkach" to metalizacja na folii. Przez to uczucie pisania na takich klawiaturach to "przyciskanie gumy". W lepszych konstrukcjach kształt i materiał membrany daje pewne odczucie sprężystości (np. klawiatura w PowerBooku G4).

W klawiaturze mechanicznej natomiast zwierają się ze sobą sprężyste elementy metalowe. To poprawia pewność styku, oraz daje dźwiękowe (charakterystyczny klik) i dotykowe potwierdzenie zadziałania. Stosunkowo głęboki skok klawisza zmniejsza zmęczenie palców "waleniem w opór". Dodatkowym bonusem jest trwałość takich klawiatur. Przy klawiaturach membranowych zazwyczaj producenci obiecują dziesięć do piętnastu milionów uderzeń w klawisz, klawiatury mechaniczne według wytwórców wytrzymują od 50 milionów uderzeń w górę.

Wziąwszy to wszystko pod uwagę, postanowiłem sprawdzić, czy klawiatura mechaniczna faktycznie robi różnicę. Jeżeli już pogodzimy się z ceną rzędu kilkuset złotych, otwiera się przed nami całkiem spory wybór klawiatur, w większości reklamowanych jako klawiatury

dla graczy. Tu prym wiodą tacy producenci jak Corsair, Razer czy Tesoro. Są też producenci odcinający się od graczy, ale ze względu na mniejszy rynek ich klawiatury są często droższe, i trudniej dostępne w Polsce (np. produkty firmy Das Keyboard). Niektórzy z kolei preferują klawiatury klasy retro, z kultową serią "M" firmy IBM na czele.

Po spędzeniu dwóch tygodni w sieci na czytaniu recenzji klawiatur, oglądaniu filmów z serii "unboxing" na YouTube, śledzeniu forumowych sporów zwolenników różnych rozwiązań i przejrzeniu oferty najróżniejszych sklepów, oraz - rzecz jasna - przeliczeniu środków płatniczych w portfelu, mój wybór padł na firmę Razer i klawiaturę BlackWidow w "obciętej" wersji Tournament Edition, bez bloku numerycznego.

Magia wiśni

W pierwszej dekadzie naszego wieku rynek przełączników do klawiatur mechanicznych został zdominowany przez początkowo amerykańską, a następnie niemiecką firmę Cherry, w 2008 roku przejętą przez również niemiecką firmę, o miłe dla ucha brzmiącej nazwie Zahnradfabrik Friedrichshafen. Słynne przełączniki z serii Cherry MX były stosowane przez prawie wszystkich producentów klawiatur mechanicznych. Taki stan trwałby zapewne do dzisiaj, gdyby nie Chińczycy. Wcześniej nie mogli zaatakować frontalnie, bo firma Cherry opatentowała swoje rozwiązania na całym świecie. Patenty te jednak były uzyskiwane na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych ubiegłego wieku i właśnie niedawno utraciły ważność.

Tylko na to czekała firma Kaihua Electronics Co. Ltd. z Dongguan City i wypuściła klony przełączników Cherry pod firmową nazwą "Kailh". Niektórzy producenci klawiatur postawili na tradycję i pozostali przy oryginalnych przełącznikach Cherry MX, inni zaś, w tym Razer, postawili na cięcie kosztów i zaczęli montować przyciski Kailh, czasami firmując je własną marką. Tak też robi i Razer, Chińczycy umieszczają na przełącznikach nazwę "Razer" ale i tak wszyscy wiedzą o co chodzi.

Seria Cherry MX obejmuje kilka rodzajów przycisków, nazywanych od koloru górnej części obudowy. Rodzaje te mają różne charakterystyki, od klikających i głośnych MX Blue poprzez MX Brown, cichsze, ale z wyczuwalnym skokiem, do miękko pracujących MX Red. Kaihua oferuje jak dotąd tylko dwa rodzaje: zielone odpowiadają z grubsza niebieskim Cherry, pomarańczowe zaś są odpowiednikami MX Red.

Oczywiście wkrótce rozgorzały forumowe wojny między zwolennikami obu opcji, do złudzenia przypominające niedawne starcia mosiustowskich bojówek z falangami osczwórkowców. Razer atakuje nie tylko cenami klawiatur, ale również twierdzi, że przyciski Kailh są lepsze od Cherry MX, bo trwalsze i wymagają nieco mniejszej siły nacisku. Zostawmy te spory na boku, zauważając jedynie, że zwolennicy niemieckiej solidności przełączników Cherry produkty Razera mogą sobie odpuścić i rozejrzeć się w ofercie innych producentów (np. Corsaira, albo Das Keyboard).

Osobiście dałem jednak szansę Chińczykom i biurko moje obciążała klawiatura BlackWidow w "ekonomicznej" wersji Tournament Edition 2014. W klawiaturze tej użyto zielonych Kailhów, a więc tych klikających.

Rodzinka czarnych pajaków

Firma Razer proponuje cztery modele klawiatury BlackWidow, każdy z nich występuje też w dwóch odmianach: z zielonymi przełącznikami z klikaniem i cichszymi bezklikowymi pomarańczowymi. Ta druga odmiana otrzymuje w nazwie dodatkowe słowo Stealth. Model standardowy zwany jest po prostu BlackWidow i jest to pełna klawiatura z blokiem numerycznym i pięcioma programowalnymi klawiszami po lewej stronie. Pozbywając się tych klawiszy oraz bloku numerycznego producent otrzymał model Tournament Edition - najtańszy z serii. Nazwa bierze się stąd, że w wielu turniejach gier zabro-

nione jest stosowanie klawiatur z programowanymi klawiszami. Oczywiście mniejsza klawiatura jest też wygodniejsza przy zabieraniu jej ze sobą np. właśnie na turniej.

W wersji Tournament Edition zaoszczędzono też na przedłużonych z komputera gniazdach audio i USB. Warto tu wspomnieć, że BlackWidow nie mają huba USB, po prostu kabel składa się z dwóch przewodów USB, jeden podłącza samą klawiaturę, drugi robi za zwykły przedłużacz. Na tej samej zasadzie przedłużone jest wyjście słuchawkowe i wejście mikrofonu.

Dodając do wersji standard podświetlenie klawiatury w kolorze zielonym otrzymujemy wersję Ultimate. Podświetlenie jest indywidualne dla każdego klawisza i jest programowalne z poziomu windowsowego programu Synapse. Najdroższa wersja Chroma ma indywidualne podświetlenie RGB, a więc każdy klawisz może być podświetlony innym kolorem. Głównym zastosowaniem tej funkcji jest kolorowe wyróżnianie klawiszy używanych w grach, program Synapse oferuje nawet gotowe szablony podświetlenia do popularnych gier na peceta. Oprócz tego można uzyskiwać różnego rodzaju bajeranckie efekty typu tęcza, czy zanikająca poświata na klawiszach, w które uderzamy.

O ile do zwykłego pisania kolorowe podświetlenie klawiatury uważam za zbędny bajer, o tyle zielone mogłoby się przydać i trochę szkoda, że moja Tournament Edition go nie ma. Z drugiej strony praca przy komputerze bez zewnętrznego oświetlenia męczy wzrok, więc jakoś z brakiem podświetlenia można się pogodzić. We wszystkich wersjach klawiatury podświetlony



jest oczywiście caps lock, oraz funkcja makro (na F9) i tryb gry (na F10) no i rzecz jasna logo Razera na dole. Z podświetleniem wiąże się jeszcze jedna ciekawostka. Symbole znaków używanych z klawiszem shift są w klawiaturach BlackWidow umieszczone pod znakami bez shifta, czyli odwrotnie niż wszędzie. Producent tłumaczy to tym, że podświetlone powinny być znaki główne (bez shifta), a dioda LED podświetlająca klawisz znajduje się bliżej górnej jego krawędzi. Jest w tym jakaś logika.

Co my tu mamy w tym pudełku?

Razer, działając na silnie konkurencyjnym rynku, nawet projektując opakowania swoich produktów musi przyciągać wzrok klientów. Mamy więc "agresywną" grafikę i metalizowane litery. Zdecydowanie odbiega to do historycznych "czarnych kartonowych pudełek Phase 5" o których pisano niegdyś w "Magazynie Amiga". Pudełko jednak zostawmy na boku i wyjmijmy zawartość.

Producent niewątpliwie chce nam dać do zrozumienia, że kupiliśmy coś z wyższej półki, robi to w mniej lub bardziej użyteczny sposób. Na przykład kabel USB jest odłączany, co jest praktyczne, bo unikamy w ten sposób jego załamania przy typowym zawijaniu wokół klawiatury. Przy przewożeniu BlackWidow kabel po prostu odpinamy i składamy oddzielnie. Z kolei bardziej w kategorii bajeru można rozpatrywać to, że kabel jest w tekstylnym oplocie i ma połączane metalowe części wtyczek USB. Niemniej to standardowy kabel z wtyczką mini-USB po stronie klawiatury, więc może się przydać i do innych celów. Kolejnym przydatnym dodatkiem jest pokrowiec na klawiaturę z miękkiej tkaniny podobnej do zamszu, przydaje się do przewożenia i przykrycia klawiatury po zakończonej pracy.

Oprócz tego w kartonie znaleźć można czarną kartonową kopertę wielkości płyty CD, ale żadnej płyty CD w niej nie ma, są natomiast skrócone instrukcje obsługi (w tym po polsku) i dwie naklejki z logiem firmy.

Wreszcie wyciągamy samą klawiaturę. Jak na sprzęt dla graczy, jej wystrój jest dość minimalistyczny. Czarny mat zarówno na klawiszach, jak i obudowie. Podoba mi się to znacznie bardziej niż błyszczące powierzchnie, które szybko pokrywają się odciskami placów. Solidne wrażenie robi ciężar sprzętu w okolicach kilograma. Patrząc na klawiaturę z boku zauważymy, że rzędy klawiszy wznoszą się do góry pod większym niż zazwyczaj kątem, który jeszcze można dodatkowo zwiększyć otwierając składane podpórki. Oczywiście zrobiłem to - pozycja rąk jest wtedy bardzo wygodna, trochę jakby pisało się na komputerze Atari, a może nawet C-64. Bez problemu i odrywania rąk można sięgnąć do klawiszy funkcyjnych czy bloku edycji po prawej stronie.



Gumowe szerokie nóżki i gumowe końcówki podpórek w połączeniu ze sporą wagą BlackWidow zapewniają znakomitą stabilność na biurku. Nie ma mowy o przesuwaniu się klawiatury przy pisaniu.

Układ klawiatury

Klawiatury dedykowane graczom mają pewne charakterystyczne cechy, mające ułatwić tym graczom życie. Uwagę zwracają szerokie klawisze shift, nieco szersze niż zwykle alt i control. Ponadprzeciętny jest też klawisz backspace. Walkę o miejsce przegrał natomiast klawisz enter, który zmieścić się musi w jednym rzędzie klawiszy.

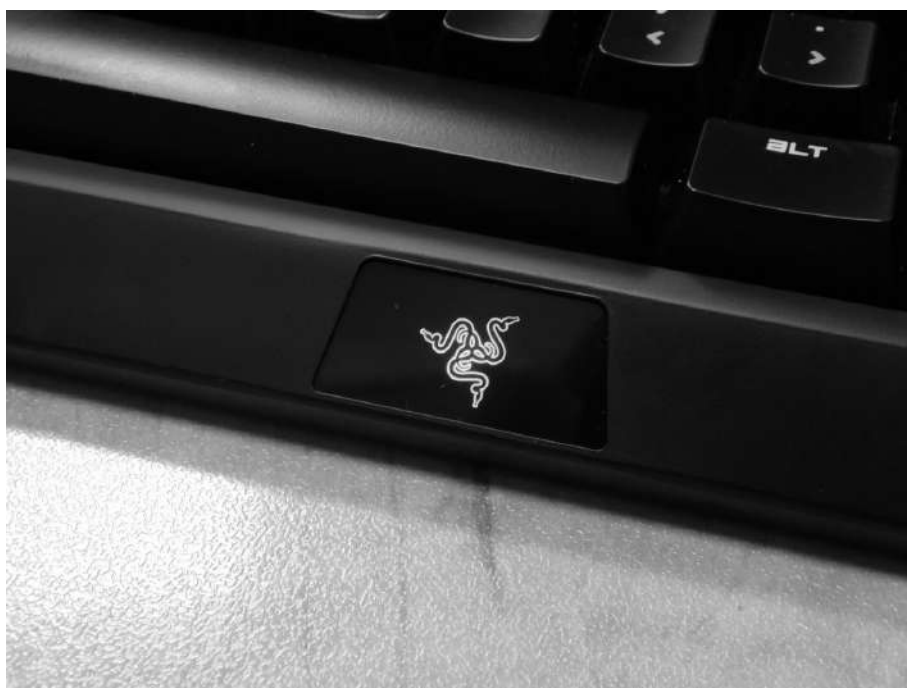
Dobłą wiadomością dla osób dużo pracujących z edytorami tekstu jest standardowe rozmieszczenie klawiszy kursora i bloku funkcyjnego zawierającego klawisze insert, delete, home, end, page up i page down. Na klawiaturach laptopów i małych klawiaturach samodzielnych klawisze te bywają umieszczane w dość przypadkowych miejscach. Razer jest tu konsekwentny i oba te bloki mają tradycyjny rozkład, również w najmniejszej Tournament Edition.

Niemiałą niespodzianką, występującą we wszystkich wariantach BlackWidow, jest natomiast brak prawego klawisza windows, zwanego przez nas na tradycyjnie i na przekór "prawą amigą". O ile windowsowym graczom niewiele ten brak przeszkadza, o tyle w systemach amigowych klawisz ten jest dość istotny. Skutecznym rozwiązaniem jest zagospodarowanie do tego celu klawisza "menu", korzystając z ustawień stosu USB Poseidon. W tym momencie przeszkadzać już może tylko położenie klawisza menu. Między ten klawisz bowiem, a prawy alt projektanci Razera wepchali funkcyjny klawisz Fn. Można się na szczęście do tego przyzwyczaić, wszak prawej amigi używamy głównie do wywoływania elementów menu ekranowego.

Przyczepić się też można do takiego detalu jak czcionka użyta do opisania klawiszy. Projektanci schlebując gustom graczy zastosowali "komputerowy" krój podobny do używanych w grach np. do wyświetlania różnych komunikatów. Jego czytelność pozostawia nieco do życzenia i wolałbym tu jednak tradycyjną Helvetikę. Ale to dodatkowa zachęta do uczenia się bezwzrokowego pisania...

A czy to działa z MorphOS-em?

Instrukcja obsługi niepokojąco informuje, że obsługiwane systemy operacyjne to wyłącznie Windows od XP w górę i wymagane jest 200 MB miejsca na twardym dysku. Niezrażony tym podłączyłem klawiaturę do Maca mini i uruchomiłem MorphOS-a. Nie ma się czego obawiać, klawiatura jest wykrywana od razu i bez problemów, można z niej wejść również do konsoli Open Firmware i to nawet jeżeli podłączona jest przez huba (korzystam z huba USB 2.0 wbudowanego w monitor). Nie jest też oczywiście potrzebne żadne 200 MB miejsca na dysku.



Tak więc do pracy z MorphOS-em po prostu podłączamy klawiaturę i już możemy pisać. Wrażenia z pisania są znakomite. Mimo, że nie potrafię pisać wszystkimi palcami, to jednak robię to bezwzrokowo, używając obu rąk. Po przyzwyczajeniu się do układu klawiatury odczułem wyraźne zwiększenie szybkości pisania, nie mówiąc o przyjemnych wrażeniach dotykowych. Również słyszalny klik jest bardzo pomocną rzeczą, chociaż ostrzegam - klawiatury mechaniczne z klikającymi przełącznikami są głośne, więc lepiej nie używać takiej klawiatury w sypialni, gdy żonę boli głowa i próbuje zasnąć. Nie wszyscy też lubią taką pracę klawiatury i preferują bardziej miękko działające klawisze, z przełącznikami Cherry MX Red albo pomarańczowymi Kailhami. Najlepiej przetestować to osobiście, chociaż może to nie być łatwe.

Jako klawiatura dla graczy, BlackWidow posiada oczywiście cechę zwaną w skrócie NKRO (N-key rollover), czyli prawidłową obsługę wciśnięcia wielu klawiszy jednocześnie. Może się to przydać w różnych nieoczekiwanych sytuacjach, np. w trackerach muzycznych. Producent gwarantuje prawidłową obsługę co najmniej 10 klawiszy wciśniętych na raz, a niezależne testy to potwierdzają. Tanie klawiatury z hipermarketu potrafią wymięknąć już przy trzecim klawiszu.

W klawiaturach BlackWidow tzw. funkcje multimedialne nie są umieszczone na dodatkowych klawiszach na górze, ale są dostępne poprzez klawisze funkcyjne wraz z wciśniętym klawiszem Fn.

Również one działają pod MorphOS-em bez żadnych problemów.

Nie działa natomiast dodatkowa funkcja tej klawiatury, czyli zapamiętywanie makr. Co prawda wersja Tournament nie ma bloku pięciu klawiszy makro, ale posiada możliwość programowania makr "w locie" i przypisania ich dowolnemu klawiszowi. Niestety funkcja ta nie jest realizowana przez samą klawiaturę, ale przez dedykowany sterownik dla Windows. W wersjach BlackWidow z podświetleniem klawiszy, programowane podświetlenie również wymaga tegoż sterownika i to zapewne dla niego (oraz programu Synapse służącego do zarządzania ustawieniami klawiatury) potrzebne jest wcześniej wspomniane 200 MB przestrzeni dyskowej.

Podsumowanie

Dochodzimy w końcu do zasadniczego pytania: warto, czy nie warto? Odpowiedź, jak to zwykle bywa, nie może być jednoznaczna. Z pewnością warto mieć klawiaturę mechaniczną, zwłaszcza jeżeli ktoś dużo pisze. Natomiast niekoniecznie musi to być akurat BlackWidow, bo każdy ma inne potrzeby. Z pewnością wersja Tournament Edition to jedna z najtańszych porządných kła-

wiatur mechanicznych na rynku. Jest to jednak okupione brakiem bloku numerycznego i użyciem chińskich przełączników. Lepsze wersje klawiatur Razera nie mają już tak konkurencyjnej ceny. Dla mnie decydującymi kryteriami były właśnie cena i małe rozmiary, spodobał mi się też wygląd Razera. Argumenty o "chińskiej podróbce" w kwestii przełączników Kailh do mnie nie przemawiają, nie znalazłem jeszcze konkretnych informacji świadczących o wyższości przełączników Cherry MX, chociaż być

może takie się pojawią po dłuższym okresie używania. Na pewno istotną wadą z punktu widzenia systemów amigowych jest brak prawego klawisza windows. Co prawda przemapowanie klawisza menu jest proste w Poseidone, ale nie każdy używa Poseidona jako stosu USB. Osobiście jestem zadowolony z zakupu, ale na pewno przed wydaniem niemałej przecież sumy warto wynotować swoje oczekiwania i rozejrzeć się w ofercie różnych producentów.

ZOSTAŃ AUTOREM

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

AMIGA.net.pl
Przejdź na naszą stronę

AMIGA OS 3.1

Podręcznik użytkownika

Adam Zalepa



MIAMI i Wu-FTPd



OD REDAKCJI: *Poniższy tekst powstał wiele lat temu, jednak zdecydowaliśmy się go opublikować z kilku powodów. Po pierwsze został poprawiony i uzupełniony o kilka ważnych informacji. Po drugie pierwotnie ukazał się w czasie, gdy sprawy Internetu nie były jeszcze na porządku dziennym wśród użytkowników Amigi. Nie przedłużając, zapraszamy do lektury.*

Czym jest "Miami" z pewnością każdy z Czytających wie. Dla tych, którzy nie wiedzą - umożliwi nam połączenie naszych Amig z Internetem, bądź też z każdą inną siecią w której wykorzystywane są protokoły rodziny TCP/IP.

Protokoły te w efekcie końcowym umożliwiają nam - użytkownikom - korzystanie z wszelkiego rodzaju usług dostępnych w Internecie, takich na przykład jak: wysyłanie (protokół SMTP) i odbiór (np. POP3) poczty elektronicznej, przeglądanie stron WWW (protokół HTTP), przesyłanie danych (protokoły TFTP, FTP), zdalną pracę na odległych serwerach (protokoły TELNET, SSH, RLOGIN, ...), itd. Usług jest bardzo wiele, a każda z nich posiada unikalne cechy i funkcjonalność.

Sam pakiet "Miami" nie umożliwi nam np. przeglądania stron WWW, program ten jest jedynie "pomostem" między komputerami świadczącymi usługi w sieci TCP/IP, zwanymi serwerami, a komputerami odbiorców, czyli klientami. Do przeglądania stron WWW, obsługi poczty elektronicznej i innych usług służy odpowiednio oprogramowanie takie jak na przykład "Voyager", "YAM", "AmTelnet", "AmFTP", "AmIRC" i wiele innych... Zwykle do każdej usługi internetowej potrzebny jest oddzielny program, choć nie jest to regułą.

Jak łatwo zauważyć każdy komputer w sieci TCP/IP może być zarówno klientem jak i serwerem. Dla Amigi powstało wiele programów umożliwiających świadczenie usług w sieciach TCP/IP. Jednakże większość z nich powstała dla pakietu "AmiTCP", który jest znacznie trudniejszy w obsłudze dla przeciętnego użytkownika niż "Miami". Z pewnością jednak nie stanowi to problemu dla osób zaznajomionych z konfiguracją sieci w systemach bazujących na U*ix. Bardziej skomplikowana obsługa wynika z faktu, że pakiet "AmiTCP", jak i jego konfiguracja, prawie w całości są oparte na kodzie obsługującym sieć w NetBSD.

Ponieważ procedura obsługi i wywołania programów usługowych TCP/IP przy użyciu pakietu "Miami" jest prawie taka sama jak w "AmiTCP" (kod "Miami" bazuje na kodzie 4.4 BSD v2), możliwe jest wykorzystanie większości (o ile nie wszystkich) programów przeznaczonych dla "AmiTCP". Niestety nie zawsze instalacja danego programu usługowego TCP/IP przewiduje współdziałanie z pakietem, dlatego też nie zawsze instalacja jest łatwa do wykonania. Jednym z pakietów pisanych dla "AmiTCP" jest "Wu-FTPd".

"Wu-FTPd" to znany z systemów U*ix program serwera usługi protokołu FTP służący do przesyłania danych. Za jego pośrednictwem możemy więc stworzyć swój własny serwer FTP i udostępnić określone dane innym internautom. Oczywiście, aby możliwe było połączenie z naszym serwerem, musimy być połączeni w tym samym czasie z Internetem.

Zakładam, że dysponujemy skonfigurowanym do pracy w sieci pakietem

MICHAŁ SUPERA

"Miami" oraz rozpakowanym archiwum z "Wu-FTPd". Oba pakiety można pobrać z Aminetu, a dokładnie znajdują się w katalogu "comm/tcp".

Interesować nas powinny pliki o nazwach zaczynających się na "Miami32b" oraz "wu-ftpd-37". Oba pakiety mają wewnątrz programy instalacyjne, a więc rozpakowujemy LHA, klikamy na "Install" i potwierdzamy katalog na dysku.

Gdy już wszystko mamy przygotowane możemy przejść do instalacji "Wu-FTPd". Otwieramy okienko Shell na Workbenchu. Przechodzimy do katalogu "Miami:" w następujący sposób:

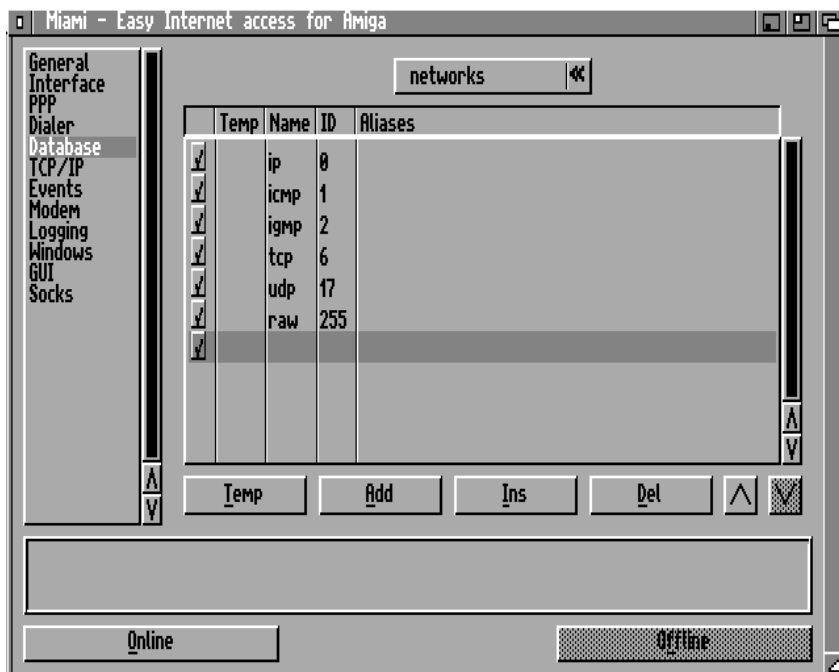
cd Miami:

Następnie wpisując poniższe linie tworzymy katalogi "db", "serv" i "bin":

```
makedir db
makedir serv
makedir bin
```

Teraz kopiujemy pliki z archiwum z "Wu-FTPd" do utworzonych katalogów:

```
copy wu-ftpd/bin/ftpd Miami:serv
copy wu-ftpd/bin/ftpshut Miami:bin
copy wu-ftpd/bin/ftpcount Miami:bin
```



Oczywiście jeśli archiwum pakietu "Wu-FTPd" rozpakowaliśmy do innego katalogu niż aktualny, przed słowem "wu-ftp" należy podać ścieżkę dostępu. Przykładowo, jeśli pakiet rozpakowaliśmy do RAM-dysku całość będzie wyglądała w sposób następujący:

```
copy RAM:wu-ftp/bin/ftpd Miami:serv
copy RAM:wu-ftp/bin/ftpshut Miami:bin
copy RAM:wu-ftp/bin/ftpcount Miami:bin
```

Następnie kopiujemy przykładowe pliki konfiguracyjne programu "Wu-FTPd":

```
copy wu-ftp/examples/#? Miami:db
```

Przechodzimy do konfiguracji usługi (naszego FTP) w bazie danych pakietu "Miami" przez wybranie w menu głównym opcji "Database" oraz wybranie grupy "InetD". Po wybraniu tej opcji dopisujemy nową usługę wybierając "Add" i wpisując kolejno:

```
ftp stream tcp nowait root miami:serv/ftpd ftpd
```

Jeśli chcemy, by do naszego serwera FTP miał dostęp każdy, tworzymy dodatkowo użytkownika FTP przez przejście do grupy "users" i wpisanie następującej linijki:

```
ftp * 3 99 Anonim <katalog> nologin
```

oraz w grupie "groups"

```
guest * 99 root
```

Oczywiście w miejscu <katalog> należy podać katalog, do którego dostęp będzie miał łączący się z nami użytkownik.

Teraz czeka nas dopisanie jednej linijki tekstu do pliku startowego programów użytkownika naszego systemu, czyli do pliku "user-startup" znajdującego się w systemowym katalogu "S:".

Oto ona:

```
assign AmiTCP: Miami:
```

Po dopisaniu całości zostaje nam tylko uruchomić ponownie system operacyjny i sprawdzić czy nasz serwer działa,

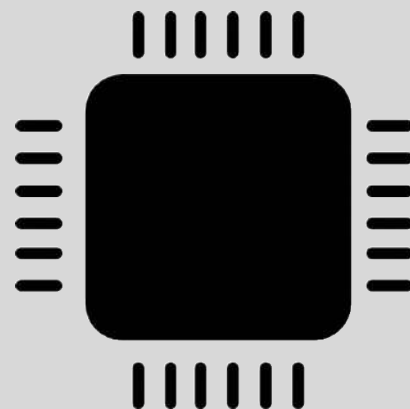
na przykład za pomocą programu "Am-FTP".

Życzę samych udanych konfiguracji.

JUŻ NIEDŁUGO

Sprawdzimy
prawdziwą
szybkość
procesorów

FPGA



CZYTAJ AMIGAZYN



BARTOSZ KACPRZYK

Skuteczne zarządzanie bazą danych

Kontynuując szeroki temat baz danych, chcę przedstawić mało znany sposób korzystania z programu DB, który jednocześnie podkreśla możliwości systemu operacyjnego Amigi. Mowa o "DBMS", który jest zestawem skryptów ARexxa służących do obsługi większych baz danych tworzonych do współpracy z DB w dowolnej jego wersji. Skrypty te pozwalają zautomatyzować często powtarzane operacje i w ten sposób zaoszczędzić nieco czasu. Zostały stworzone z myślą o konkretnym rodzaju bazy danych, służącym przechowywaniu informacji o programach, a zatem w literalnej wersji mało uniwersalne, ale można je łatwo przystosować do własnych potrzeb lub używać w podobnych zastosowaniach.

STRUKTURA

Aby wykorzystać w pełni DBMS trzeba przyjąć pewną koncepcję bazy danych, która jest niezależna od samego programu DB. Oznacza ona standardowy model bazy przeznaczonej do przechowywania informacji o programach np. znajdujących się w Twojej kolekcji.

Na bazę tę składają się pola jak w ramce widocznej powyżej - mogą być oczywiście umieszczone w dowolnej kolejności.

Taka konstrukcja bazy predystynuje ją oczywiście do jednego tylko zastosowania,

- **Nazwa** - przechowuje nazwę programu
 - **Opis** - krótki opis
 - **Objętość** - podana w Kb lub Mb
 - **Wymagania** - szczegółowe wymagania sprzętowe
 - **HD** - możliwość uruchamiania z twardego dysku
 - **FD** - możliwość uruchamiania z dyskietek
 - **Typ** - do jakiej kategorii zaliczono program (np. "Graficzny")
 - **Rodzaj** - do jakiej podkategorii zaliczono program (np. "Konwerter")
 - **Prawa autorskie** - np. "PD", "Freeware", "Shareware" itp.
 - **Dokumentacja w języku** - np. "polski", "angielski" itp.
- **Age** - **UWAGA!** Pole to oznacza, czy program jest w najnowszej wersji, czy jednej ze starszych. Jeśli jest to wersja najnowsza, pole musi być puste, alternatywnie MUSI się tu znajdować znak: "*" (gwiazdka).

wania, ale możesz tak zorganizowanej bazy użyć do innego celu. Najważniejszą funkcją jest szybkie wyszukiwanie informacji. Aby to ułatwić wprowadzone są pola o nazwach "Typ" i "Rodzaj". Pozwalają one dzielić materiał znajdujący się w bazie na logiczne kategorie i podkategorie, dzięki czemu można znacznie szybciej wyszukiwać informacje oraz łatwiej czytać wydruk bazy. Aby nie było niejasności: te kategorie i podkategorie są analogiczne do katalogów i podkatalogów.

INSTALACJA

Jest to proces bardzo prosty: pliki, znajdujące się w katalogu:

DBManagementSystemV1.0/ARexx

należy skopiować do katalogu:

SYS:ARexx

Potem trzeba jeszcze dodać do swojej bazy skomplikowaną linię, którą zamieszczamy na następnej stronie - w górnej ramce.

W linii tej, przed "RFF" należy wstawić znak "@" (małpa). Symbole "[Tab]" oznaczają tabulator. Ponadto należy skopiować zawartość katalogu "Prefs" znajdującego się w pakiecie, do katalogu o tej samej nazwie na dyskietce systemowej.

SKRYPTY

COPY CONTENTS

Działanie tego skryptu jest bardzo proste: kopiuje do następnego rekordu zawartość niektórych pól z poprzedniego rekordu (tzn. uwzględnia te pola, które wskażesz w preferencjach). Jest to bardzo użyteczna opcja, w ten sposób unikasz ręcznego wpisywania tych pól, które w następnym rekordzie nie ulegną zmianie, bo np. chodzi o oznaczenie nowszej wersji programu.

```

nazwa [tab] nazwa [tab]
RFF=1.1,TYPE=RXMENU [tab] RXFILE=sys:Arexx/DB_CopyContents.rexx,NAME="Skopiuj
poprzednie" [tab] RXFILE=sys:Arexx/DB_KonsolidujBaze.rexx,NAME=Konsolidacja
[tab] RXFILE=sys:Arexx/DB_ShowDataBase.rexx,NAME=Wyrzuć_New [tab]
RXFILE=sys:Arexx/DB_WyczyśćPola.rexx,NAME="Wyczyść pola" [tab]
RXFILE=sys:Arexx/DB&DOpusDB.rexx,NAME=Talk2DOpus [Tab]
RXFILE=sys:Arexx/DB_PokażKategorie.rexx,NAME="Pokaż Kategorie" [tab]
RXFILE=sys:Arexx/DB_SzukajAlternatywnych.rexx,NAME="Szukaj Alternatywnych"
[tab]RXFILE=sys:Arexx/DB_SzukajCiągu.rexx,NAME="Szukaj Ciągu" [tab]
RXFILE=sys:Arexx/DB_Copy.rexx,NAME="Kopiuj"

```

KONSOLIDUJ BAZĘ

Pozwala zaoszczędzić trochę pamięci, zwłaszcza jeśli ma się dużą bazę (rzędu kilku tysięcy rekordów). Skrypt ten oddaje nieocenione usługi przy sortowaniu danych. Mianowicie usuwa z wybranych pól spacje. Wbrew pozorom może się to przydać, np. dla ujednoczenia nazw. Podam własny przykład, gdy korzystając z Directory Opusa wydrukowałem do pliku zawartość wszystkich katalogów znajdujących się na płycie CD i dołączyłem to do bazy. Kiedy ją posortowałem okazało się, że mam kłopoty z szybkim wyszukiwaniem rekordów. W bazie znajdowały się pola rozpoczynające się następującymi ciągami znaków:

- **AMi-X**
- **Ami - X**
- **Ami - X**
- **AmiX**
- **Ami X**

Były to różne wersje tego samego programu plus jeszcze jakiś program o podobnej nazwie. Chciałem wiedzieć, ile mam wersji tego samego tytułu, jaka jest najstarsza i najnowsza

Pamiętając stare zwyczaje, ale nie pamiętając, że dodałem do bazy wydrukowane przez Opusa katalogi, wpisałem:

- **Ami -**

i oczywiście w najlepszym wypadku znalazłem dwa programy, niekoniecznie najnowsze. W sytuacjach nerwowych zaś zdarzało się, że w ogóle nie mogłem za pomocą opcji "Find" nic znaleźć. Oczywiście po minucie zasta-

nowienia przypominałem sobie o co chodzi, ale przedłużało to znacznie czas dostępu do informacji.

Pola, które mają być w trakcie działania tego skryptu brane pod uwagę, należy wskazać w pliku:

POKAŻ KATEGORIE

Ten skrypt z kolei konwertuje bazę DB na elegancki dokument w formacie AmigaGuide. Ma on następującą budowę (patrz poniższa ramka):

```

Typ ---
  I
  --- Kategorie 1      --- Opis 1
  I                    I
  --- Kategorie 2 ----
  I                    I
  --- .....          --- Opis 2
  I
  --- Kategorie N

```

Za jego pomocą można też wyprodukować plik tekstowy zawierający bazę rozbitą na poszczególne kategorie. Plik ten będzie mniej więcej wyglądał tak:

```

-----
- Kategorie - Podkategoria
-----
| nazwa.1 | objętość.1 | opis.1 | wymagania.1 |
| ..... | ..... | ..... | ..... |
| nazwa.n | objętość.n | opis.n | wymagania.n |
-----
- Kategorie.1 - Podkategoria.1
-----

```

itd.

DBMS.prefs

który powinien zawierać wyraz:

ALL

o ile wszystkie pola mają być konsolidowane lub pustą linię i następnie wymienione po kolei nazwy pól, które mają potem podlegać konsolidacji. Można także ustawić trzy ciągi, które w trakcie konsolidacji mają być usuwane i zastępowane innym, wskazanym ciągiem. Do plików dołączone do przykładowe preferencje.

Ułatwia to przeglądanie bazy komuś, kto jej na co dzień nie używa, a poza tym pomaga stworzyć przejrzysty i kompletny system kategorii. W pliku AmigaGuide łatwiej znaleźć np. błędnie wpisane wskutek pośpiechu nazwy kategorii. Dokument zostanie utworzony w katalogu wskazanym w pliku konfiguracyjnym i będzie miał nazwę:

DBMS.prefs

Po uruchomieniu skryptu musisz tylko potwierdzić wybór opcji, dalszy ciąg pracy przebiega automatycznie.

Nazwa	I Opis	I Objętość	I Wymagania	I HD	I FD	I Typ	I Rodzaj
A1200HardFAQ	I Budowa A1200	I 9K	I	I +	I +	I Akcesorium	I Tekst
A1200HDConnerPatch	I Usprawnienia	I 1K	I OS2.0+	I +	I -	I Akcesorium	I Elektronika
A1200HDPatch	I HD z A1200	I 12K	I OS2.0+	I +	I +	I Akcesorium	I Elektronika
A1200ScreenFF1.0	I Poprawka	I 100K	I OS2.0+	I +	I +	I Akcesorium	I Flicker Fixer

UWAGA! Podczas sprawdzania typów i rodzajów program generuje plik:

DB_Categorised.prefs

w katalogu:

SYS:Prefs

Zawiera on wyliczenie aktualnej konstrukcji bazy. Jeśli więc od ostatniej sesji z programem DB nic nie zmieniłeś w strukturze kategorii, sprawdzanie typów i rodzajów możesz sobie darować. Wynikowy plik tekstowy o nazwie:

Baza

znajdziesz w katalogu wskazanym w pliku konfiguracyjnym.

SHOW DATA BASE

Pozwala wyrzucić do pliku tylko te pozycje, które w polu "Age" nie mają znaku "*" (gwiazdka). Pozwala to łatwo eliminować z bazy np. najstarsze wersje programów. Wynikowy plik zostanie utworzony w katalogu:

RAM:

Będzie to baza analogiczna do bazy DB, tzn. poszczególne pola będą rozdzielone znakami tabulacji.

SZUKAJ CIĄGU

Przeszukuje wszystkie pola "Nazwa" i znajduje podany ciąg, jeśli tylko znajduje się on w nazwie. Zwykle DB znajduje pola tylko jeśli ich zawartość zaczyna się od podanego ciągu i fakt ten stanowi główną różnicę.

Oczywiście zanim przystąpisz do przeszukiwania, pole "Nazwa" w module "Find" (Amiga + f) musi zawierać szukany ciąg.

SZUKAJ ALTERNATYWY

Skrypt ten służy do przeszukiwania bazy według rekordów. Nazwom programów znajdujących się bazie można przyporządkowywać dwie kategorie. Dla przykładu powyżej w ramce podaję fragment zawartości.

Gdy chcemy przeszukiwać bazę według kategorii, mamy do wyboru następujące warianty:

- przeszukiwać bazę TYLKO według pierwszej kategorii, wówczas program znajdzie wyłącznie te rekordy, w których zawartość danego pola odpowiada podanej przez nas.

- podobnie przeszukiwać TYLKO według drugiej kategorii.

- w ten sam sposób przeszukiwać według obu kategorii na raz, wtedy program znajdzie tylko te rekordy, które mają zawartość danych pól identyczną z tą, którą my podaliśmy.

Jednak gdybyśmy chcieli znaleźć pola, które odpowiadają jednej LUB drugiej kategorii - takiej możliwości brakuje. Tę lukę wypełnia skrypt. Aby go uruchomić należy przejść do modułu "Find" (Amiga + f) i wpisać interesujące nas etykiety do pól:

- "Typ"
- "Rodzaj"

Przeszukiwanie bowiem dotyczy tylko tych pól.

DB & OPUS

Ten skrypt służy do komunikacji DB z Directory Opusem. Wskazujemy w Opusie plik, a DB znajduje go w bazie.

DB COPY

Ten skrypt kopiuje zawartość wszystkich pól znajdujących się w aktualnym rekordzie z jednej bazy danych DB do drugiej.

Aby umożliwić mu prawidłowe działanie, należy otworzyć dwie bazy danych i pamiętać o tym, że bazą źródłową jest ta, która została otwarta jako pierwsza.

DB WYCZYŚĆ POLA

Skrypt ten służy do automatycznego czyszczenia wszystkich lub wybranych pól w bazie. Jeśli nie wszystkie pola mają być czyszczone, należy podać,

które należy brać pod uwagę w odpowiednim miejscu pliku:

DBMS.prefs

DB VISUAL INFO

Ten skrypt pozwala na oglądanie obrazów dołączonych do bazy. Należy je umieścić w katalogu wskazanym w pliku konfiguracyjnym. Trzeba również zwrócić uwagę na opcje w menu "Widok". Znajdują się tam dwie pozycje:

- "Zdjęcia"
- "Techniczny"

Właściwa baza to opcja "Zdjęcia". Osobiście umieściłem tam miejsca na nazwę zdjęcia i opis oraz dwie kategorie, które danej pozycji można przyporządkować. Można to oczywiście zmodyfikować.

Druga opcja w tym menu to "Techniczny". Jest to moduł, w którym należy wpisywać nazwę danego zdjęcia - dla Twojej własnej orientacji - oraz nazwę pliku, który je zawiera. Dołączona została także przykładowa baza.

SPLIT DATABASE

Skrypt ten dzieli bazę danych na dwie części. Wyodrębnia z całości rekordy, które odpowiadają wzorowi wpisanemu w module "Find". Z nich jest tworzona nowa baza, natomiast ze starej zostają usunięte. Możesz ustalić, w jakim katalogu będzie utworzona nowa baza, wystarczy w pliku konfiguracyjnym (czyli "DBMS.prefs") wpisać pełną ścieżkę dostępu.

COPY FILENAME TO REALNAME

Powstał pomysł bazy, która zawiera dwa pola dotyczące nazwy programu:

- jedno, oznaczone jako "Nazwa pliku"
- drugie, oznaczone "Nazwa programu".

Ułatwiają one poruszanie się po bazie. Skrypt kopiuje dane z pola "Nazwa pliku" do pola "Nazwa programu".

ZAPAMIĘTAJ

Skrypt zapamiętuje numer aktualnego rekordu. Można potem do niego wrócić za pomocą kolejnego skryptu:

DB_Wróc.rexx

WRÓC

Pozwala powrócić do rekordu zapamiętanego za pomocą skryptu:

DB_Zapamiętaj.rexx

COPY BASE

Jest przeznaczony do łączenia dwóch baz danych, przy czym musisz je wcześniej otworzyć. Działa w następujący sposób: najpierw sprawdza, jakie pola znajdują się w bazie, która została otwarta jako pierwsza i kopiuje ich wartość do pól o tych samych nazwach znajdujących się w drugiej bazie.

COPY 123

Działanie skryptu polega na skopiowaniu zawartości jednego pola do drugiego, ale tym razem zawartość pola do którego kopiujemy zostanie całkowicie zastąpiona. Operacja taka dokonywana jest na wszystkich rekordach bazy.

CZYŚĆ PION

Skrypt czyści zawartość wybranego pola we wszystkich rekordach bazy.

TŁUMACZ WYMA- GANIA

Pozwala skonwertować zawartość danego pola, stanowiącego jakieś wyliczenie, na szereg pól, np. typu checkbox.

WYRZUC SZERZEJ

Zapisuje bazę w formie sformatowanego pliku ASCII, biorąc pod uwagę tylko niektóre pola w rekordach. W aktualnej wersji preferencje znajdują się w jednym pliku w katalogu:

Sys:Prefs

Chodzi oczywiście o plik o nazwie:

DBMS.prefs

UWAGA! Ilekroć chodzi o włączoną opcję, po znaku równości musisz umieścić liczbę 1. Ponadto nie należy się przejmować tekstami znajdującymi się po znakach ";" (średnik). Są to komentarze, program je ignoruje, bez względu na ilość takich linii.

KOMENDY

Podam teraz składnię komend w preferencjach:

Globalne

Globalne preferencje dotyczą całego pakietu, a nie tylko poszczególnych skryptów.

; Global
ENGLI = 0

- 0 - oznacza wyłączonej opcję
- 1 - włączonej.

DB_KonsolidujBazę

Tutaj podajesz tylko nazwy pól, których ma dotyczyć konsolidacja.

```
; Konsoliduj Bazę  
FCHNG = Objętość - nazwa pola, które ma podlegać konsolidacji  
CHNG1 = dysk - pierwszy ciąg do usunięcia  
CHNG2 = ów - drugi ciąg do usunięcia  
CHNG3 = i - trzeci ciąg do usunięcia  
CHNGT = d - ciąg, który ma je zastąpić  
- puste miejsce lub "ALL", jeżeli konsolidacji mają podlegać wszystkie pola
```

```
Nazwa  
Wymagania  
Objętość  
Archiwum  
Typ  
Rodzaj
```

DB_PokażKategorie

; Pokaż kategorie
GUIDE = 1

- tutaj podajesz, czy baza ma być zapisywana w formie tekstu, czy jako dokument AmigaGuide.

CHECK = 0

- czy mają być za każdym razem uaktualniane kategorie, na podstawie których będzie tworzona baza, czy za każdym razem skanować od nowa bazę w celu ustalenia osobnej struktury kategorii.

FIELD = 0

- czy mają być weryfikowane ewentualne literówki popelnione przy wpisywaniu kategorii.

GPTCH = Ram:T/Baza.guide

- tu podajesz ścieżkę dostępu i nazwę pliku z bazą w formacie AmigaGuide.

TPTCH = Ram:T/Baza.txt

- tu podajesz ścieżkę dostępu i nazwę pliku z bazą w formacie ASCII.

DB_WyczyśćPola

; Wyczyść Pola
ALL

- czy wszystkie pola mają być czyszczone, czy nie; jeśli nie wszystkie, nie ma znaczenia, co tu wpiszesz, jeśli wszystkie - musisz tu wpisać "ALL".

Nazwa
Opis

Poniżej następują nazwy pól, które będą czyszczone, o ile nie wszystkie mają być czyszczone.

DB_VisualInfo

; Visual Info
VPTCH = SYS:Utilities/MultiView WINDOW

- tutaj podajesz ścieżkę dostępu do Twojej przeglądarki grafiki. Najefektowniej rzecz będzie wyglądała, jeśli przeglądarka umożliwiać będzie wyświetlanie grafiki w oknie.

GPTCH = DH1:New/

- tutaj musisz podać ścieżkę dostępu do katalogu zawierającego obrazy, które chcesz dołączyć do bazy.

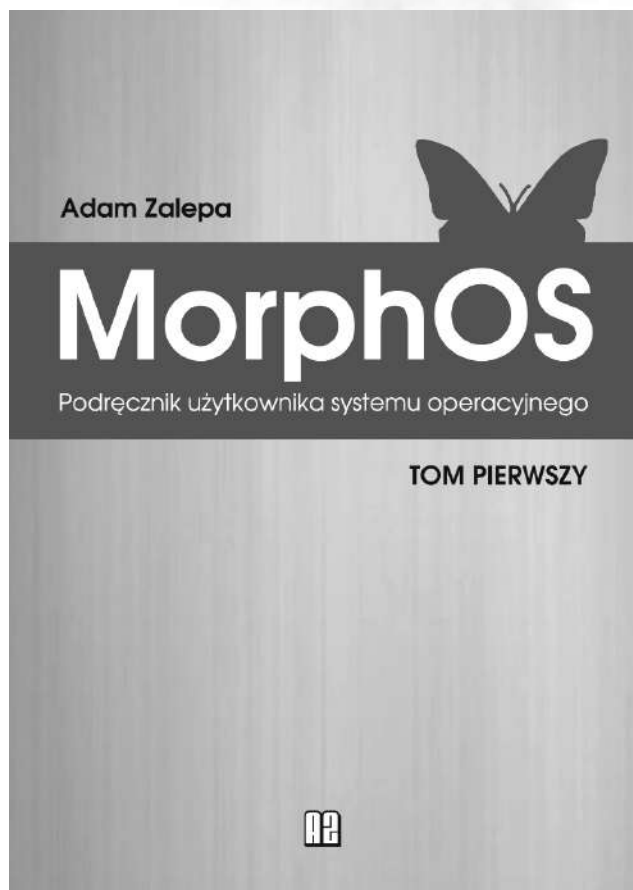
NA KONIEC

Jak widać system jest rozbudowany, a skrypty mogą pomóc automatyzować pewne czynności lub łatwiej wyszukiwać informacje bez potrzeby tworzenia własnych rozwiązań. Jeżeli mamy nieco inne wymagania w stosunku do na-

szej bazy danych i samego programu DB, na bazie istniejących plików można stworzyć własne lub dostosować ich działanie modyfikując treść w zwykłym edytorze tekstu. "DBMS" jest ciekawym sposobem wykorzystania DB i pokazuje jak w praktyce rozbudować funkcje programu przy użyciu języka ARexx.

Produkt nigdy nie doczekał się większej popularności, dlatego uznałem, że trzeba go przypomnieć. Archiwum znajduje się na naszej płycie okładkowej.

Opracowano na podstawie dokumentacji Jakuba Zalepy. Dziękuję za konsultację Redaktora Naczelnego.



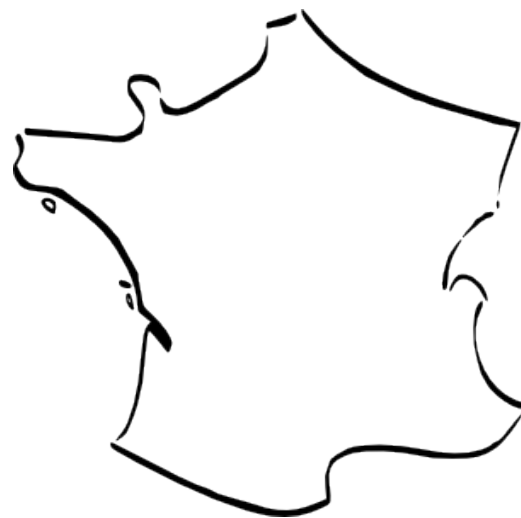
NOWY W RODZINIE

Pierwsza polska książkowa publikacja o systemie MorphOS.

Czytaj więcej na stronie:

 **AMIGA**.net.pl

Francuski punkt widzenia



Bardzo się cieszę, że mogę Wam zaprezentować drugi wywiad w wersji tekstowej. Mój gość jest dobrze znany w środowisku systemu AmigaOS 4. Pozwólcie, że przedstawię autora zTools: Guillaume 'zzd10h' Boesela.

Witam i dziękuję za zaproszenie. Nie jestem pewien, czy mam tak wiele interesujących rzeczy do powiedzenia, ale zaczynamy! Mam 39 lat i mieszkam w bardzo małym miasteczku znajdującym się w środku lasu w centrum Francji, z moją ukochaną żoną, naszym dzieckiem i psem. Pracowałem jako inżynier systemu z/OS na komputerach mainframe IBM w dużej francuskiej firmie. Jest to system starszy niż AmigaOS, ale wciąż żywy i tam właśnie pojawił się po raz pierwszy język REXX.

Jaki był Twój pierwszy kontakt z komputerami. Czy to była Amiga, czy coś innego?

Amiga nie była moim pierwszym komputerem. Na początku lat '80-tych mój ojciec, który również był informatykiem, pokazał nam Tandy TRS-80. Bardzo wcześnie nauczył mnie i mojego brata podstaw BASICa oraz zamykania do komputerów. Później, "uczyliśmy" się grania na CBS Colecovision w domu oraz innych komputerach w szkole (Thomson MO-5 i TO-7). To z pewnością zwykle doświadczenie wielu z nas, starych maniaków Amigi.

Jaka była Twoja pierwsza Amiga. Model i konfiguracja Czy miałeś różne modele?

Okolo roku 1990, jeśli dobrze pamiętam, mieliśmy w domu standardową Amigę 500. Używaliśmy jej wyłącznie do grania, ale za to jakie mam wspaniałe wspomnienia z takimi grami jak North & South, Speedball 2 i Kick Off! To znowu było bardzo zwykłe doświadczenie, jak wielu z nas, którzy mieli zwykłą Amigę 500 podłączoną do telewizora. Jednak blisko roku 1994, ja i mój brat byliśmy pod wrażeniem jakości gier na PC. Kupiliśmy komputer z Pentium, a A500 daliśmy znajomemu. I to był koniec historii z Amigą, a przynajmniej tak myślałem...

Kiedy i dlaczego zainteresowałeś się systemami NG? Jakiej Amigi używasz teraz?

Od zawsze po cichu czytałem francuskie forum Amiga-Impact i w końcu około 2011 roku, jak sądzę ze względu na zbliżający się kryzys wieku średniego, chciałem znowu poczuć się jak za młodu i kupiłem klasyczną Amigę 1200, żeby na niej grać. Zacząłem grać w te same gry, co w dzieciństwie i dało mi to wiele zabawy, ale klasyki są zbyt ograniczone, aby na nich "poważnie" pracować.

Podczas mojego exodusu PC-Mac próbowałem używać różnych systemów jak BeOS czy Aros na wirtualnej maszynie, ale do żadnego się nie przekonałem. Choć przyznaję, że nie próbowałem żadnej z ostatnich dystrybucji Arosa. Byłem zadowolony z MorphOSa, bo znalazłem w nim użyteczną

alternatywę dla systemów głównego nurtu. Z tego względu kupiłem Maka Mini, a potem Pegasosa 2, na którym z kolei odkryłem AmigaOS 4 i od razu bardzo mi się spodobał. Wreszcie znalazłem bardzo dobrą alternatywę systemu operacyjnego, poczucie wolności, wygląd, a przede wszystkim społeczność AmigaOS 4.

Używam moją AmigęOne X1000 jako główny komputer codziennie od co najmniej 3 lat, dlatego postanowiłem sprzedać cały mój sprzęt klasyczny i zgodny z MorphOSem. Od czasu do czasu używam MiSTa, głównie po to, aby mój synek mógł grać w stare gry, dzięki temu, że można na nim uruchomić wiele różnych systemów (w tym Amigę AGA).

Powiedz nam coś o swojej pracy. Stworzyłeś wiele przydatnych aplikacji. Najbardziej znany jest pakiet zTools. Jakie są Twoje inspiracje, skąd czerpiesz pomysły?

Dziękuję, cieszę się, że ktoś uważa moje programy za przydatne. Tak, zTools powinien być najbardziej znany, bo jest jedyny w swoim rodzaju. Gdy zacząłem używać na poważnie MorphOSa, a potem AmigaOS 4, zaczęło mi brakować kilku podstawowych narzędzi. Próbowałem uzupełnić te braki za pomocą ARexxa i rxMUI, ale moje po-

trzeby były zbyt duże, aby być zadowolonym. Dlatego od lata 2012 zacząłem uczyć się języka C, MUI oraz jak używać CodeBench na AmigaOS 4. Oczywiście wciąż się uczę.

Brakowało mi kilku rodzajów programów, jak dynamicznego monitora systemu (przyzwyczajenie z pracy), łatwego w użyciu menu kontekstowego à la Windows do kompresji plików, menadżera plików muzycznych, paneli itd. Dlatego zacząłem pracować nad programem SysMon (pierwsza wersja ukazała się już 3 lata temu!), FastCompress, aTunes, zDockies, WebReplay do obsługi filmów w sieci, a także FastView, bo Multiview nie był w stanie skalować grafiki.

Pod tym adresem możesz zobaczyć opis wszystkich programów zawartych w pakiecie ZTools:

<http://apps.amistore.net/zTools/>

Jako, że jestem nowy w programowaniu, a przede wszystkim w systemie AmigaOS, jestem też świadomy, że moje narzędzia nie są bardzo skomplikowane. Na pewno nie są to "killer aplikacje" jak przeglądarka internetowa czy odtwarzacz wideo, ale zrobiłem je przede wszystkim dla własnych potrzeb i jestem zadowolony, że inni amigowcy mogą je wykorzystać.

Czy masz w planach portowanie swojego oprogramowania dla innych

systemów amigowych?

Nie. Na początku, kiedy używałem MorphOSa i AmigaOS 4 na tym samym komputerze myślałem, że przeportowanie mojego pierwszego programu SYSMON będzie łatwe, bo korzysta on z MUI. Jednak szybko zorientowałem się, że SYSMON używa funkcji charakterystycznych dla AmigaOS 4 i dostosowanie będzie wymagało zbyt wiele pracy. Nie używam często MorphOSa i uznałem, że lepiej będzie spożytkować mój czas na dalszy rozwój programu dla AmigaOS 4. Z kolei Arosa, jak już mówiłem, nigdy nie używałem na poważnie i nie próbowałem kompilować na nim nawet prostych programów.

Jak zaczynałeś z AmiStore? Uważam, że nie można żyć wyłącznie z oprogramowania stworzonego dla AmigaOS. Czy jesteś zadowolony ze sprzedaży zTools?

Moje programy były dostępne za darmo (ściśle mówiąc jako "donation-welcome") na OS4Depot od 2012 do końca 2014 roku i często aktualizowane. W listopadzie 2014 roku A-Eon/AmigaKit ogłosili publicznie zbliżającą się premierę ich sklepu AMIStore. Zgodzili się połączyć wszystkie moje programy w jeden pakiet w bardzo niskiej cenie. Chciałem, aby cena była niska, bo moim celem nie było zarobić "dużo" pieniędzy, a zobaczyć czy moje programy, które wcześniej były darmowe, będą używane i warte parę groszy. Wiem, że niektórzy Amigowcy kupili je tylko po to,

aby wesprzeć produkcję, ale jeśli ktoś nabył zTools, aby używać - to bardzo mi miło. Mimo że zTools są dostępne tylko na AMIStore, będę je regularnie aktualizować. Być może zauważyłeś, że od listopada 2014 roku zostało opublikowanych więcej niż 10 mniejszych i większych darmowych aktualizacji. Ostatnio pakiet zTools osiągnął wersję o numerze 2.1.

Sprzedaż zTools jest wyższa niż się spodziewałem. Dzisiejsza sprzedaż jest mniej istotna niż w momencie premiery, ale ilość sprzedanych pakietów w ramach AmigaOS 4 jest bardzo dobra i pozwala oszacować ilość aktywnych użytkowników. Oczywiście mam prawdziwą pracę i stałe miesięczne wynagrodzenie, a moja rodzina nie może żyć ze sprzedaży zTools, ale jeśli go jeszcze nie kupiłeś - nie wahaj się!

Czy warto używać AmiStore, aby sprzedawać oprogramowanie? Przykład AppStore i Google Play pokazuje, że jest to właściwy kierunek. Czy AmiStore może pomóc w rozwoju rynku Amiga NG? Czy nasi programiści powinni próbować sprzedawać programy i gry za niewielką sumę pieniędzy (jak Ty), aby zdobyć środki na swoje hobby? Co o tym myślisz?

Wątpię, aby rynek AmigaOS (niezależnie od "koloru") mógł znacząco wzrosnąć. Jest to hobby, ale AMIStore (lub inne sklepy) mogą pomóc zachować przy życiu swoje ulubione systemy od strony oprogramowania. Mówię tylko za siebie, ale jest wielu podobnych programistów amatorów i cieszymy się, gdy ktoś napisze na forum "Dziękuję za Twój program". To jest bardzo motywujące.

Jeszcze bardziej motywuje fakt, że ci sami ludzie, którzy wspierają albo używają Twojego programu, płacą Ci nawet symboliczną cenę. Te sklepy powinny być wizytówką wszystkich aktywnie rozwijanych programów. Jeśli chodzi o AMIStore, jego interfejs jest ładny, ponadto można łatwo wyszukiwać, kupować i pobierać programy. Jest to o wiele lepsze niż na pojedynczych stronach internetowych.

Mam nadzieję, że wszyscy amatorzy wstawiają swoje programy do amigowego sklepu w sieci, pamiętajmy, że pełny sklep przyciąga zdecydowanie bardziej kupujących niż pusty. I może to trochę opóźnić zgon naszego systemu.

Jakie są Twoje największe sukcesy w programowaniu. zTools, SMTube czy może coś jeszcze innego?





Określenie "sukcesy" w stosunku do takich amatorów jak ja to lekka przesada, ale jestem zadowolony z zTools, to są moje "dzieci". Nie wiem, który z moich programów jest najbardziej przydatny. Gdy były dostępne na OS4Depot, najbardziej pobieranym był SysMon, teraz nie wiem jak to wygląda. Jeśli chodzi o SMTube, to nie jest mój program, zrobiłem tylko jego szybki port, w czym pomógł mi bardzo Alkill wykonując wielką pracę. SMTube jest świetnym programem Ricardo "rvm" Villalba, jeśli go lubisz przejdź pod ten adres:

<http://smplayer.sourceforge.net/en/contribute>

Nasza społeczność jest podzielona: mamy AmigaOS 4, MorphOSa, Arosa i Amigę klasyczną. To nie jest dobre dla przyszłości Amigi, czy można to zmienić? Czy możemy się znowu połączyć i pracować razem?

Nie sądzę. Jestem pesymistycznie nastawiony do zjednoczenia, ponieważ wszyscy jesteśmy przekonani, że dokonaliśmy właściwego wyboru - łącznie ze mną. Wielu z nas, mimo że jesteśmy dorośli, widzimy wybór naszego ulubionego systemu prawie w kategoriach religijnych.

Jak w tej sytuacji powinniśmy pisać oprogramowanie? Na przykład MUI jest inne dla AmigaOS i MorphOSa, a Aros ma Zune. Może należy stworzyć jeden zespół dla MUI/Odysey

itd., a dopiero potem portować programy dla trzech głównych systemów?

To jest dobry pomysł, ale musimy wziąć pod uwagę, że MUI dla MorphOSa i AmigaOS 4 jest projektem o zamkniętych źródłach.

Brak czasu to brak oprogramowania lub rozwoju. Na przykład Odysey, jest to świetna przeglądarka, ale dla AmigaOS i MorphOSa nowa wersja nie pojawiła się już od dwóch lat. System operacyjny bez dobrej przeglądarki jest bezużyteczny. Co o tym sądzisz?

Coraz więcej stron internetowych trudno obsługiwać za pomocą Odysey 1.2, przynajmniej pod AmigaOS 4. Obawiam się, że nadejdzie dzień, w którym nie będzie można przeglądać sieci pod systemem operacyjnym Amigi. Jeśli chodzi o SMTube, kilka miesięcy temu YouTube zmienił radykalnie swój system i wszystkie zewnętrzne programy obsługujące stały się nieaktualne. Na szczęście dla nas, Ricardo "rvm" Villalba przepisał swój program pod Windows i Linux.

Jeżeli ten sam rodzaj niekompatybilności występuje na stronach WWW, mam nadzieję, że Fab Kas1e i inni będą ponownie pracować aktywnie w świecie Amigi, aby aktualizować Odysey. Ta przeglądarka jest dobrym przykładem współpracy Amigowców.

Kolejny przykład z Odysey: Aros ma lepsze OWB z JIT. Czytałem, że jest to kwestia procesora (Intel, a nie PPC). Czy to prawda?

Przykro mi, ale nie wiem.

Nadchodzi AmigaOne X5000. Co o niej myślisz? Czy warto wydać około 2300 euro w przedsprzedaży? Czy powinniśmy przejść na Intela albo wspierać Arosa?

To prawda, że kwota 2300 euro to dużo pieniędzy na komputer, na którym można korzystać tylko z jednego rdzenia. Jednak jako użytkownik AmigaOne X1000 wiem, że jest to jedyny sposób, aby korzystać z AmigaOS 4 z dobrą prędkością. Zaznaczam, że używałem wcześniej Pegasosa 2 i SAM440. Nie znam stanu używalności Arosa, ale chociaż architektury x86 lub ARM będą tańsze to musimy być realistami. Jak wielu programistów będzie potrzebnych, aby zrealizować przejście na nowy sprzęt?

Wielu użytkowników Amigi mówi, że portowanie nie jest dobrym rozwiązaniem. Czy zgadzasz się z tym? Czy nie lepiej użyć QT i nowoczesnej przeglądarki, zamiast opracowywać wszystko od postaw?

Oczywiście nie zgadzam się. Port QT jest bardzo dobrym przykładem, który może przynieść nam wiele świetnych programów. Nikt nie ma interesu w tym, aby tworzyć natywne wersje interfejsu graficznego YouTube, tak samo jak nikt nie zaktualizował starego AmiPDF dla AmigaOS 4. Programy natywne dla MUI czy Reaction są lepsze dla systemu Amigi, ale znowu - trzeba patrzeć realnie. Porty są szansą, bo bez nich nie będziemy mieli MPlayera, SMTube, QPDFView i innych. Jeśli chodzi o przeglądarki internetowe pod QT, niestety Webkit jest bardzo obciążający (jak Timberwolf) i nie nadaje się do użytku.

Co radzisz ludziom nowym w środowisku? Klasyk czy NG? A może emulator?

To zależy. Jeśli ktoś chce tylko grać w gry z dzieciństwa, wystarczy mu zwykła Amiga 1200 lub MiST. Jeżeli będzie próbował zastąpić Windows, MacOS czy Linuxa, dobrym wyborem będzie każdy system, na którym można testować zarówno AmigaOS 4, jak

i MorphOSa. Problemem jest to, że sprzęt typu Pegasos 2 jest rzadki. Poza tym nie znam poziomu wsparcia MorphOSa dla SAM460 i X5000.

Jeśli chodzi o emulację AmigaOS 4, nie mogę jej polecić. Próbowałem uruchamiać AmigaOS 4.1.6 dla klasyków na mocnym procesorze i7-4770 w "starym" MacBooku 2006. Technicznie rzecz biorąc, jest znakomicie, system startuje, ale w praktyce bardzo trudno go używać ze względu na bardzo małą ilość pamięci graficznej i ograniczoną ilość pamięci RAM. W tej chwili nie jest to dobre rozwiązanie. Wybacz, ale o Arosie nie będę mówił, bo nie pracowałem na nim.

W każdym razie, jeżeli ktoś nowy chce używać system NG, musi mieć świadomość, że będzie korzystał z systemu dla maniaków, w którym jest dużo braków, ale z drugiej strony można też mieć przy nim dużo zabawy (tak, wiem że to masochizm).

AmigaOS 4 pod WinUAE okazał się dużym sukcesem. Może zamiast sprzętu PowerPC, lepszym rozwiązaniem jest moc Intel i emulacja?

To będzie niesamowite, jeśli będzie można emulować AmigaOS 4 z dużą ilością pamięci graficznej i RAM. Mogłoby to rozwiązać sytuację braku laptopa dla AmigaOS 4. Poczekajmy na ostatnio ogłoszony projekt ALICE i zobaczymy, czy te ograniczenia zostaną wyeliminowane.

Jakie masz plany na przyszłość? Co chcesz jeszcze stworzyć dla Amigi?

Nie planuję nic nowego za wyjątkiem programu, nad którym pracuję od kilku miesięcy. Będzie dostępny wkrótce, oczywiście jak na standardy Amigi. Ogólnie odkrywam programowanie Reaction.

Co z naszą przyszłością? Społeczności i Amigi? Jesteśmy coraz starsi, czy jest szansa, aby mieć Amigę w bardziej użytecznej formie?

To niewiarygodne, że Amiga nadal istnieje, ale nie sądzę, aby przetrwała na bazie obecnego środowiska Amigowców. Brakuje świeżej krwi, jest nawet gorzej, bo niektórzy użytkownicy nas opuszczają, przynajmniej związani z AmigaOS 4. Obecnie mogę tylko żałować braku informacji na temat rozwoju systemu ze strony Hyperionu. Jesteśmy bardzo małą grupą użytkowników, podzieloną pomiędzy beta-testerów oraz "konsumentów".

Od ponad roku, gdy wydany został AmigaOS 4 Final Edition, nie pojawiło się nic nowego w AmiUpdate dla zwykłych użytkowników. Mimo licznych raportów o błędach, wciąż nie ma



aktualizacji. Miałem nadzieję, że Hyperion będzie naśladował zespół developerów MUI dla AmigaOS 4, który pozwala wypróbować wersje beta MUI na własne ryzyko, ale wydaje mi się, że to się nigdy nie stanie.

Wiem, że beta-testerzy AmigaOS 4 i większość programistów to wolontariusze, ale mogliby docenić bardziej użytkowników.

Jakie oprogramowanie chciałbyś mieć na Amidze? Dropbox, Spotify albo Skype?

Bez wahania Skype, ale nie marzę o tym, biorąc pod uwagę, że nie ma go nawet dla Linuxa PowerPC. Poza tym nie mamy sterowników dla kamerek internetowych.

Pozdrowienia.

Właśnie, wielkie dzięki dla wszystkich Amigowców, którzy mają na tyle dużo cierpliwości, aby odpowiadać na moje pytania, testować, tłumaczyć, tworzyć grafikę dla moich programów, a także przysyłać informacje zwrotne na temat zTools. Z niektórymi zdążyłem się zaprzyjaźnić. I oczywiście podziękowania dla Ciebie, Radzik za ten wywiad.

*Rozmawiał:
Krzysztof "Radzik" Radzikowski*

*Tłumaczenie:
Łukasz Kamiński*





NA CELO- WNIKU

Znowu będziemy poruszać się w tematach tekstu i prac biurowych w Internecie, ale są ku temu ważne przyczyny. Oprogramowanie sieciowe wciąż się rozwija i wbrew pozorom wcale nie jest tak źle z jego obsługą na systemach next-genowych. Z drugiej strony, użytkownicy Amigi wciąż narzekają, że brakuje nam przysłowiowego "Open Office'a", a nie widzą, że przecież już teraz można używać szerokiego wachlarza podobnych produktów, choć nie są one oczywiście skierowane dla amigowców. Nigdy nie byłem zwolennikiem zastępowania programów natywnych przez aplikacje sieciowe i nic nie zmieniło się pod tym względem. Nie możemy jednak nie dostrzegać zmian na świecie, trzeba się do nich dostosować, przynajmniej na tyle, na ile to możliwe.

LUCID PRESS

Pierwszym serwisem, który warto odwiedzić jest strona:

www.lucidpress.com

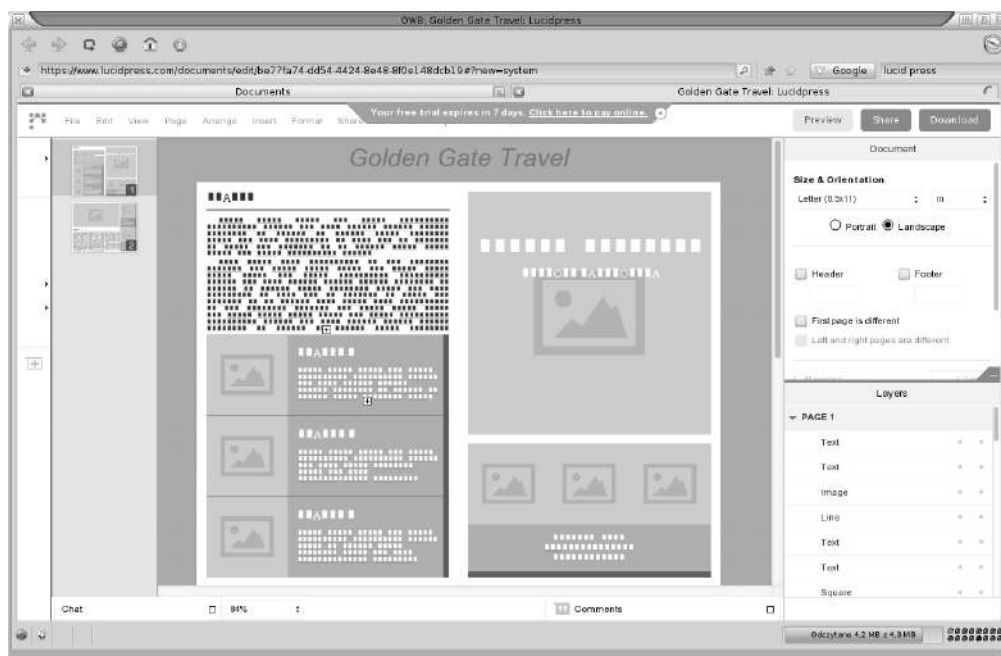
Udostępnia ona prosty program do składu tekstu, czyli z zakresu szeroko pojętego "Desktop Publishing". Jak się okazuje nie jest to wcale prymitywny edytor, choć oczywiście brakuje mu du-

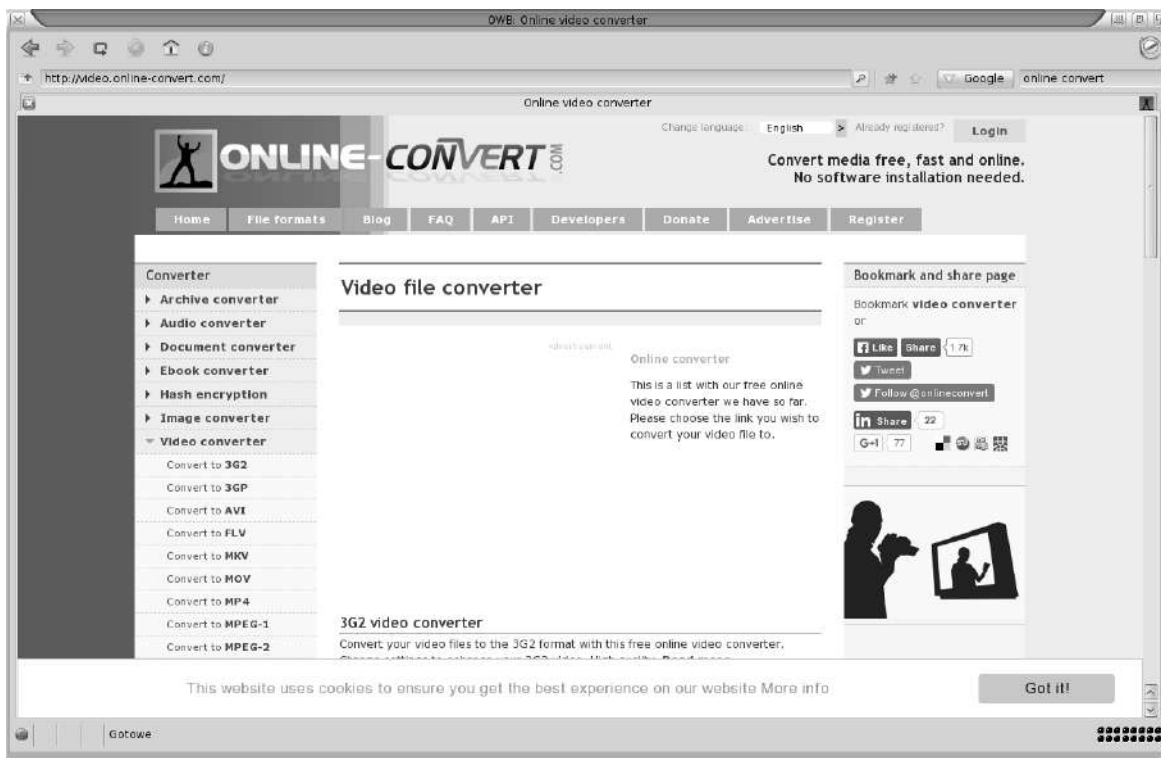
żo do komercyjnych odpowiedników. Przy czym od razu zrobimy zastrzeżenie - "Lucid Press" też jest płatny, ale ograniczone projekty możemy wykonywać również w darmowej wersji. Gdy chcemy usunąć ograniczenia, trzeba niestety wykupić abonament, ale i tak jest on dużo tańszy niż kupowanie pełnych wersji programów dla peceta czy Maka.

My, Amigowcy mamy oczywiście "Page Streama", który jest programem bardziej rozbudowanym, ale jednocześnie długo już nie aktualizowanym. W sieciowym odpowiedniku mamy dostępne podstawowe operacje: na ramkach, związane z formatowaniem tekstu,

wstawianiem grafiki i tym podobne. Ponadto możliwa jest korekta pisowni, stosowanie wielu różnych wzorców dokumentów, a także - co jest jedną z najciekawszych opcji - importowanie dokumentów programu "InDesign". Co prawda jest to na razie wersja beta, ale można ją przetestować i z tego co się zdążyłem zorientować, działa już całkiem niezłe, przynajmniej na mniej rozbudowanych dokumentach.

"Lucid Press" pozwala pracować na warstwach, zmieniać profile kolorystyczne, jak również ustalać DPI dokumentu. Rezultat pracy zapiszemy w formacie PDF, PNG lub JPEG. Nas zainteresuje najbardziej pierwsza





opcja, bo choć "Page Stream" w wersji 5-tej ma podobną funkcję, to niestety praca z polskimi czcionkami nie należy do najwygodniejszych. Ma to oczywiście związek ze stosowaniem innych standardów polskich znaków niż kiedyś, a więc także innych czcionek.

Serwis w sieci ma też wady, do których przede wszystkim należy duże obciążenie pamięci. Po utworzeniu nawet prostego dokumentu na przeglądarce OWB z uruchomionym "Lucid Press", z listwy Workbena znikną ok. 200-300 megabajtów pamięci. Nie zachwyca również szybkość pracy, choć optymalizacja nie jest mocną stroną wszystkich aplikacji sieciowych - w końcu muszą być uniwersalne. Z drugiej strony serwis pracuje dużo szybciej niż chociażby słynne "Dokumenty Google", a więc nie jest źle. Największe zastrzeżenia budzi we mnie szybkość wczytywania poszczególnych stron i modułów, ale być może jest to związane z obciążeniem serwera lub moim dostawcą Internetu, więc nie będę tego roztrząsał szczegółowo.

Generalnie na naszych amigowych next-genach za pomocą "Lucid Press" bez większego problemu, choć nie w najszybszym tempie, stworzymy całkiem skomplikowany dokument i zapiszemy go jako poprawny PDF, co jak wiadomo w przypadku starszych programów natywnych nie jest takie proste. Na koniec mała refleksja: skoro rozwija się tak wiele usług sieciowych, może w końcu powstanie sposób na

przeportowanie przynajmniej niektórych z nich dla systemu AmigaOS 4 albo MorphOSa?

ONLINE CONVERT

Drugi serwis jest dużo mniej rozbudowany, ale i służy innym celom. Za pomocą strony pod adresem:

www.online-convert.com

możemy dokonać konwersji różnych formatów plików. Nie są to jednak tylko i wyłącznie pliki audio i wideo, lecz także na przykład archiwa. Może mieć to zasadnicze znaczenie, bowiem czasem spotykamy się z plikami spakowanymi za pomocą nieznanego na Amidze archiwizatora albo przy użyciu wersji, które nie są obsługiwane na "przyjaciółce". Można też wykonać pracę w drugą stronę, choćby przekonwertować archiwum LHA na ZIP.

Niestety zauważyłem, że mechanizm ten nie zawsze działa do końca dobrze, bowiem jeśli format nie zostanie rozpoznany, zwykle dane pakowane są dodatkowo, to znaczy plik źródłowy traktowany jest jako "RAW" - tak zwany "czysty plik". W konsekwencji nie uzyskamy mniejszej objętości, ale przecież niekoniecznie o to chodzi. Na pewno taki plik skopiujemy na inny komputer i w prosty sposób - rozpakowując archiwum - sprawdzimy, czy został zapisany prawidłowo.

Obsługiwanych jest bardzo wiele formatów, które podzielono na kilka kategorii tematycznych. Mam więc osobne funkcje związane z grafiką, dźwiękiem, dokumentami czy kompresją i każdy pozwala wybierać od kilku do kilkunastu pozycji. Wśród najciekawszych możliwości warto wyróżnić następujące:

- obsługę formatów dźwięku M4A i OPUS
- gotowe konfiguracje animacji dla Androida, Blackberry, iPhone'a, iPada oraz konsol PS3, XBOX360 i Nintendo Wii
- konwersję grafiki na formaty SVG, EPS czy HDR/EXR
- obsługę formatów stosowanych w czytnikach e-book i to wcale nie tylko tych najbardziej popularnych, np. LIT czy TCR

Wszystkich możliwości jest oczywiście dużo więcej, ale nie sposób ich wymienić, poza tym każdy musi sam ocenić, które formaty będą dla niego najwygodniejsze. Cieszy mnie natomiast fakt, że strona konwertera nie jest specjalnie przeładowana i pracuje naprawdę szybko. Sam proces przekształcania plików również nie jest czasochłonny, a dzięki niemu możemy podejrzec niektóre dane nieobsługiwane na naszych amigowych systemach. I znowu - przeglądarka OWB daje radę!

Zebrał i opracował: Tomasz Bernacik



AMINET

Wracamy lekko do źródeł. W tym odcinku przedstawimy kilka małych, ale bardzo przydatnych programów z różnych dziedzin, które mogą ułatwić obsługę komputera na co dzień. Działają w pełni systemowo, nie mają też wielkich wymagań, a więc mogą być z powodzeniem uruchamiane na prawie każdym z amigowych systemów. Tym razem większość z nich można znaleźć na naszym tytułowym Aminecie.

Q-DEVICE

Pierwszy program pomaga przy uzyskiwaniu informacji o dyskach podłączonych do komputera. Pozwala skanować wybrane sterowniki (".device") i wyświetla symbole podłączonych urządzeń. Gdy rozpoznany zostanie dysk, możliwe jest pokazanie bardziej szczegółowych komunikatów zawierających takie rzeczy jak na przykład:

- obsługiwane tryby pracy
- obsługiwane sposoby formatowania
- prędkość obrotowa
- numer seryjny
- informacje o firmware urządzenia

a także trochę bardziej zaawansowane:

- sygnały na poszczególnych pinach taśmy sygnałowej.
- objętość wyrażona w różnych jednostkach (także porównanie rozmiaru deklarowanego przez producenta z rzeczywistym).

W drugim module "Q-Device" pozwala wykonywać diagnostykę dysków i to na kilka różnych sposobów. Po wykryciu ewentualnych uszkodzeń można je łatwo pokazać na ekranie w celu na przykład próby formatowania. Osobne

funkcje dotyczą zabezpieczenia napędu hasłem dostępu, a także odłączania i ponownego załączenia w systemie. Efekty naszych działań można zapisać do pliku tekstowego, a więc szybko porównamy wypisane komunikaty z innymi wynikami w sieci. Program działa pod kontrolą pakietu "Magic User Interface", a więc ma większe wymagania pamięciowe, posiada również oddzielną edycję dla systemu MorphOS, ale z naszych testów wynika, że z powodzeniem działa na nim także zwykła wersja. Jest to bardzo przydatny program, pokazuje parametry urządzeń niedostępne w większości podobnych programów dla Amigi.

D64

Mała pchełka o tej nazwie (zajmuje tylko ok. 7 kilobajtów) umożliwia konwertowanie obrazów kaset dla Commodore 64 na format rozpoznawany przez amigowe emulatory jak "A64". Możliwe jest też podanie, jako źródło, pliku audio zawierającego dźwięk zapisany wcześniej na kasecie z programami. "D64" sprawdza strukturę zapisu, a także sumy kontrolne danych, dzięki czemu od razu uzyskujemy wstępną informację o tym, czy plik jest poprawny. Może to wyglądać na przykład tak (patrz następna strona):

Field	Value
Driver:	ide.device
Unit:	0
Vendor:	ATA-HD
Product:	WDC WD1600BEVE-0
Revision:	
Type:	DIRECT ACCESS (eg Disk)
Removable Media:	No
Vendor Type Modifier:	0
ISO Version:	0
ECMA Version:	0
ANSI Version:	2 (SCSI Version)
AENC Support:	No
TrmIOP Support:	No
Relative Addressing:	No
32bit Support:	No
16bit Support:	No
8bit Support:	Yes

**SEARCHING FOR
DH2:TMP/SAMPLE2
LOADING**

-->Header:

- Sekundäradresse: 1
 - Startadresse LO: 1
 - Startadresse HI: 8
 - Endadresse LO: 54
 - Endadresse HI: 11
 - Dateiname :
- THE BIG CLOCK**

-->Prüfsumme OK!

**SAVING
READY.**

normalnie pozostaje mozolne sprawdzanie każdego pliku. Dzięki "Filename95" całą sprawę możemy rozwiązać w inny sposób. Program jest więc przydatny na przykład wtedy, gdy przenosimy dane z peceta bez wykonywania kompresji plików lub w sytuacji utworzenia archiwum na Windows, co może powodować zmianę formatu nazw na przysłowiową modłę "8+3".

Możemy zmieniać nazwy plików w całym katalogu, a więc procedurę można wykonać za pomocą jednego polecenia w oknie "Shell" lub podpiąć wygodny

aby zapobiegać zbyt dużej fragmentacji, chociaż mam wątpliwości czy rzeczywiście dzięki niemu uzyskamy korzyść związaną akurat z działaniem "Ram Dysku".

Program działa zarówno z ikony na Workbenchu jak i w oknie "Shell", a także obsługuje Kickstart o wielkości 1 megabajta. Oczywiście nie przyda się każdemu, bo jeśli posiadamy kartę turbo z wbudowaną funkcją typu MapROM, lepiej użyć opcji dostosowanej do sprzętu. Z drugiej strony spotkałem się z przypadkami, gdy mechanizm ten nie działał dobrze na każdej konfiguracji Amigi i wtedy pomógł mi właśnie program podobny do "QuickROM".

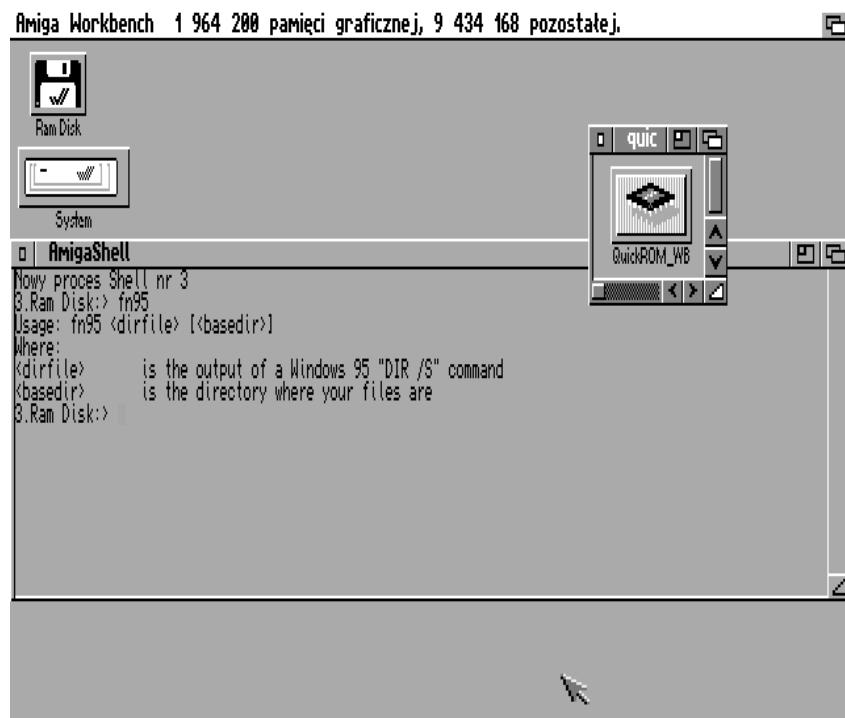
Trzeba też pamiętać, że do działania wymagany jest aktywny układ MMU, ale jest to cecha każdego zwykłego "nie-ekonomicznego" procesora 040/060. Jeżeli mamy kartę turbo bez procesora kupionego na chińskich aukcjach, "QuickROM" powinien działać prawidłowo. Dla dociekliwych dołączony jest także kod źródłowy. Może ktoś napisze nową, lepszą wersję?

RESET31a

Ostatnie małe narzędzie, które chcę przedstawić pozwala zresetować pamięć, aby usunąć z niej takie rzeczy jak wirusy czy urządzenia systemowe, które nie są kasowane w zwykły sposób (na przykład "RAD:"). Wymaga jedynie Kickstartu 2.0, a więc można z niego korzystać na przykład na zwykłej Amidze 600. Przed ponownym rozruchem komputera program oczekuje na zakończenie aktywności dyskowej, a także ewentualne anulowanie resetu przez użytkownika (mamy na to kilka sekund) - w przypadku omyłkowego uruchomienia.

Autor napisał wcześniej podobny program, ale nie posiadał wymienionych zabezpieczeń, ponadto nie było możliwości jego lokalizacji. Dlatego jeżeli zobaczycie gdzieś plik o podobnej nazwie jak "Reset", sprawdźcie najpierw w jakiej jest wersji. Pomijam banalną nazwę, bo podobnych programów jest oczywiście więcej, nawet na samym Aminecie, ale w dużej części wymagają Workbenchu 3.0 i zajmują większą ilość pamięci. Nasze polecenie ma rozmiar tylko ok. 2 kilobajty, dzięki czemu może uruchomić się praktycznie w każdej sytuacji, nawet podczas awarii całego systemu.

Opracował: Tomasz Bernacik



Jedynie co nam się nie podoba to niemiecka wersja językowa, ale na szczęście dokumentacja dostępna jest również po angielsku, a obsługa programu polega praktycznie tylko na wprowadzeniu nazwy pliku źródłowego i docelowego. Jeżeli chcecie emulować Commodore 64 na Amidze, a jednocześnie skorzystać z bogatej bazy oprogramowania dostępnej w sieci, "D64" jest całkiem niezłą propozycją.

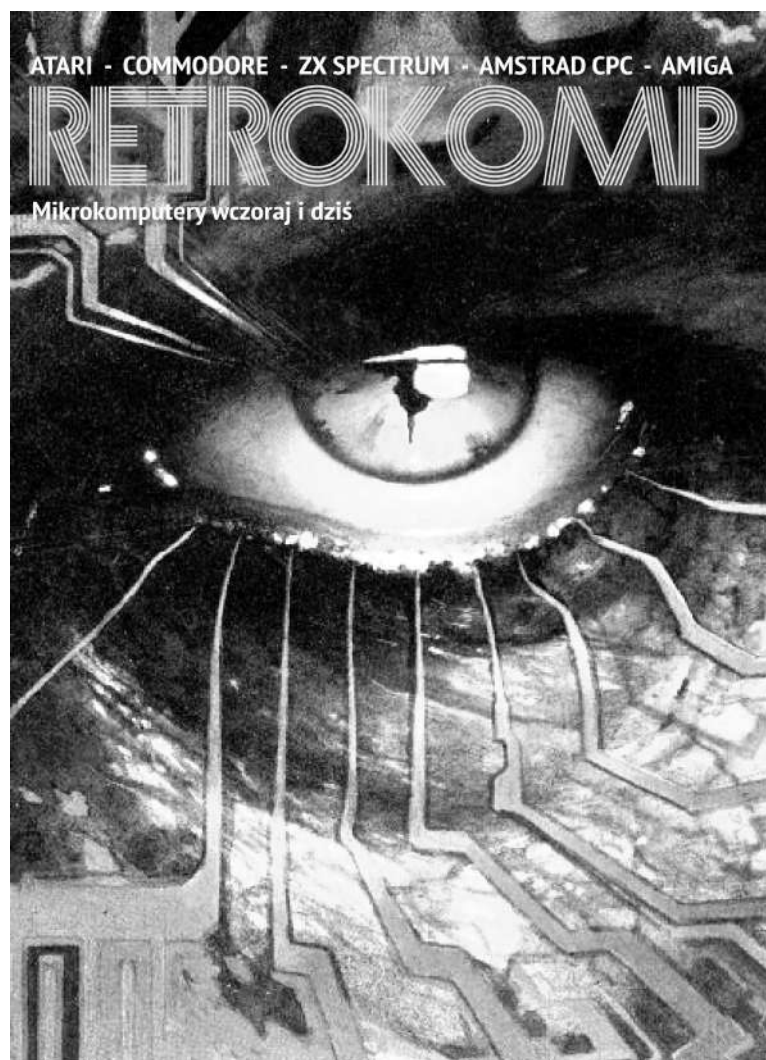
FILENAME95

Kolejny program wspomaga pracę z plikami skopiowanymi z systemu Windows. Jak wiadomo, produkt Microsoftu potrafi uszkodzić nazwy w katalogu, przez co stają się nieczytelne, szczególnie jeśli zaczynają się podobnym ciągiem znaków. Sam kiedyś znalazłem archiwum zawierające wiele pozycji ze znakiem tak zwanej "tyldy" i numerami, z których trudno było cokolwiek wywnioskować. W takim wypadku

przycisk w programach typu "Directory Opus". Niestety, aby wszystko przebiegło bez problemów trzeba też wykonać kilka prostych operacji na pececie, ale jest to opisane w załączonej instrukcji. Pewnie wielu z Was również wielokrotnie zmieniali ręcznie nazwy plików z "krótkich" na "długie" i oczywiście nie jest to ani szybkie, ani wygodne. "Filename95" pozwala robić to automatycznie, dlatego uważam, że jest to program warty dłuższej uwagi, mimo że teoretycznie nie ma w nim nic specjalnego.

QUICKROM

Jeden z wielu programów przyspieszających ładowanie systemu operacyjnego. Tym razem ma pomagać użytkownikom procesorów Motorola 68040 i 68060 standardowo - przez kopiowanie Kickstartu do pamięci typu Fast. Zajmuje pamięć w taki sposób,



**NOWY NUMER
już niedługo**

Trochę inna wizja Arosa



MARCIN LIBICKI

Na bazie zwiększonej popularności Arosa postanowiłem sprawdzić jak wygląda jego obsługa na sprzęcie klasycznym. Mam do dyspozycji dwie Amigi 1200 z procesorami Motorola 68030/40 oraz 68040/25, a więc całkiem niezłą bazę do przeprowadzenia podstawowych testów. Moje zaciekawienie wzbudził fakt, że jeśli dystrybucja "Aros Vision" posiada wersję dla starszych procesorów, może zasadnym byłoby zastąpienie nim oryginalnego AmigaOS 3.0, którego używam na co dzień. Ciągle miałem wątpliwości, czy rzeczywiście wydajność nowego oprogramowania będzie na tyle duża, aby praca na starej A1200 była podobnie komfortowa, co lekko rozbudowanego Workbencha. I wreszcie nadszedł ten dzień, w którym postanowiłem sprawdzić to raz, a dobrze. Chcę się z Wami podzielić swoimi spostrzeżeniami.

Zacząłem od procesora 68040, bo jest o wiele szybszy, poza tym wydawało mi się, że powinien być to najlepszy kompromis ceny do wydajności, a więc konfiguracja akceptowalna dla każdego użytkownika Amigi. Nie będę opisywał samego procesu instalacji, lepiej będzie, gdy w razie zainteresowania przygotuję oddzielny artykuł na ten temat. Teraz skupię się tylko na cechach użytkowych, które nadal nie są dla mnie całkowicie jasne. Do rzeczy.

WANDERER, CZYLI PULPIT

Wiem, że wiele osób nie lubi określenia "pulpit" i woli nazywać Workbencha "błatem". Jest to zrozumiałe, jeśli weźmiemy pod uwagę rodowód naszego systemu, ale jednak dzisiaj bardziej do ludzi przemawia pojęcie, które ma swój odpowiednik na innych komputerach. Dlatego wybaczenie, ale będę się do niego stosować. Aros posiada "Wanderera", który pełni oczywiście rolę Workbencha i trzeba przyznać, że robi to bardzo dobrze. Okna lepiej integrują się z całym wyglądem środowiska, a możliwości "skórkowania" okien są dużo większe niż nawet po zastosowaniu latek typu "Visual Prefs". Podobają mi się proporcjonalne przyciski na ramkach, a także domyślnie przyporządkowane ikony typu "Glow".

Rozbudowany jest interfejs użytkownika, a więc wszystkie okna mają swój charakterystyczny styl i nie trzeba dostosowywać wyglądu, na przykład preferencji, za pomocą dodatkowych programów lub kolejnych "patchy". Wszyscy wiemy jaki to ma wpływ na

stabilność, nie mówiąc o trudności instalacji wszystkiego razem, gdy poszczególne zadania w systemie mogą się "gryźć" i wywoływać zawieszania.

Wanderer jest skonfigurowany już na wstępie w bardzo estetyczny sposób, ale niestety nie da się ukryć faktu, iż normalnie działa na dużo lepszym sprzęcie niż Amiga klasyczna i ma to swoje przełożenie na poziom optymalizacji. Po wczytaniu pulpitu z 2 MB pamięci Chip - już po wyłączeniu "bajerów" - pozostaje najwyżej ok. 20-30%, a więc uruchomienie większego programu jest możliwe praktycznie tylko na ekranie Wanderera. Nie myślę nawet o pracy na standardowych ustawieniach, bo po prostu zabranie pamięci graficznej na otworzenie większego okna. Poza tym niektóre elementy wyglądają dość dziwnie, jak na przykład pole, gdzie widać ścieżkę dostępu aktualnego katalogu. Jest ono umieszczone na oddzielnej grupie, wyróżnione innym kolorem, jest bardzo szerokie i nie skaluje się do długości ścieżki. Jednocześnie informacje o ilości plików oraz katalogów wyświetlone są poniżej i znowu większość szerokości linii jest niewykorzystana.

Moim zdaniem aż prosi się, aby wszystko przenieść w jedno miejsce, tym bardziej, że zliczane wartości nigdy nie zajmą dużo więcej miejsca w oknie, a ścieżka dostępu w polu tekstowym - nawet, gdyby była naprawdę długa - bez problemu będzie się przewijać. To oczywiście tylko moja subiektywna ocena, ale podobnych "kwiatków" jest więcej. To nie przeszkadza, gdy mamy otwarty ekran w dużej rozdzielczości,



ale skoro Aros może działać także na klasykach, powinien posiadać interfejs do nich dostosowany.

Wanderer działa szybko, choć wolniej niż standardowy Workbench, ale nie ma co się temu dziwić, w końcu doczytywanych z dysku jest więcej plików i często mają one większe objętości. Niestety odświeżanie na standardowych układach graficznych nie jest najlepsze i nie chodzi tylko, a nawet nie przede wszystkim o szybkość. Wiadomo, że przesuwanie wypełnionych okien musi być wolniejsze, wystarczy spróbować uruchomić to samo za pomocą programów typu "MCP" na AmigaOS 3.0. Jednak zauważyłem, że spore obszary ekranu są nieprawidłowo aktualizowane, szczególnie jeżeli wykonamy wiele szybkich ruchów, choćby zmieniając rozmiar okna. W ogóle odświeżanie grafiki jest przeprowadzane w nietypowy sposób i można to odczuć także na pecetowej wersji Arosa, ale w przypadku Amigi klasycznej jest to dużo bardziej widoczne i uciążliwe. Na pewno nie jest to też cecha samego Wanderera, a ogólny mechanizm, bo w ten sam sposób odświeżane są okna różnych programów.

PROCESOR ZNACZY SZYBKOŚĆ

W sieci wyczytałem, że według niektórych, na procesorze 68040/40 system pracuje "nad wyraz szybko", ale ja bym tego tak nie ujął. Rzeczywiście spodziewałem się mniejszej wydajności, ale

jednak po uruchomieniu kilku programów pulpit wyraźnie zwalnia i to nie tylko wtedy, gdy pracują bardziej obciążające zadania. Byłoby to wtedy zupełnie zrozumiałe, ale Aros jest po prostu gorzej zoptymalizowany i to widać. Rzecz jasna nie wymagam tej samej szybkości pracy co normalnego Workbench, ale jako użytkownik porównuję wygodę i stwierdziłem, że o ile na 68040 można bez problemu działać to posiadając wolniejsze procesory może nie być już tak różowo.

Dlatego też postanowiłem skonfrontować moje spostrzeżenia i uruchomiłem system na Motoroli 68030/40. To, co zobaczyłem utwierdziło mnie w przekonaniu, że Aros tak naprawdę może rozwinąć skrzydła dopiero na 68040/40 lub 68060/50. Całość zwołała dużo bardziej niż można to odczuć korzystając z Workbench 3.1, bowiem w przypadku oryginalnego systemu Amigi widać to głównie wtedy, gdy uruchomimy więcej nakładek wizualnych albo po uruchomieniu większej ilości programów. Tutaj już sam pulpit działa dużo wolniej, co nie nastroiło mnie pozytywnie do przeprowadzania bardziej szczegółowych testów. Uważam, że trzeba przyjąć procesor 68040 jako absolutne minimum, chyba że tylko i wyłącznie do celów awaryjnych, gdy trzeba coś odczytać lub poprawić na dysku.

Co można powiedzieć o tak krytykowanej stabilności? Czy zawieszania zdarzają się często? Powiedziałbym: i tak, i nie. Na pewno trzeba bardziej uwa-

żać, bo jak wspomniałem z dysku wczytuje się więcej plików, a więc łatwiej o problemy. Co jakiś czas można obejrzeć okno typu "Software failure" z napisem "Program failed", ale z ręką na sercu można powiedzieć, że nie jest to bardzo częste. Gorzej, że te problemy niekoniecznie są powtarzalne, to znaczy programy potrafią się zawieszać, a po chwili uruchamiać lub odwrotnie. Mam wrażenie, że system ma kłopoty z zarządzaniem pamięcią, ale nie potwierdzałem tego żadnymi konkretnymi testami.

Na pochwałę zasługuje za to kompatybilność ze starszym oprogramowaniem, bo przecież Aros jest "klonem" systemu Amigi. Mimo to radzi sobie bez problemu z większością programów, a nawet z gramami. Działają znane tytuły uruchamiane za pomocą "WHDLoad" i ogólnie widać, że pod tym względem system został przetestowany. Trochę inaczej zaczyna to wyglądać, gdy chcemy używać programów korzystających z "Magic User Interface", bo Aros posiada jego odpowiednik o nazwie "Zune" i o ile jest zgodny z większością podstawowych funkcji to dodatkowe klasy już niekoniecznie. Sama obsługa wygląda bardzo podobnie, ale niektórych plików brakuje, a inne nie są kompatybilne z odpowiednikami dla "MUI" w wersji 3.8, czyli standardem najbardziej rozpowszechnionym i przetestowanym na klasykach. Nie dziwię się, że hamuje to w pewien sposób rozwój oprogramowania, czy też portowanie tytułów z innych amigowych systemów,

bo jak sądzę w praktyce trzeba przygotować trzy wersje tego samego (albo prawie) programu. Szkoda, że Amiga nie doczekała się jednego domyślnego toolkitu - w jednej wersji, która jest portowana na AmigaOS 4, MorphOSa i AROSa. Jak się nie ma co się lubi, to się używa kilku edycji, ale jest to średnio wygodne nawet dla zwykłego użytkownika, nie mówiąc już o programistach.

Zaletą "Aros Vision" jest natomiast fakt, że jego zwykły wygląd został przystosowany także do rozdzielczości nieproporcjonalnych, czyli na przykład 640 x 256 punktów. Przyciski w oknach skalują się tak, aby nie zajmowały zbyt wiele miejsca i chociaż nie wygląda to tak samo dobrze jak Workbench, nie ma do czego się przyczepić. Oczywiście znowu zdaję sobie sprawę, że moja ocena estetyki jest spowodowana przyzwyczajeniem do AmigaOS 3.0. Możecie mieć zupełnie inny pogląd na ten temat, zwracam jednak uwagę na to, że mimo wszystko autorzy systemu pomyśleli o użytkownikach Amig klasycznych bez karty graficznej, a przecież standardowo system działa na sprzęcie o dużo lepszych parametrach niż rozdzielczości układów ECS czy AGA.

OCENA NA KONIEC

Podsumowując powoli moje odczucia, Aros jest produktem łączącym w sobie

klimat klasycznej Amigi z możliwościami nowego oprogramowania, a więc teoretycznie udostępnia część środowiska "next-genowego" na zwykłych Amigach od Commodore. Wielką zaletą jest fakt, że nie trzeba stosować łatek, a większość konfiguracji czy to wizualnej, czy funkcjonalnej możemy wykonać za pomocą dołączonych od razu programów preferencyjnych. Uruchomimy lepszą przeglądarkę internetową NetSurf, a w systemie są od razu zainstalowane odpowiednie biblioteki i datatypy, aby obsługiwać popularne formaty plików. Nie wszystko działa tak szybko, jakbyśmy sobie tego życzyli, dlatego nie zdecydowałbym się na zmianę Workbench na Wanderera, ale z pewnością Aros zasługuje na stałe miejsce na moim dysku. Ciekaw jestem, czy dystrybucja "Aros Vision" będzie jeszcze aktualizowana i poprawiana, bo stopień rozwoju systemu jest wysoki i myślę, że warto byłoby go dokończyć. Użytkownicy klasyków mogliby wtedy uzyskać w pełni funkcjonalne wydanie, pozbawione niedoróbek, które starałem się wskazać, a jednocześnie może to mieć również pozytywne przełożenie dla sprzętów "next-genowych".

Nie ukrywam, że chciałbym dożyć czasów, gdy system taki jak Aros uruchamiałby się na każdym popularnym pececie i korzystał z jego zasobów sprzętowych. Pewnie nie uda się osiągnąć ideału, ale warto do niego dążyć.

Natomiast wersja dla Amigi klasycznej może pomóc przełamać opory użytkowników przed "niedobrym klonem" oryginalnego systemu i przygotować ich na przejście na nową architekturę. Oby tylko do tego czasu udało się dopracować Arosa i wyeliminować jego niedociągnięcia.

Na kolejny raz przygotuję dla Was skróconą instrukcję instalacji Arosa wraz z komentarzem, co moim zdaniem powinno być zmienione, aby cały proces był łatwiejszy i bardziej przypominał instalator klasycznego AmigaOS. Na razie w paru punktach można utknąć na dłuższą chwilę, nawet jeżeli jesteśmy zaznajomieni dobrze z systemem Amigi. Z tego co słyszałem autorzy Arosa są otwarci na współpracę, a więc nie bójmy się testować system i przekazywać raporty o błędach oraz własne sugestie zmian. Tym bardziej, że w ekipie są także Polacy. A kto jeszcze nie wie nic o Arosie, może o nim przeczytać - po polsku - pod poniższym adresem:

<http://aros.sourceforge.net/pl/>

lub po angielsku:

http://www.natami-news.de/html/aros_vision.html

Polecam!



Subiektywnie o demach raz jeszcze

TOMASZ BERNACIK

Na skutek lektury poprzednich numerów Amigazynu przypomniałem sobie, że bardzo dawno nie oglądałem amigowych demek. Mam duże zaległości i nie uda mi się ich tak po prostu uzupełnić, dlatego stwierdziłem, że powinienem zacząć od tych produkcji, które pamiętam ze starych czasów. Gdy zacząłem oglądać, nie doszedłem do żadnych nowych tytułów, bo te wszystkie latające kształty wciągnęły mnie na całego. Czytając fora internetowe zorientowałem się, że niekoniecznie pamiętam te same dema, co inni. Może dlatego, że nie nigdy miałem bardzo szerokiego dostępu do oprogramowania. Summa summarum postanowiłem zrobić własny ranking najciekawszych dem z najlepszego okresu Amigi. Oczywiście moim zdaniem.

Nie będę przyporządkowywał każdej produkcji konkretnego "top" miejsca, bo nie potrafiłbym wybrać. Nie jestem wielkim znawcą sceny i jej członków, a więc trudno by mi było odnieść się do historii grup czy party w Polsce albo na świecie. Dlatego chcę powiedzieć głównie o swoich wrażeniach z oglądania i opiniach wśród niektórych bardziej wtajemniczonych znajomych. Zastosowałem zasadę, że będę poruszał się od tytułów, które przychodzą mi do głowy jako pierwsze, w kierunku tych, które

pamiętam równie dobrze, ale nie zrobiły na mnie tak wielkiego wrażenia. Ciekawe jest to, że nie zawsze najbardziej spektakularne efekty przykuły moją uwagę na najdłuższy czas, ale to już specyfika oceny, z natury rzeczy subiektywnej.

Nie przedłużając, oto moje typy na najlepsze demo amigowe:

TEAR DOWN THE WALL Union (1995) Amiga AGA

Dość osobliwe, że to akurat demo przyszło mi na myśl na samym początku, ale nie chciało być inaczej. Pamiętam,

że uruchamiałem je jako jedno z pierwszych po nabyciu karty turbo Blizzard 1230/50 MHz, jeszcze w latach '90-tych i sprawdzałem różnicę w ilości generowanych klatek na sekundę. Wcześniej miałem tylko rozszerzenie pamięci i chciałem przekonać się na ile szybsza jest moja Amiga. Układający i rozpadający się mur oraz chodzące młotki jak z teledysku zespołu Pink Floyd zapadły mi w pamięć na tyle, że chciałem sobie je przypomnieć. Po latach stwierdzam co następuje: muzyka dalej mi się podoba, a obiekty 3D mogłyby być lepiej wykonane. Tak czy inaczej, bardzo lubię produkcję grupy Union, chociaż nie należy ona do czołówki ani pod względem pomysłu, ani wykonania.



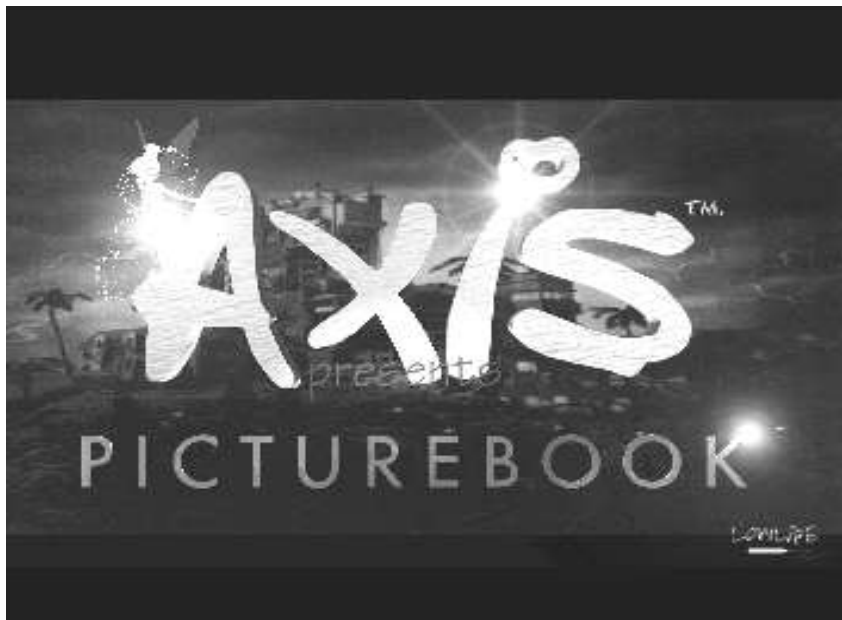
**NO FUTURE
Old Bulls & Tilt
(1994)
Amiga AGA**

Tu jest dużo więcej zabawy, bo "bez przyszłości" jak nazywałem ten tytuł jest wykonany zdecydowanie bardziej luzacko. Wszystko mi się w tym podobało - muzyka punkowa, fragment podrygujących Beavisa i Buttheada z MTV, przypomnijmy - swojego czasu niezwykle popularnych postaci, wysoka rozdzielczość grafiki i ogólnie cały rockowi klimat dema.

W pamięci pozostał mi szczególnie przesterowany wokół "F**k the system", który dzisiaj oceniam... powiedzmy, że inaczej niż kiedyś, ale nadal lubię to demo raz po raz oglądać i słuchać. Ciekawe i zaskakujące było też dla mnie zakończenie, gdy pojawił się digitalizowany fragment "Gwiezdných Wojen", chociaż dzisiaj stwierdzam, że w sumie niewiele na nim widać. W tamtych czasach to, że możemy obejrzeć kawałek prawdziwego filmu, robiło dużo większe wrażenie niż dzisiaj, nie mówiąc o tym co się działo, gdy ktoś miał zapisany fragment filmu jako animację IFF. Niezależnie od tych uwag, i tak jest to nietypowe zakończenie.

**THE TERMINATOR
Status O.K.
(1994)
Amiga ECS**

Tu będzie więcej wspomnień. Pamiętam, że w połowie lat '90-tych na giełdzie komputerowej odbywającej się niedaleko mojego domu, zobaczyłem grupkę ludzi oglądających coś na ekranie



nie Amigi. Było to stoisko jednego z handlarzy, o których wcale nie mówiło się wtedy "ci źli", tylko raczej spoglądało z podziwem na ilość oprogramowania, którym dysponowali. W każdym razie jedna z tych osób uruchomiła polskie demo - wtedy nowość - pod tytułem "The Terminator".

Ludzie przez ok. 15 minut patrzyli na rysunkową produkcję, która zaczynała się prawie jak film pod tym samym tytułem, z charakterystyczną muzyką i przesuwanymi dużymi napisami. Potem demo zamienia się w krótką kreskówkę "o złym Wilku i dobrym Kapturku", choć z fabułą przeprowadzoną w nietypowy sposób. Szczerze mówiąc po latach, nie wiem dlaczego to demo tak mi się podobało. Nie zrozumcie mnie źle - dzisiaj też je lubię, ale jednak widzę niedopracowanie gra-

fiki i słabą dynamikę fabuły (mówiąc eufemistycznie). Poza tym opowieść ta nie jest najmądrzejsza, ale w końcu nie o to przecież chodziło.

Z pewnością jest to tytuł, który w mojej okolicy zyskał miano jednego z bardziej popularnych, mimo że mało kto interesował się produkcjami scenowymi, chyba że na zasadzie "fajny film dziś widziałem". I pewnie dlatego przypominałem sobie znowu o amigowym "terminatorze".

**2 UNLIMITED - NO LIMIT
Project A
(1993)
Amiga ECS**

Nie wiem w którym roku, ale wiem, że to było jedno z pierwszych dem jakie zobaczyłem na Amidze 500. Efekty na ekranie nie były specjalnie porównujące, ot latające napisy i feeria barw uzyskana chyba głównie poprzez rotację palety, a więc w sumie nic takiego. Do tego efekty nie były w większości pełnoekranowe, lecz posiadały wyraźną ramkę - trochę jak na Commodore 64. Moją uwagę zwróciła jednak muzyka, którą były samplowane fragmenty tytułowej piosenki "No Limit". Reszta podkładu jest uzyskana chyba w zwykły sposób na trackerze.

Trzeba przyznać, że zostało to wykonane elegancko i w bardzo dobrej jakości, szczególnie jak na czasy, w których produkcja powstała. Tempo muzyki i animacji było zdecydowanie większe niż w poprzednich demach, a refren piosenki podkreślały efekty pseudo stroboskopu. To demo było przez moich znajomych bardzo często pokazywane jako dowód na dobre możliwości dźwiękowe zwykłej Amigi 500. Może to



dziwne, bo wiele innych dem miało w moim przekonaniu lepszą muzykę, ale tutaj mieliśmy kawałek "komerchy", która była atrakcją samą w sobie.

PICTURE BOOK
Axis
(1995)
Amiga AGA

Muszę przyznać, że kolejna produkcja swojego czasu po prostu mnie urzekła. Trudno powiedzieć dokładnie czym, najprościej ująłbym to w ten sposób: designem. Jest to w zasadzie slideshow, a więc poza pokazem grafiki niewiele się dzieje. Obrazy są jednak w wysokiej rozdzielczości (tu kłania się niestety Interlace), a przygrywający moduł ma dobrej jakości instrumenty i z tego co się orientuję, sporo też zajmuje.

Demo wymaga 4 dyskietek i z tego względu było krytykowane, bo przecież są to "tylko" statyczne obrazki. Bardzo podoba mi się styl i klimat jaki stworzyła

grupa Axis, nie tylko zresztą w tej produkcji. Końcowa sekwencja animowanego napisu jest raczej już tylko zapętloną animacją, a nie pokazem zręczności kodera, ale również zrobiła na mnie wrażenie, szczególnie za pierwszym razem. "Picture Book" nie jest majstersztykiem programistycznym, ani produkcją na tyle wyjątkową, aby omawiano ją szeroko tu i tam, ale ma w sobie to "coś", co powoduje, że chce się je oglądać. Jest to także dowód na to, iż można napisać proste demo, które może nie zachwyci super algorytmami, a jednak będzie zapamiętane na dłużej. Ja mam je w głowie już 20 lat.

BIG TIME SENSUALITY
Axis
(1994)
Amiga AGA

Jest to drugie demo grupy Axis w zestawieniu, ale nie mogłem sobie go odpuścić. Spodobało mi się "od

pierwszego uruchomienia", gdy jeszcze nawet nie wiedziałem, że muzyka jest fragmentem piosenki islandzkiej wokalistki Bjork. Swoją drogą polecam jej twórczość, która jest nieszablonowa i zwraca uwagę stylem oraz jedynym w swoim rodzaju wykonaniem.

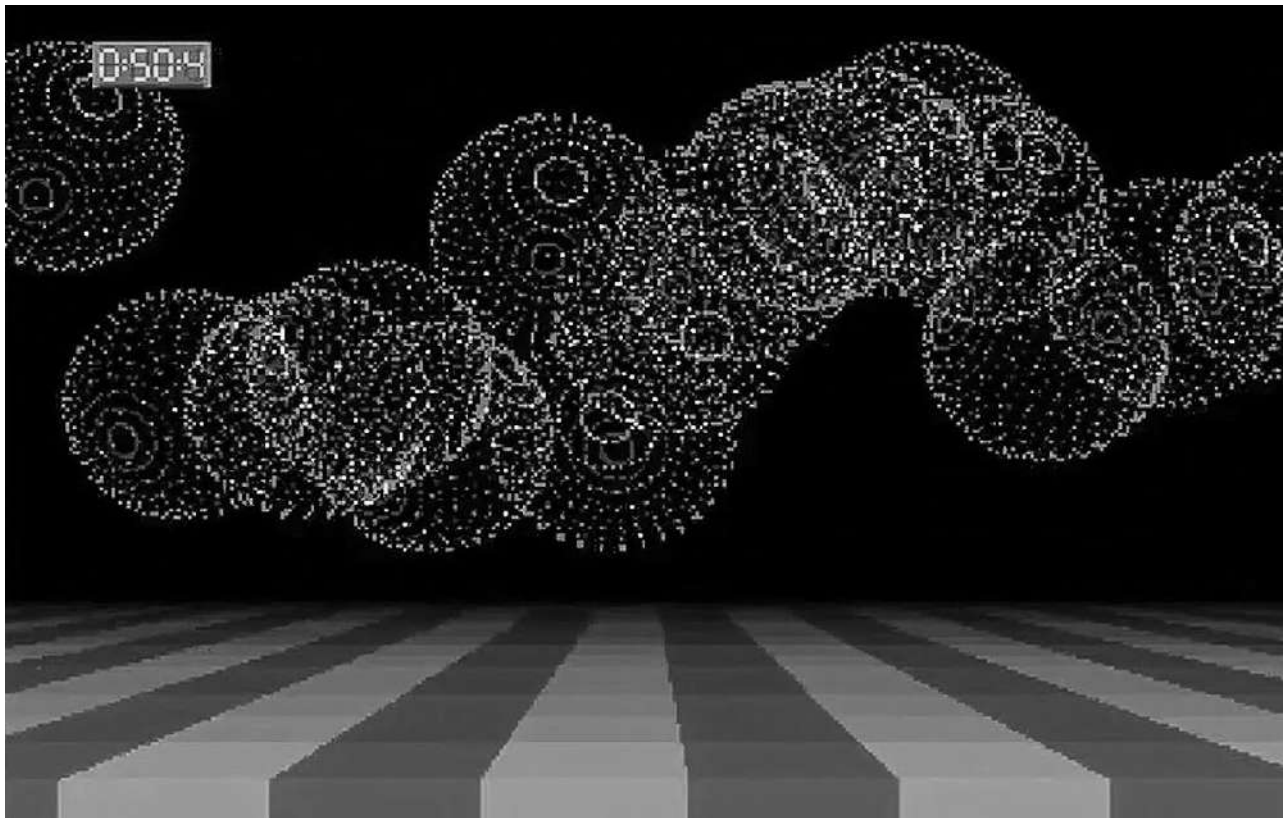
"Big Time Sensuality" znowu - zawiera grafikę w wysokiej rozdzielczości, ale nie jest to już slideshow. Zdecydowanie zwraca uwagę efekt gór Full Motion Video w pseudo "panoramycznym telewizorze", a także abstrakcyjny wstęp. Ciekawostką jest fakt, że demo trwa niecałe 10 minut, a już w pierwszej minucie trzeba przełożyć dyskietkę (całość zajmuje dwie). Dzięki temu wszystko tu jest bardzo dynamiczne, a także kolorowe. Produkcja wykorzystuje w pełni możliwości chipsetu AGA, jednocześnie nie ma wielkich wymagań sprzętowych. I po raz kolejny - ma świetny design!

TECHNOLOGICAL DEATCH
Mad Elks
(1993)
Amiga ECS

Kolejny przykład jest polską produkcją z muzyką dobrze znanego XTDa, co powinno stanowić jakość samą w sobie. I tak jest rzeczywiście. Muzyka nie jest bardzo wyrazista, ale nakręca klimat i dynamikę obrazu, który stanowią głównie różnokolorowe wektory. Jest to też jedno z nielicznych dem jakie znam, które wyświetla czas do końca pokazu - w lewym górnym rogu. W trakcie odtwarzania, licznik przez chwilę stanowi nawet fragment jednego z efektów przewijając się kunsztownie przez cały ekran, a więc znowu widzimy, że są to czyste wektory - a nie predefiniowana animacja.

Bardzo interesująca jest także ukryta część, w której po wpisaniu ksywy wi- dać ciekawe komentarze i informacje





o konkretnej osobie, choć teksty niekoniecznie przeznaczone są tylko dla niej. "Technological Death" jest bardzo znanym demem, więc nie będę się więcej o nim rozpisywał. Powiem tylko, że w latach '90-tych emitowała je nawet Telewizja Polska jako dowód na wysoką jakość grafiki na komputerach domowych. Jak widać Amiga przez chwilę była zauważona w mediach. Z pewnością warto pamiętać to demo.

FULL MOON
Virtual Dreams & Fairlight
(1993)
Amiga AGA

Następna produkcja przeznaczona jest dla układów AGA. Zaczyna się bardzo tajemniczym, klimatycznym i realistycznym efektem gór, który - nota bene - do dzisiaj sprawia wrażenie, że nie jest przeliczany na bieżąco. No, ale to tylko techniczna różnica, efekt końcowy jest moim zdaniem świetny. Dalej mamy próbę pokazania amigowego "Dooma" czy raczej "Wolfensteina" i znowu wygląda to naprawdę dobrze, a ponadto działa bardzo szybko.

Pamiętam, że kiedyś chciałem mieć grę opartą o podobny algorytm - uważałem, że jest w tym duży potencjał. Miałem nawet kolegę, który chwalił się, że ściągnął "modemem z zachodu" nową grę typu "Doom" na Amigę, ale potem okazało się, że jest to tylko beta wersja produkcji, którą ktoś tworzył, ale nigdy się nie ukazała.

Na koniec mamy trochę wektorów, ale tym razem trójwymiarowych i kilka ciekawych rysunków. Ogólnie demo nie trwa najkrócej, bo 10 minut, ale w sumie nie dzieje się w nim tak wiele, bo dużą część zabierają "końcowe napisy" na bardzo kolorowym jaskrawym tle, które zresztą pojawiało się w nieco innym wydaniu także w niektórych intrach do gier. Ogólnie "Full Moon" oceniam bardzo wysoko głównie ze względu na klimat i muzykę.

To już wszystkie dema, które chciałem przypomnieć - tak na pierwszy raz. Pamiętajcie, że nie uszeregowałem ich w kolejności od najlepszego czy najnowszego. Uważam, że każde z nich jest warte poznania i podobają mi się w zbliżony sposób, choć każde z nich lubię za coś innego. Dzisiaj nie mam czasu na śledzenie demo-sceny, ale doceniam jej wkład w pro mocję Amigi, a także ogólne znaczenie w świecie sztuki. Szkoda, że dopiero dzisiaj ci ludzie zostają powoli zauważani, a i tak nie jest to częste.

Zwróćmy uwagę jak płodna była scena amigowa w czasach około bankructwa Commodore lub zaraz po nim. Wydaje mi się, że nie chcieliśmy wierzyć w to, że Amiga powoli wypada z głównego nurtu komputerów. Gdyby ktoś powiedział mi wtedy, że będzie to sprzęt określany jako "retro", kazałbym popukać mu się w głowę. Jak ten świat się zmienia.

Ponadto większość dobrych produkcji z tego okresu wymaga układów AGA. Zadaje to chłam dzisiejszym twierdzeniom, jakoby nowy chipset nie był dostrzegany przez użytkowników i nie stanowił ważnego etapu rozwoju Amigi. Gdy kupiłem swoją Amigę 1200, a wcześniej miałem 600-tkę, zacząłem od razu bawić się "Deluxe Paintem" i "Personal Paintem", aby zobaczyć ekran w 256-kolorach, a potem trybie HAM-8. I to była znacząca różnica w stosunku do tego, co miałem na wersji ECS, niezależnie od gier. Oczywiście trudno powiedzieć, że AGA były rewolucyjne, ale było się z czego cieszyć. Odczułem to osobiście, z tym że zmieniałem komputer z Amigi 600, a więc pewnie trochę później niż większość aktywnych członków sceny.

Myślę, że powinniśmy docenić ten wkład, bo bez chipsetu AGA, Amiga nie byłaby tak popularnym komputerem w drugiej połowie lat '90-tych. Powstało wiele produkcji wymagających Amigi 1200, które wyglądają dużo lepiej niż wcześniej. Wiadomo, potem okazało się, że AGA jest zbyt wolna i nie można używać w normalnej szybkości monitorów VGA, ale to było dużo później, gdy gry czy dema odeszły raczej w przeszłość. Tym bardziej dobrze, że dzisiaj scena przeżywa mały renesans i mam nadzieję, że taki stan rzeczy potrwa dłużej niż kilka lat. Czego Wam i sobie życzę.

W jednym domu



ADAM ZALEPA

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

Chciałbym poruszyć temat emulacji komputerów Atari na Amidze, bowiem mało się o tym pisze, przez co informacje o starszych programach coraz trudniej znaleźć, nie mówiąc o zdobyciu dyskietki z emulatorem. Gdy zestawimy z tym ogromną popularność słynnego "Shape Shiftera", jasne staje się, że nie korzystaliśmy w przeszłości z oprogramowania Atari, bo nie widzieliśmy w nim żadnej wartości dodanej. Natomiast w przypadku Maka, automatycznie przyjęliśmy, iż jego emulacja jest potrzebna i opłacalna, a więc jednym słowem - słuszna. Czy taki podział ma racjonalne podstawy, czy jest to tylko nasze wyobrażenie o działaniu prawdziwego sprzętu?

Nie oszukujmy się - w czasach, gdy w naszym domach królowała Amiga

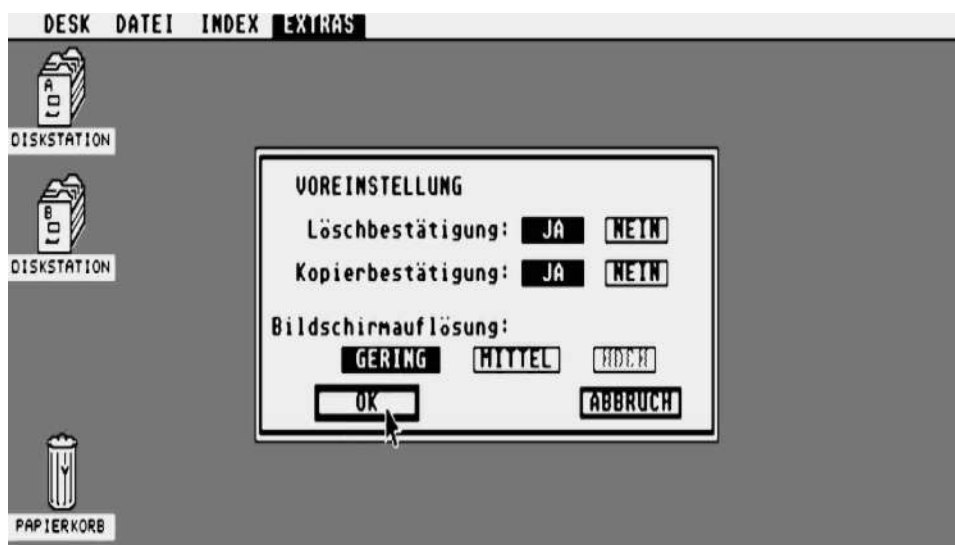
i Atari, mało kto widział na oczy rozbudowanego Maka, chyba że pracował w firmie, gdzie je używano, czyli głównie w pracowniach poligraficznych. Możliwości składu tekstu czy skanowania urastały często do rangi legendy, szczególnie w porównaniu do parametrów skromnych konfiguracji "małej" Amigi, a to przecież była rzeczywistość większości Amigowców. Niewiele osób z jednego obozu korzystało z komputera "wroga", a więc użytkownicy Atari i Amigi znali swoich konkurentów w większości przypadków z przelotnych, a więc bardzo pobieżnych kontaktów lub opowieści zasłyszanych od "kogoś na giełdzie komputerowej".

Mój kontakt z komputerem rozpoczął się od ZX Spectrum, ale szybko przeszedł w obszary sprzętów bardziej rozbudowanych, które dawały także podstawę do łatwiejszego poznania oprogramowania użytkowego. A to już

powoli zbliżało do tego, co można było zaobserwować na starszych 16-bitowych braciach. Moja przygoda z komputerem była więc przez długi okres dzielona była pomiędzy ulubione 8-bitowe Commodore i Atari serii XL/XE. Później sprawa miała się podobnie w stosunku do posiadanej przeze mnie Amigi i Atari ST, którym dysponowali członkowie mojej rodziny. W związku z tym na bieżąco byłem w stanie obserwować różnice i podobieństwa w sprzęcie i oprogramowaniu. Jednocześnie wiele typowo amigowych hitów poznałem najpierw na Atari, jak na przykład grę "Another World" czy program "Sound Tracker".

W tamtych czasach istniał generalny podział platform, choć od zawsze powstawały bardziej lub mniej udane emulatory innych komputerów. Już na Commodore 64 próbowałem uruchomić "udawane" ZX Spectrum, ale wiadomo





było, że jest to tylko sztuka dla sztuki. W miarę rozwoju technologii i wzrostu wydajności obliczeniowej sprzętu, można było pokusić się o uruchomienie programu, który będzie mógł działać na tyle dobrze, że gra na emulowanym sprzęcie zacznie być używalna. Siłą rzeczy najlepiej musiały sprawdzić się te produkty, które starały się naśladować sprzęt o podobnej architekturze, a więc w tym przypadku - tej samej serii procesorów Motorola 680x0.

I tak dotarliśmy do prób wystartowania środowiska Atari ST na Amidze. Jest to trochę inna sytuacja, jak w przypadku emulowanego Maka, bowiem tam trzeba było mieć szybszy procesor i konfigurować system na twardym dysku. Atari, podobnie jak Amiga, może być uruchomione z dyskietki, a więc o skuteczności nowego pomysłu można przekonać się najszybciej.

Jak widać wszystko bynajmniej nie rozpoczęło się na pecetach, które dzisiaj są uznawane za maszyny do udawania "wszystkiego". Jak mówi stara reklama: "jak coś jest do wszystkiego, to znaczy, że jest do niczego" i choć nie można tutaj postawić znaku równości, uznać należy szerokie zasługi Amigi na polu możliwości uruchamiania oprogramowania z innych systemów. Swojego czasu był to jeden z argumentów przemawiający na korzyść "przyjaciółki", bo choć dostępność emulatorów nie zawsze szła w parze z wydajnością, to jednak szczegółowe funkcje pokazywały moc elastyczności systemu operacyjnego. Przykładem niech będą choćby nietypowe sterowniki wideo do "Shape Shiftera", po zastosowaniu których operacje graficzne "udawanego" pulpitu Maka działały szybciej niż na Workbenchu.

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

AMTARI

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

CHAMAELEON

Drugi program jest bardziej charakterystyczny, szczególnie jego wersja "II", bowiem pozwala odczytywać i bootować dyskietki zapisane na prawdziwym Atari ST. Pokazuje tu więc pazur Ami-

gaDOS, jego elastyczność i możliwości rozbudowy. Niestety znowu program nie obsługuje kontrolerów dysków - ani IDE, ani SCSI, ponadto działa zdecydowanie wolniej. Nie ma za to kłopotów z pracą na procesorach Motorola 68020 lub 68030, co w przypadku poprzedniego emulatora nie jest takie oczywiste.

Wygląda na to, że "Amtari" używa specyficznych cech modelu 68000, których brak lub są zaimplementowane w inny sposób na swoich nowszych odpowiednikach. "Chamaeleona" uruchomimy na rozbudowanej Amidze 500 czy 600, a jego kompatybilność z prawdziwym Atari ST jest większa niż w przypadku poprzednika. Dlatego z punktu widzenia posiadacza klasyków, jest to podstawowy tytuł, na który powinniśmy zwrócić uwagę.

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

ST ON AMIGA

Jest to zdecydowanie nowszy emulator, bo pochodzi z 2004 roku. W zasadzie jest to port linuksowego "STonX" i z tego względu znów nie jest zbyt dobrze zoptymalizowany. Pozwala uruchamiać nie tylko programy działające pod wirtualnym systemem, ale także te omijające TOS, ale wiele brakuje do uzyskania zgodności rzędu 100 czy nawet 90%. Swoją drogą skąd my to znamy? Oprogramowanie niesystemowe jest trudniejsze w emulacji, chociaż na Atari ST nie utrwalił się sposób zapisywania gier na dyskietkach "NOT DOS".

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

Nie został dołączony również obraz TOSu ze względu na jego komercyjny status, czyli znowu mamy odpowiednik sytuacji z Kickstartem i sądzę, że nikomu się to nie podoba. Szkoda, że nie można zastosować legalnie chociaż najstarszej, ale oryginalnej wersji systemu Atari. Program pozwala na pracę w pełni systemową lub przy użyciu bufora ramki ("frame buffer") karty graficznej, dzięki czemu ma być podobno szybszy. Przy starcie możemy wybrać tryb graficzny, którego wybór jest potem

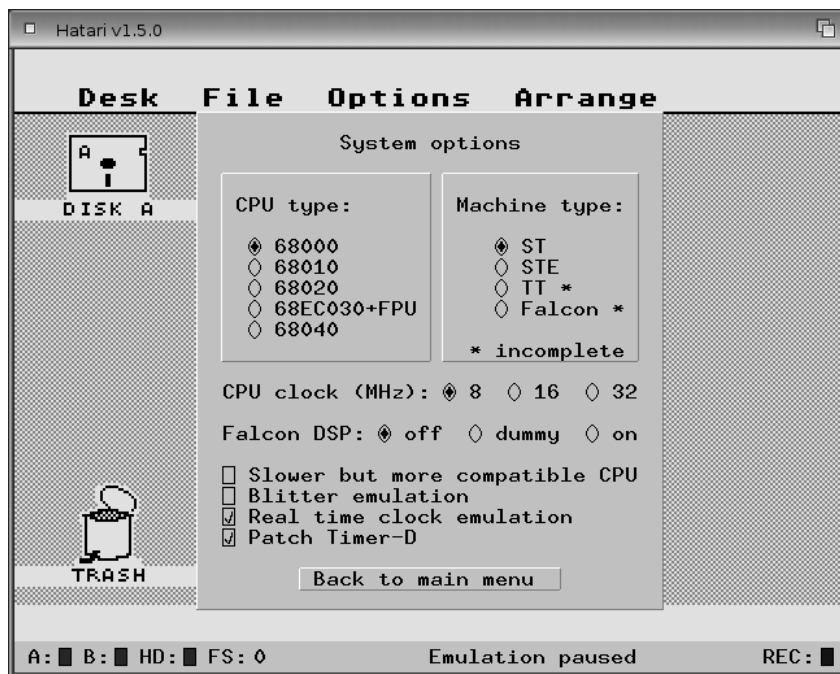
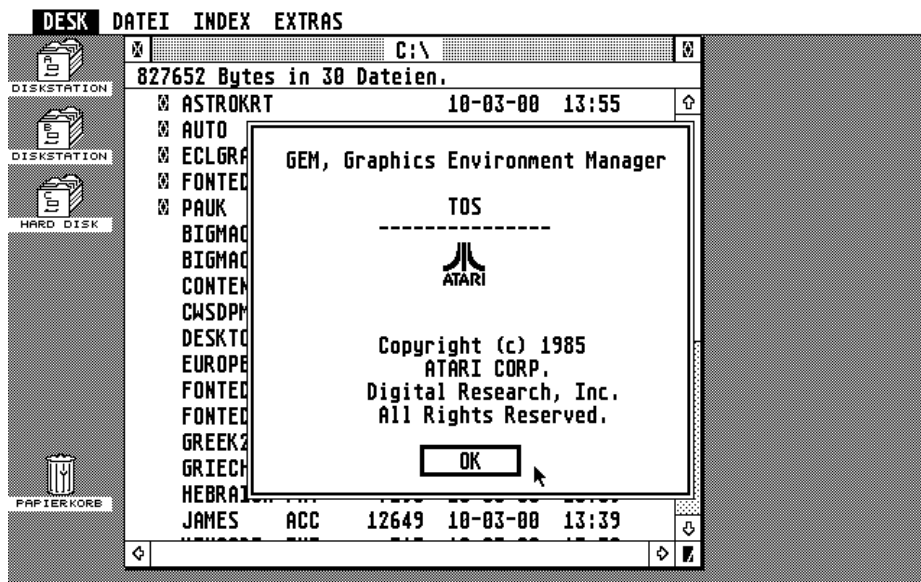
zapisywany w zmiennych środowiskowych. Niestety nie ma później możliwości jego zmiany, chyba że skasujemy plik z katalogu "ENV:". Nie jest to najlepsze rozwiązanie, ale pewnie autor nie miał czasu lub pomysłu na dopracowanie obsługi, szczególnie że w Linuksie jest to rozwiązane zupełnie inaczej i mechanizmu wybierania rozdzielczości nie można przenieść wprost. Dobrą cechą jest natomiast mapowane specyficznych klawiszy Atari ST, a ich układ jest opisany w dokumentacji.

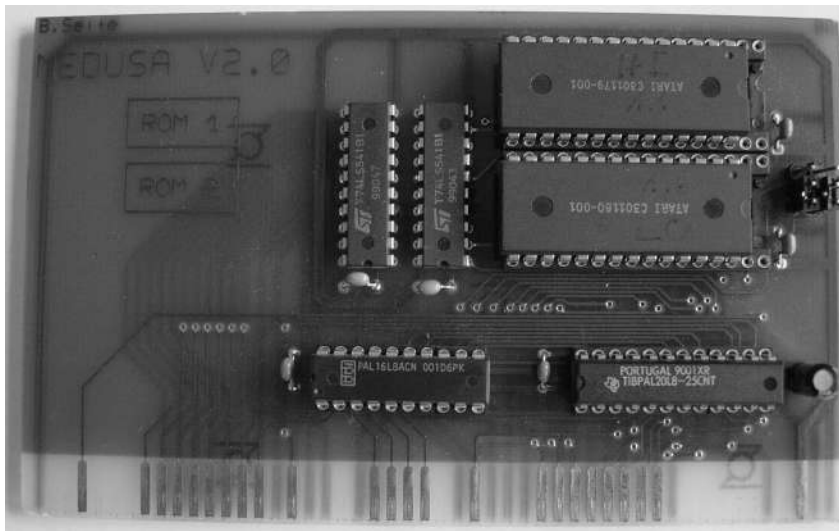
HATARI

Ten tytuł jest szeroko znany z innych platform. Warto wiedzieć, że istnieją wersje dla wszystkich systemów wywo-

dzących się z Amigi. Jednak emulator wymaga biblioteki SDL, co skutecznie obniża wydajność. W zamian daje możliwość emulacji Atari ST oraz STE, a także - w nowych wersjach - Falcona. Oczywiście nie obędzie się bez karty graficznej, a konfiguracja możliwa jest za pomocą opcji wyświetlanych na ekranie w trakcie pracy lub poprzez modyfikację pliku konfiguracyjnego. Program pozwala również na przełączanie trybu okienkowego i pełnoekranowego bez jego wyłączania, co nie jest funkcją dostępną w każdym emulatorze.

Warto zauważyć, że "Hatari" był tworzony w tej wersji głównie w 2009 roku, gdzie dokonano ogromnej ilości poprawek, dzięki czemu osiągnięte zostało wydanie 1.3 dla procesorów Motorola 680x0 oraz 1.6 dla AmigaOS 4. Może nie jest to wybitne dzieło, bowiem aktualna wersja to 1.9, ale mimo wszystko edycja amigowa jest w miarę świeża. Pewnym problemem jest odświeżanie grafiki, a ściślej mówiąc dolnej części ekranu, gdzie potrafią pojawiać się "krzaczkki", ale obszar ten nie zasłania właściwego ekranu emulatora, lecz jest umieszczony nieco niżej. W zasadzie wystarczy utworzyć odpowiedni tryb wyświetlania, aby wszystko było pokazywane prawidłowo. Niestety dobrą prędkość "udawania Atari" możemy uzyskać głównie na procesorach PowerPC, bowiem nie jest wykorzystywany fizyczny model Motoroli 68000, a jest on emulowany, niezależnie od konfiguracji sprzętowej. Jest to oczywiście konsekwencja rodowodu "Hatari", który był pisany z myślą o procesorach Intela i wersja dla Amigi nie zmienia tego mechanizmu. Wielka szkoda, bo mógłby to być najlepszy emulator ST.





Pamiętajmy jednak, że program działa również na systemie Aros, a więc ma szansę rozwinąć skrzydła na szybszych procesorach.

MEDUSA

W tym miejscu dochodzimy do emulatora sprzętowego, który był sprzedawany około roku 1990 w dwóch wersjach. Pierwsza pozwalała "udawać" tylko Atari ST i nie działała na mocniejszych konfiguracjach - problemy powodował już nawet procesor Motorola 68020. Była to karta typu Zorro II, a więc można ją użyć w każdej "dużej" Amidze, a także za pomocą przejściówki podłączyć do portu "expansion" Amigi 500 i 1000. Później opracowano drugą wersję "Medusy", która pozwala emulować także Atari TT oraz została przystosowana do procesorów 68020 i 68030, ale wymaga jednocześnie aktywnego układu MMU. Ciekawostką jest fakt, że karta w obu wersjach posiada miejsce na układ TOS, który trzeba przełożyć z oryginalnego Atari. Umożliwia też wyświetlanie obrazu o częstotliwości odświeżania 60 i 70 Hz. Niestety "Medusa" nie posiada obsługi MIDI, co stawia ją w kiepskiej pozycji, bo przecież gniazdo to było w wielu przypadkach głównym powodem używania sprzętu spod znaku góry Fuji. Karta była sprzedawana w okresie 1990-1992, ale nie doczekała się większej popularności. Stworzyła ją firma MacroSystem, ta sama, która później wyróżniła się produkcją urządzenia Casablanca - komputera na bazie Amigi przeznaczonego do obróbki materiału wideo. Jego kolejne wersje, oparte już na sprzęcie pecetowym, oferowane są do dziś, a oprogramowanie wciąż posiada wiele cech zapoczątkowanych na "przyjaciółce".

TOS NA AMIDZE

To już przykład z nieco innej beczki, ale pokazuje, że do Amigi można bezpośrednio wczytać całkowicie inny system operacyjny - TOS zamiast Kickstartu. Wszystko dzieje się w jednej przestrzeni adresowej pamięci, a jest to możliwe na Amidze 1000, gdzie cały system uruchamiany jest z dyskietki. Z tego wynika, że nie powinno być problemów również na innych modelach, ale nie jest to rozwiązanie popularne. Z pewnością stanowi ciekawe podejście do tematu, ale ma też swoje ograniczenia. TOS uruchomiony na Amidze nie będzie pozwalał na uruchomienie wielu programów, bowiem musi poruszać się jedynie w zakresie pozycji, które nie używają cech sprzętowych Atari. Wszystko za to działa szybko, bo tak naprawdę nie ma tutaj emulacji, a tylko wczytanie innego systemu operacyjnego.

go, podobnie jak na przykład załadowanie Kickstartu 2.0 na Amidze 500. Jest to ciekawostka po raz kolejny pokazująca elastyczność Amigi, choć przydać się to może w ograniczony sposób, głównie do programów, które będą tylko wyświetlać informacje bez komunikowania się z urządzeniami zewnętrznymi.

Jak widać możliwości "udawania" Atari ST są szerokie i nie potrzebujemy do tego bardzo mocnego sprzętu. Najprostsze emulatory zadziałały nawet na Amidze 500, ale im bliżej do czasów współczesnych, tym bardziej rosną wymagania. Ma to związek z brakiem natywnych wersji programów, z drugiej strony w zamian uzyskujemy większą ilość ciekawych funkcji. Na pewno emulator trzeba dostosować do szybkości konkretnej Amigi, bo przecież inaczej będzie to wyglądało na zwykłej A500, a zupełnie inaczej po podłączeniu karty turbo z dodatkową pamięcią. Ostatni przykład podkreśla natomiast związek Amigi z Atari. Naprawdę warto zobaczyć co się dzieje, gdy załadujemy TOS i niejako uzyskujemy coś pośredniego pomiędzy tymi dwoma platformami.

Osobiście zawsze będę preferował Amigę, ale uważam, że oba komputery trzeba poznać, polubić i przede wszystkim - używać. Powstały na bazie podobnego pomysłu i stanowiły przed laty bezpośrednią konkurencję. Dlatego niezależnie od tego, czy będziemy je emulować, czy posiadamy sprzęt sprzed lat, pomyślmy o tym, że w historii niewiele brakowało, aby oba sprzęty zamieniły się nazwami. To dopiero temat na artyku!



Workbench

na tablecie

TOMASZ BERNACIK

Nowoczesność to cecha, która związana była z Amigą od zawsze. W momencie premiery jej możliwości były oceniane wręcz jako rewolucyjne, choć nie obyło się także bez wielu pytań i wątpliwości. W każdym razie z pewnością doceniano innowacyjność nowej konstrukcji. Swoją drogą ciekawe, że już wtedy zwracano uwagę bardziej na oprogramowanie - nawet na pierwszym publicznym pokazie. Dzisiejsza architektura komputerów, a także standaryzacja sprzętu i oprogramowania sprawiają, że te same możliwości technologiczne są przypisane do każdego w miarę nowego urządzenia. Korzystamy z tych samych kodeków do filmów, z podobnych programów biurowych czy funkcji trójwymiarowych w grach. Wraz z rozwojem urządzeń mobilnych okazało się, że będą one gonić w wydajności desktopy i siłą rzeczy zaczęły ukazywać się na nie emulatory. Wśród nich oczywiście pojawiła się także nasza Amiga.

Szczerze mówiąc zawsze byłem bardzo niechętny uruchamianiu wszelkiego rodzaju udawaczy na smartfonach czy tabletach, bo nie wyobrażałem sobie dobrego sterowania, zarówno w trybie emulacji myszki, joypada, jak i zwykłego joysticka. Jeżeli sprzęt ma być prawdziwie mobilny, raczej nie będziemy wozić z nim zewnętrznej klawiatury i myszki, aby pograć w grę z Amigi. Tym bardziej nie podobała mi się nigdy idea używania oprogramowania użytkowego na Workbenchu, czy choćby menadżera plikowego, bo interfejs Intuition jest zwyczajnie nieprzystosowany do ekranów dotykowych. Wystarczy zobaczyć co się dzieje, gdy uruchomimy AmigaOS 4 na takim wyświetlaczu - stosowne filmy można zobaczyć na YouTube. O ile proste włączenie kilku opcji może się udać to nie ma to wiele wspólnego z komfortem pracy, szczególnie podczas dłuższych posiedzeń przed komputerem. Mam nadzieję, że nikt nie zamierza tego negować.

Jest jednak grupa osób, które mimo wszystko przekonują do tego, że emulacja jest najlepszym rozwiązaniem dla naszego retro-świata, a urządzenia mobilne to najlepsze co mogło się przydać. Nie będę z tym polemizował, bo na pewno w wielu przypadkach może być to dobra propozycja, choćby podczas dłuższej podróży czy przy braku możliwości wygospodarowania większej ilości miejsca. Zobaczmy jednak, czy udawacze na popularne smartfony i tablety są już na tyle dojrzałe, aby mo-

gły stanowić realną alternatywę dla większych laptopów i jeszcze mocniejszych komputerów stacjonarnych. Do testów wybrałem kilka najpopularniejszych programów i starałem się zebrać ich najbardziej istotne i charakterystyczne cechy z punktu widzenia przeciętnego użytkownika.

Wiadomo - tam, gdzie liczy się klimat - nie ma miejsca na nawet bardzo dobrą emulację. W poprzednich numerach Amigazynu pisałem o tym aż nadto. I tak myślę nie tylko ja. Natomiast wszyscy inni, którzy chcą po prostu sobie pograć, mogą zwrócić się do "UAE" choćby na próbę.

OMEGA 500 (UAE)

Pod taką nazwą jest dostępny jeden z podobno lepszych emulatorów Amigi, ale zgodnie ze swoją nazwą pozwala on uruchomić tylko wirtualną Amigę 500. Ten fakt na wstępie eliminuje wiele osób, które chcą bawić się na różnych programach, nie tylko pracujących oryginalnie na prostych konfiguracjach sprzętowych. Z punktu widzenia najnowszych możliwości, gdzie możemy udawać nawet PowerPC i uruchamiać AmigaOS 4, może wydawać się to śmiesznie prostym emulatorem, ale jednak program zdobywa dość pozytywne recenzje wśród użytkowników, dlatego od niego zacząłem testy.

Na pewno po części bierze się to stąd, że wiele osób pamięta Amigę wyłącznie jako konsolę do gier - tyle, że na



dyskietki, a nie płyty czy karty pamięci. "Omega" emuluje 500-tkę, a więc korzysta z Kickstartu 1.3, który oczywiście nie jest dołączony. Autor postawił sobie za cel uzyskanie jak najlepszej kompatybilności z A500 wyposażoną w 1 MB pamięci i wbudowaną stacją dysków. Z jednej strony upraszcza to i pewnie również przyspiesza czas potrzebny na stworzenie takiej mini wersji "UAE", ale ma też swoje konsekwencje dla użytkownika.

Program prezentuje rzeczywiście dość dobrą zgodność z oryginałem, o czym świadczą choćby komentarze w sklepie Google Play, ale nie brakuje także opinii negatywnych. Nie ma możliwości używania zewnętrznych kontrolerów i klawiatur. Emulator nie chce działać na niektórych modelach smartfonów, ale to jest chyba cechą wielu programów, nie tylko udawaczy. Po prostu trudno przewidzieć wszystkie konfiguracje zarówno sprzętu, jak i samego systemu operacyjnego, czyli Androida oraz ewentualnych nakładek. Nie można przyspieszyć transmisji z udawanej stacji dyskietek, jak również brakuje pełnej obsługi trybów graficznych.

I to ostatnie jest największą bolączką z mojego punktu widzenia, bo nie dość, że niepoprawne wyświetlane są tryby Hold-and-Modify oraz Extra Half-Brite, to jeszcze całość pracuje w trybie niskiej rozdzielczości (Low-res). Na ekranie Workbencha potrafią być widoczne przekłamania grafiki nawet podczas otwierania kilku prostych okien katalogów, bez uruchamiania dodatkowych programów. Dziwi mnie, że tak wielu

osobom to nie przeszkadza, bo przecież niską rozdzielczość oraz "artefakty" na obrazie widać także w grach i demach. Być może po części wynika to z faktu stosowania małych przekątnych w ekranach urządzeń mobilnych, ale bardziej wydaje mi się, że ludzie po prostu zapomnieli lub nawet niektórzy nie wiedzą, jak powinna wyglądać obsługa grafiki, aby zbliżyć się do oryginału.

W zamian mamy bardzo prostą konfigurację, chociaż mówiąc bardziej precyzyjnie, po prostu brakuje funkcji zmiany ustawień. Ciekawe, że autor wymienia to jako jedną z zalet. Dla mnie jest to duża wada, ale znowu - pewnie, jeśli traktowałbym Amigę jako konsolę, chciałbym jak najmniej kombinować. W każdym razie jeżeli komuś wystarczy udawana 500-tka i nie jest purystą pod względem mechanizmu wyświetlania obrazu, może wypróbować "Omegę 500". Wszystkich innych zapraszam do korzystania z innych, lepszych emulatorów.

UAE4ALL

Jako drugi produkt wybrałem najbardziej znany "UAE4All", ale od razu z zastrzeżeniem, że istnieją dwie wersje - druga oznaczona jest cyfrą 2. Główne różnice rzucające się od razu w oczy to ilość opcji konfiguracyjnych, gdzie nowsza wersja uzyskuje większą ilość możliwości programów typu "E-UAE" na systemy AmigaOS 4 czy MorphOS. Można powiedzieć, że smartfony zaczynają osiągać całkiem sporo.

Program ma szereg zalet w stosunku do poprzedniego, bo można na nim ustawiać różną ilość pamięci. Bez problemu więc uruchomimy udawaną Amigę w trybie 2 MB Chipu i 8 MB Fastu. Tym razem ustawimy nawet 4 wirtualne stacje dyskietek, a także - co dla mnie jest chyba najważniejsze - włączyć tryb podwyższonej rozdzielczości (czyli Hi-Res).

Szkoda, że nadal brakuje obsługi Super Hi-Res (1280x256 oraz 1280x512), ale jest to już i tak spory krok naprzód. Ekran może pracować w trybie portretowym lub panoramicznym, można też włączyć filtr typu "scan lines", chociaż mam wątpliwości czy wygląda to dobrze na małym ekranie tabletu. Tu nie mamy do czynienia z pikselami "jak krowy", więc nie ma co przesadzać, a przy okazji obciążać niepotrzebnie niekoniecznie szybki procesor.

Możliwość obsługi fizycznej klawiatury, a także kontrolerów gier z pewnością ucieszą wiele osób nastawionych na granie w naszego ulubionego Superfroga. W razie bardziej czasochłonných operacji emulator pozwala też włączyć tryb przyspieszony, trochę podobnie jak w przypadku Vice - udawacza Commodore 64, co nie zmienia mocy obliczeniowej, ale wpływa na prędkość transmisji danych z emulowanego napędu, który w smartfonie działa po prostu szybciej. Pamiętać należy jednak, że tracimy wtedy nieco na kompatybilności i nie wszystkie programy czy gry będą działać w tej sposób prawidłowo. Przykładem może być właśnie wymieniona "żaba", która wyświetla wtedy gustowne Guru Meditation już podczas ładowania ekranu tytułowego. Podobnie to wygląda w "WinUAE", więc nie jest to żadną cechą szczególną mobilnego emulatora.

UAE4ALL2

Dużo lepszą wersją jest "UAE4All2", który pozwala na udawanie takich cech Amigi jak przykładowo:

- regulowanie ustawień chipsetu: OCS, ECS i AGA
- obsługę procesorów: 68000 oraz 68020
- wsparcie dla swobodnego podziału emulowanej pamięci obszarów: Chip, Fast, a także Slow
- obsługa twardego dysku
- obsługa specyficznych funkcji używanych przez pakiet "WHDLoad".

W tej wersji nawet efekty Coppera, na przykład po zainstalowaniu "Magic WB" na ekranie Workbench'a, wyświetlane są prawie dobrze. Uzyskany gradient nie ma idealnego podziału wszystkich barw, ale zauważymy to dopiero po uważnym przyjrzeniu się i porównaniu z oryginalną Amigą. To mi się podoba, chociaż nadal uważam, że kolorystyka chipsetu AGA nie jest wiernie oddana na żadnym innym sprzęcie niż oryginalny.

Niestety obsługa ekranu dotykowego sprawia niekiedy problemy, ale jest to cechą samego rodzaju wyświetlacza, niestety dotykowego. Zauważyłem natomiast, że wskaźnik myszki na Workbenchu nie zawsze jest poprawnie pokazywany, choć tak zwany "ślad" jest widoczny w formie ciemnego prostokąta, a więc poza estetyką nie uniemożliwia to poprawnej obsługi interfejsu graficznego.

Wszystkie wymienione funkcje bardzo dobrze sprawdzają się, gdy chcemy emulować standardową Amigę 1200 oraz w typowych grach dwuwymiarowych. Jeżeli uruchomimy gry 3D, zobaczymy wydajność na poziomie bardzo utrudniającym rozgrywkę, ale oczywiście jest to też związane z szybkością procesorów urządzeń mobilnych. Widocznie udawanie 68k nie jest takie łatwe. W każdym razie jeżeli nie posiadamy wyjątkowo szybkiego smartfona czy tabletu, nie pogramy sobie w "Breathless" czy amigowego "Dooma", ale bez problemu uruchomimy na przykład "Soccer Kida".

UAE4DROID

Ostatnim programem jaki sprawdziłem jest "UAE4Droid", który bazuje na poprzednim "UAE4All". W zasadzie nie



widzę w nim wielkich udoskonaleń poza tym, że niestety jest dużo mniej stabilny i potrafi sprawiać problemy już na etapie wczytywania. Bardzo kiepsko rozwiązana została w tej wersji emulacja myszy, a rozdzielczość znowu wraca do trybów typu Low-Res. Co prawda można ustawiać różne modele Amigi, teoretycznie włącznie z 1200-tką, ale jest to zasługą pierwowzoru, a wersja "Droid" moim zdaniem wprowadza więcej problemów niż dobrze działających funkcji.

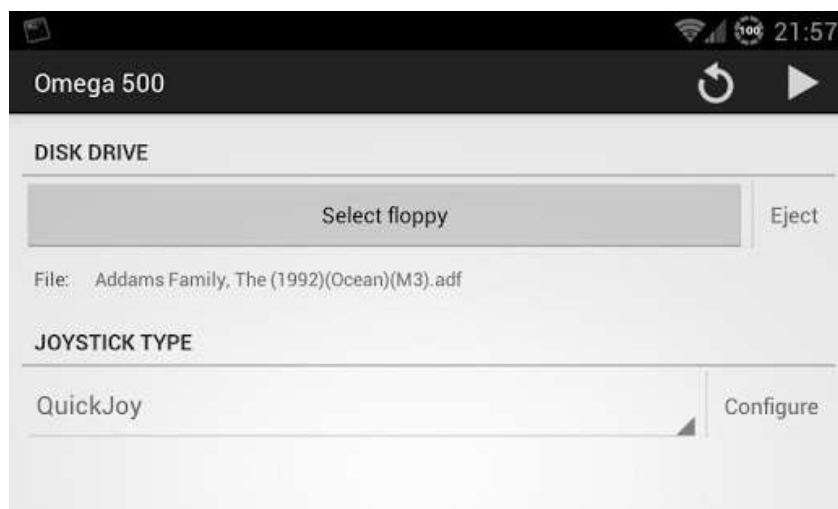
W pewnym momencie kłopotliwa była nawet obsługa klawiatury, bo część klawiszy działała, a część po prostu była nieaktywna. Na szczęście autor wprowadził szereg zmian poprawiających ważne funkcje emulatora. Nadal jednak wolałbym korzystać raczej ze sprawdzonego "UAE4All".

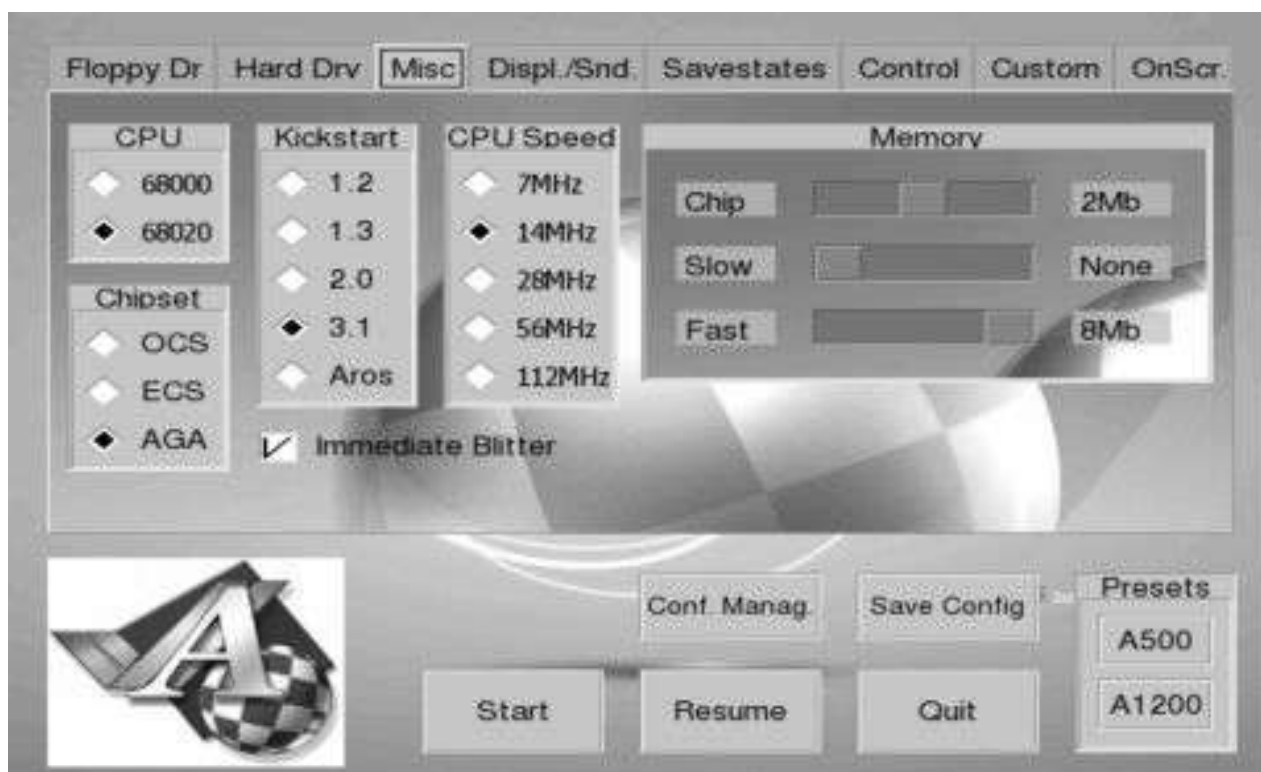
Oczywiście wszystkie udawacze do poprawnego uruchomienia muszą mieć zainstalowany Kickstart Amigi, ale to w legalny sposób można wykonać posiadając "przyjaciółkę" lub pobierając pakiet o nazwie "Amiga Forever Essentials" znanej nam wszystkim firmy Cloanto. Co ciekawe, jest to produkt, który powstaje przy współpracy z autorami najważniejszych emulatorów dla Androida - właśnie tych, które wymieniałem wcześniej. Za cenę dosłownie kilku złotych otrzymujemy Kickstart w wersjach od 1.2 do 3.1, a także obraz dyskiety Workbench'a 1.3 i kilka dem, za pomocą których możemy zobaczyć czy emulacja działa poprawnie. Może czas wreszcie na darmowe udostępnienie starych Kickstartów?

Pliki po zapisaniu na urządzeniu są automatycznie rozpoznawane przez emulator i w zasadzie ich użycie jest pod tym względem bezobsługowe. Na szczęście nie wyklucza to ręcznego wskazywania odpowiedniego obrazu ROMu, bo samoczynny wybór nie zawsze działa dobrze. Tak więc myślę, że wszyscy chętni na udawanie "przyjaciółki" powinni być w pełni usatysfakcjonowani.

TRUDNY EKRAAN

Nie poruszyłem jeszcze jednego tematu, który dotyczy wszystkich emulatorów - nie tylko Amigi. Mam na myśli częstotliwość odświeżania ekranu, która jak wiadomo oryginalnie powinna wynosić 50 Hz, chyba że mamy do czynienia z wirtualnym trybem NTSC (60 Hz). Wiem z własnego doświadczenia jak trudne jest niekiedy ustawienie od-





powiedniej płynności, co najczęściej zamyka się w konieczności zakupu odpowiedniego monitora. Ten temat był już omawiany wielokrotnie, również w Amigazynie, a więc nie będę się dłużej nad nim rozwodził. Trzeba jednak pamiętać, że na smartfonie czy tablecie animacja nie będzie wyglądała tak samo jak na prawdziwej Amidze czy choćby emulacji uruchomionej na monitorze pozwalającym pracować w trybie 50 Hz.

Dlatego pozwolę sobie na bardziej radykalną opinię, że te wszystkie próby stworzenia jak najlepszych udawaczy starych komputerów muszą być skazane na porażkę, o ile użytkownik ceni sobie wierne odwzorowanie cech prawdziwego sprzętu. Może być to natomiast zadowalające w sytuacji, gdy nie mamy innego wyjścia lub jeśli chcemy tylko zobaczyć "mniej więcej" jak wygląda dana gra czy produkt demosceny.

Sądząc z komentarzy osób pobierających powyższe programy muszę jednak stwierdzić, że mało komu to przeszkadza, ale jest to już chyba efektem nastawienia na emulator, który siłą rzeczy będzie miał pewne niedoskonałości. Ja w każdym razie, jeśli mam już korzystać z emulatorów, nie wyobrażam sobie rwanych scrolli, niewyraźnego tła w grach czy przekłamań kolorystycznych, co - jak stwierdziłem - potrafi mieć miejsce nawet na ekranie Workbencha z 4 podstawowymi kolorami.

Mówiąc o systemowym blacie nie sposób nie zauważyć także, iż mimo naprawdę solidnego działania, nie wszystkie funkcje będziemy mogli wywołać i dotyczy to szczególnie urządzeń mobilnych. Jak na przykład skorzystać z innych systemów plikowych niż standardowy Fast File System? Jak ustawić bardziej nietypowe tryby graficzne albo Overscan? Co zrobić, gdy pojawi się błąd odczytu albo zapisu? Niestety takie rzeczy zdarzają się nawet na emulowanych obrazach dyskietek, czego już kompletnie nie rozumiem.

Odwzorowanie barw na ekranie także nie należy do najbardziej wiernych, co widać nawet w systemowym programie Palette i widocznym tam dużym kole kolorów. To tylko przykłady, ale musimy pamiętać o tym, że takie udawanie "przyjaciółki" to tylko namiastka tego, co może ona zaoferować w rzeczywistości, stojąc obok naszego ulubionego smartfona, tabletu, Maka czy peceta, które używamy na co dzień. Mam nadzieję, że mimo wielkiej popularności wszelkiego rodzaju udawaczy, nie będziemy zapominać o tych prostych faktach.

Artykułem tym chciałem pokazać, że rynek emulatorów rozwija się i nie wiemy, jak sytuacja będzie wyglądała za kilka lat. Mimo moich osobistych obiekcji nie będę udawał, że nie sprawdzam stanu rozwoju "UAE" czy podobnych programów. Weźmy pod uwagę, że komputery stacjonarne rów-

niez musiały poczekać dłuższy czas, zanim można było grać na nich w swoje ulubione gry retro.

Gdy przypominam sobie czasy około roku 2000, program "WinUAE" nie był doskonały, choć można już było na nim bez problemu uruchomić na przykład "Directory Opus 5", czym mnie zresztą kilku znajomych przekonywało do zakupu "niebieskiego" komputera. Może i na rynku urządzeń mobilnych w roku 2025 będzie można korzystać z super wiernej emulacji bez potrzeby wybierania odpowiedniego programu i czekania na aktualizację. Tego chyba wypada wszystkim życzyć, bo bez rozwoju wszelkiego rodzaju udawaczy nasze stare Amigi byłyby chyba już całkiem zapomniane.

Jak już pisałem, sam nie jestem wielkim entuzjastą emulacji, bo wolę kontakt z prawdziwym sprzętem, ale spójrzmy też na to, że "UAE" w różnych formach rozwijane jest od 1995 roku, a na jego bazie powstało kilka projektów dla innych systemów - czy to desktopowych czy mobilnych. Dotyczy to również AmigaOS 4 i MorphOSa, o czym, nie możemy zapominać. Gdyby nie było zapotrzebowania, Toni Wilen już dawno zarzuciłby cały rozwój. Mam więc nadzieję, że pozytywne tendencje zostaną utrzymane i nasze Amigi zyskają na popularności, a także będzie można wciąż przedłużać ich okres życia w mediach, małym biznesie i szeroko pojętym rynku retro, który nie dotyczy przecież tylko elektroniki.



Połacy tworzący dla AmigaOS 4

W czwartym numerze naszego magazynu postarałem się odkryć trochę tezę jakoby na AmigaOS 4 nie istniało coś takiego jak produkcje scenowe, udowadniając, że scena, chociaż mikroskopijna jednak istnieje i wzbogacona o produkcje portowane na chwilę obecną oferuje około 80 różnych dem, intr czy music dysków a liczba ta z roku na rok się powiększa.

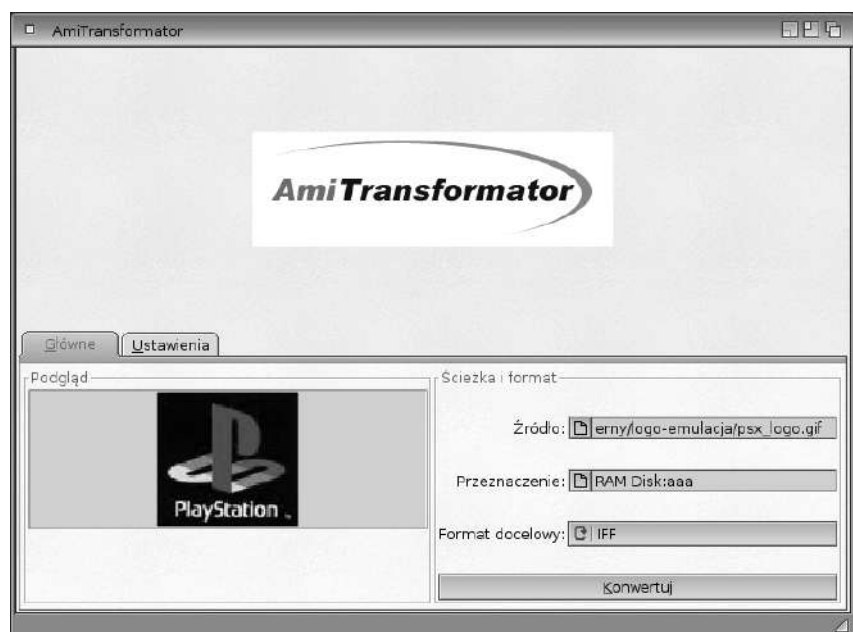
Teraz chciałbym zmierzyć się z kolejnym pokutującym u nas mitem o całkowitym braku polskich developerów w środowisku AmigaOS 4. Ze stwierdzeniem takim można się spotkać nie tylko na różnorakich, nie zawsze sympatyzujących z "czerwonym" systemem portalach, ale w zasadzie w każdym amigowym medium w naszym kraju. Ostatnio nawet zdanie o tym, że "coś takiego jak polscy developerzy programujący pod AmigaOS 4 nie istnieje" usłyszałem w tak szanowanym i wiarygodnym miejscu jak podcast Amiwigilia naszego kolegi Radzika.

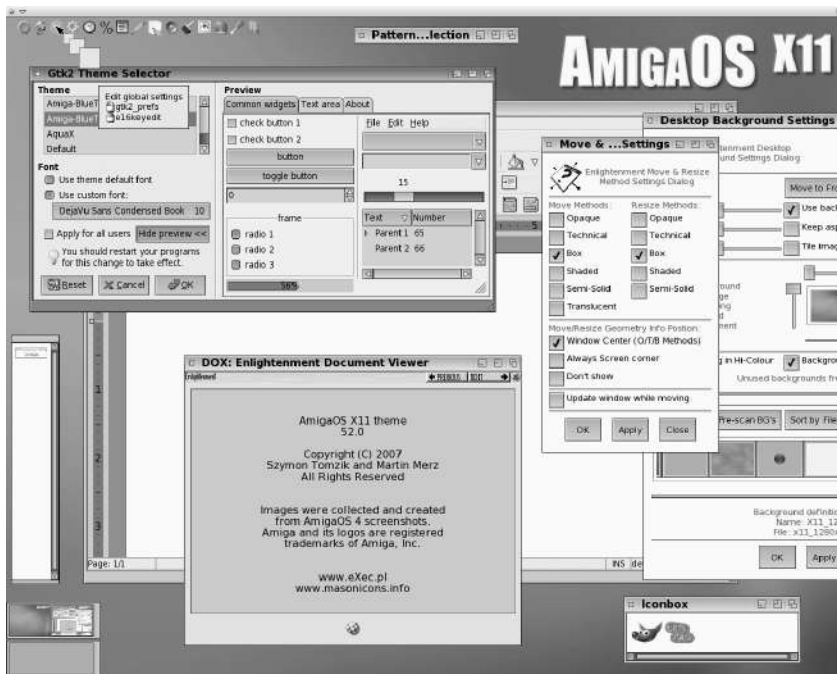
Nie ukrywam, że ten właśnie fakt ostatecznie skłonił mnie do tego, by bardziej szczegółowo naświetlić temat. Jako osoba użytkująca ten system od samego początku, a więc od ponad 11 lat, mam trochę inne zdanie, które jest zbliżone do tego, co sądzę o scenie AmigaOS 4. Czyli z pewnością nie jest zbyt różowo i zdecydowanie mogłoby być lepiej, niemniej w żadnym razie nie można mówić o całkowitej pustce.

Analizując statystyki uploaderów serwera OS4Depot można się natknąć na kilkanaście polskich nazwisk i ksywek. Oczywiście nie każdy twórca zalicza się do programistów. Pewnym zaskoczeniem wśród tych nazwisk może być osoba Sebastiana "Mailmana" Rosy, którego to człowieka w większości z Was przedstawiać nie trzeba. Jest to bodaj najaktywniejszy redaktor portalu PPA (zwłaszcza na polu pisania newsów). Osoba mająca liczne dokonania również na innych frontach takich jak, chociażby publikacje w kultowym czasopiśmie ACS. Mailmana można kojarzyć z wieloma amigowymi projektami, aczkolwiek gotów byłbym postawić dolary przeciwko orzechom, że gdyby zrobić ankietę na temat działalności

Sebastiana, nikt nie odpowiedziałby, iż ten dostarcza składników oprogramowania przeznaczonych dla AmigaOS 4. Tymczasem przed kilku laty taki epizod miał miejsce w postaci stworzenia lokalizacji dla konwertera grafiki Amitransformator.

"Szaman" to kolejna postać, której nie trzeba przedstawiać. W młodości współtworzył AMP (Amigowski Magazyn Piłkarski), brał aktywny udział w spotkaniach GGUA swego czasu najbardziej prężnej amigowej grupie w Polsce. Od ponad 10 lat w eXecu, po rozpadzie redakcji i zakończeniu przygody z amigowaniem przez Konrada Bielskiego, od 2011 roku de facto niemal w pojedynkę ciągnie serwis infor-





macyjny i zarządza portalem. EXec zarządzany przez Szymona dosyć radykalnie zmienił profil i aktualnie artykuły publikowane na łamach serwisu koncentrują się niemal wyłącznie na tematyce retro gamingu z rzadka uzupełniane publicystyką w postaci wywiadów. Mimo tych faktów, mogących nasuwać pewne wątpliwości, sam Szaman posiada Amigę One i niezmiennie deklaruje się jako sympatyk czwartej wersji systemu Amigi. Ma to swoje przełożenie w dużo większym (niż w przypadku Mailmana) wsparciu serwisu OS4Depot. W sumie pod różnymi nazwiskami i pseudonimami zamieścił tam około 10 archiwów. Niestety i tym przypadku nie mamy do czynienia z pełnokrwistymi programami. Materiały wysłane przez Szymona to głównie lokalizacje, tematy graficzne dla Workbench czy skórki dla odtwarzacza DvPlayer.

Zacząłem tekst od przedstawienia Polaków supportujących OS4Depot, a miałem przecież przedstawiać polskich twórców oprogramowania. Aby płynnie przejść do głównego tematu artykułu muszę jeszcze wspomnieć o mojej skromnej osobie. Myślę, że ksywka "mufa" również jest Wam znana nie tylko z Amigazynu, ale i innych czasopism takich jak ACS czy C&A Fan, kilku innych zinów czy serwisów internetowych z amigaone.pl na czele. Od dawna powtarzam, że programistą nie jestem, a w moich produkcjach jest proporcjonalnie zdecydowanie więcej kodu wyklamanego w Hollywood Designer od tego, którego zdarzyło mi się wklepać z klawiatury. Pomimo tego produkty stworzone w Hollywood są plikami

wykonywalnymi i jako takie są traktowane pełnoprawnymi programami. Zdecydowałem się wzbogacić OS4Depot o trzy z moich projektów.

Yerz15

To dysk muzyczny zawierający 15 utworów Yerzmye'a. Z braku grafika w zespole, GUI programu jest raczej dosyć proste i mało wymyślne, przypominające wyglądem GUI typowego odtwarzacza video. Jedynym zakodowanym efektem jest wirujący tekst z tytułem odtwarzanego aktualnie utworu. Najmocniejszym punktem tego music dysku jest jednak muzyka Yerz-

mye'a, jednego z najlepszych, jeśli nie najlepszego aktywnego muzyka na scenie.

Kolorowe Jajca

Gra z jajem i to nie tylko w przenośni. Tworząc ją inspirowałem się jednym z tytułów flashowych, gdzie celem gry było zapamiętanie i odtworzenie szczegółów z obrazu, który wyświetlany jest jedynie przez krótki czas. Jako że zbliżały się akurat święta wielkanocne, zdecydowałem, że w mojej produkcji wyświetlane będą kolorowe pisanki. Według niektórych opinii gra jest dosyć trudna, jednak na swoje usprawiedliwienie dodam, że zastosowałem system żyć, więc jedna pomyłka nie oznacza końca gry. Ta nie jest zresztą zbyt długa i przy odrobinie chęci można ją bardzo szybko ukończyć. Ogólnie starałem się by był to tytuł lekki i przyjemny, do którego można przysiąść dla odprężenia na kilka minut.

Glyndoo

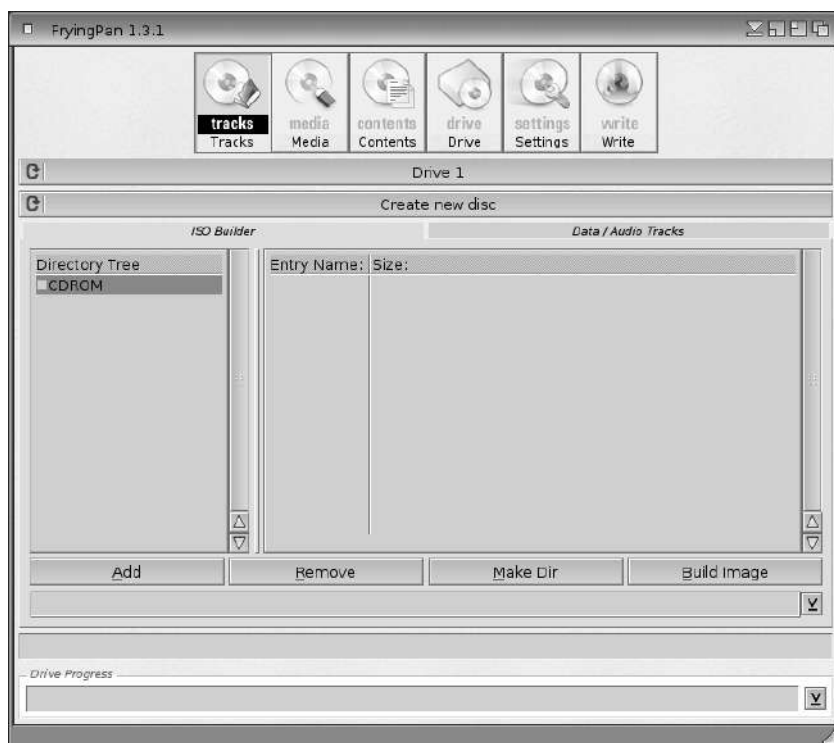
Tym razem inspirowałem się amigowym tytułem KidStop, stworzonym dla konsoli CD32. Gra służyła jako pomoc dydaktyczna w niektórych amerykańskich przedszkolach. Jako że wówczas sam miałem dzieci w wieku przedszkolnym i pierwszych klas podstawówki, postanowiłem stworzyć KidStop w wersji dla AmigaOS 4. Oczywiście wierna konwersja ze względów licencyjnych nie wchodziła w grę. Początkowo zaczerpnąłem więc tylko pewne pomysły, w miarę rozwoju gry dodawałem jednak co raz więcej swoich. W efekcie, napi-



szę być może nieskromnie, ale uważam, że udało mi się stworzyć bogatszy tytuł od pierwowzoru. W Glyndoo dzieci mają możliwość nauki liczenia, geografii (na czterech różnych poziomach trudności), zegara, pisania, spostrzegawczości, gry na gitarze (na trzech poziomach), operacji matematycznych, a w najnowszej wersji, w ramach bonusu również wzięcia udziału w AmiQuizie. Dodam, tylko że wersja znajdująca się na OS4Depot ma już kilka lat, ostatnią wersję sprzed roku można znaleźć w dziale Bonus na forum.amigaone.pl.

Tomasz "Error" Wiszkowski to jeden z nielicznych Polaków, który przełamał bariery ograniczające funkcjonalność Amigi. Jako pierwszy w świecie dostarczył program FryingPan umożliwiający nagrywanie płyt DVD (wcześniej ograniczeni byliśmy jedynie do zwykłych CD). Było to chyba najbardziej historyczne dokonanie naszego rodaka od czasów pojawienia się SoftCinema i Froggera, które to z kolei przed laty, jako pierwsze otworzyły Amigę na popularne filmy w formacie DivX. Choć dzisiaj FryingPan nie jest jedynym, ani nawet najpopularniejszym programem pod AmigaOS 4 do nagrywania płyt DVD, to jednak warto pamiętać kto dzierżył kiedyś na tym polu palmę pierwszeństwa.

Niestety moje kontakty z Errorem delikatnie rzecz ujmując nie należały do



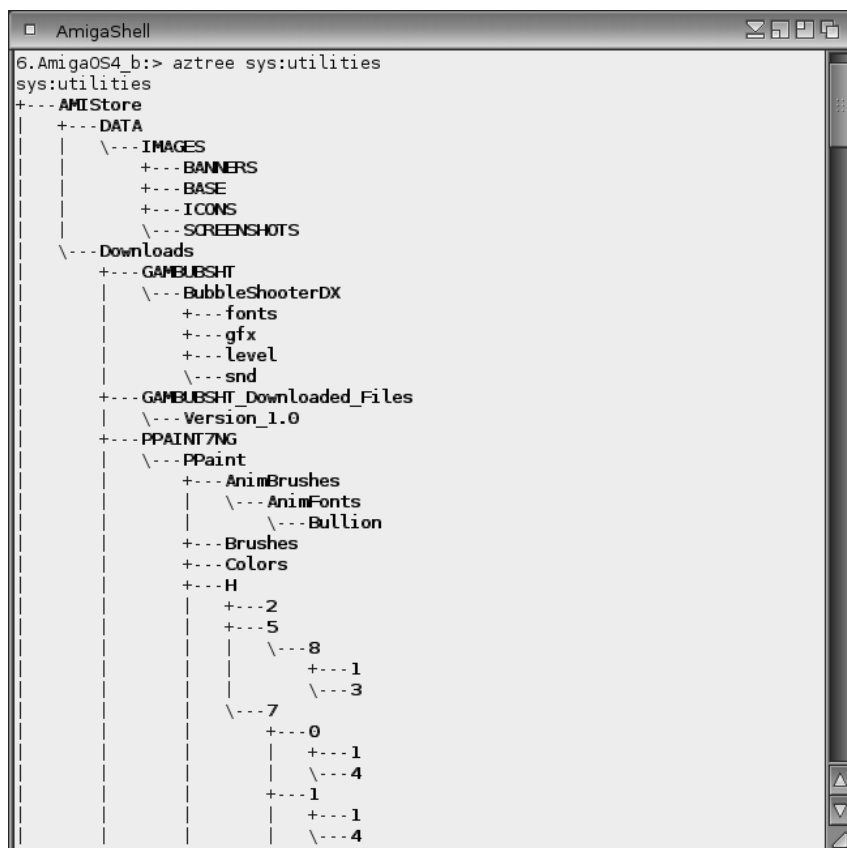
najbardziej zażyłych, to też nie mam pewności co się dzisiaj z Tomaszem dzieje. Prawdopodobnie wyjechał robić karierę informatyka za ocean. Od lat nie udziela się w środowisku i najpewniej nie posiada już Amigi One. W 2011 źródła do FryingPana zostały uwolnione, a jego rozwój wstrzymany. Dodam, że obok FP, Error napisał dla Amigi

jeszcze jeden, mniejszy program, służący do kopiowania płyt o nazwie Cofe.

Piotr "Zap" Zadora to kolejna postać, której sympatykom AmigaOS 4 nie trzeba przedstawiać. Jeden z głównych organizatorów spotkań Gliwickiej Grupy Użytkowników Amigi. Człowiek, który przez kilka dobrych lat pozostawał w redakcji portalu "eXec", a potem zakładał ze mną nową alternatywę w postaci amigaone.pl, a także niestety niedziałający już projekt Drroid &Boing.

Co do jego sympatii dla AmigaOS 4 nie może być najmniejszych wątpliwości i przez lata był na pierwszym froncie propagowania i importowania do kraju nowych amigowych technologii. Wystarczy wspomnieć, że obok mnie jako pierwszy człowiek w Polsce nabył Amigę One G4 XE i swego czasu rozważał nawet możliwość jakiejś szerszej formy dystrybucji tych unikatowych komputerów na wschód od Odry. Również razem ze mną był w pierwszej grupie Polaków jaka mogła się cieszyć komputerem AmigaOne X1000. Niestety od dwóch lat usunął się w cień, choć mam nadzieję, że jeszcze powróci do bardziej aktywnego amigowania. Swoją działalność na kanwie amigowej udokumentował kilkoma programami.

BMP to penmap to narzędzie, które wykonuje konwersję 256 kolorowego pliku BMP do postaci akceptowanej przez RA's penmap.image. Służy do ułatwienia umieszczania obrazków w kodzie programów korzystających z Reaction.





Diamond Player - odtwarzacz modułów mający być w zamyśle alternatywą dla innych odtwarzaczy muzycznych, które opierają się na wtyczkach. Aspiracją dla Roberta stało się to by Diamond Player dzięki wąskiej specjalizacji, skoncentrowanej jedynie na formatach MOD i MED był programem, który w sposób najbardziej wierny miał odtwarzać te moduły. Niestety pomimo pewnych sukcesów, nie do końca się to udało i część utworów brzmi gorzej niż u konkurencji. Ostatnia wersja programu pochodzi z listopada 2011 roku i szkoda, że od tego momentu rozwój ustał, bo Diamond Player faktycznie miał szansę stać się najdo-

dosyć nietypowego układu klawiszy, brak wsparcia dla padów oraz nie najlepsza stabilność spowodowały, że gra nie zdobyła szerszego uznania w światku AmigaOS 4.

skonalszym playerem muzyki stworzonej na starych amigowych trackerach.

Icon Editor NG - to program, o którym było zdecydowanie najgłośniejsze. Systemowy edytor ikon w AmigaOS 4.1 jest w zasadzie żywcem przeniesiony z systemu AmigaOS 3.5 i pozostaje bodaj jedynym składnikiem systemu, który wciąż jest skompilowany dla procesora Motorola 68k. Powstało więc bounty na utworzenie nowego edytora ikon działającego natywnie pod PPC, za pomocą którego można by edytować współcześnie 32-bitowe piktogramy. Bounty zakończyło się sukcesem autor stworzył pełnoprawny zamiennik, który jednak nigdy nie stał się oficjalną częścią systemu. Być może zdecydował o tym fakt, iż obok licznych plusów, zdarzały się także minusy względem poprzednika, do jakich można było zaliczyć np. brak gadżetu kubelka umożliwiającego wypełnianie przestrzeni kolorem.

WolnyCD jest programem do ustawiania szybkości napędów CD-ROM, CD-R i CD-RW. Współpracuje z większością napędów ATAPI oraz częścią napędów SCSI. Jego uruchomienie ucisza czytniki, a w wielu wypadkach poprawia i przyspiesza odczyt.

Robbo - klon chyba najbardziej znanej polskiej gry na stworzonej na małe Atari. Gra z pewnością mogłaby stać się hitem niestety sterowanie za pomocą

Pozostałe projekty Roberta to Aisscache służące do cachowania tysięcy małych grafik jakie zawiera pakiet AISS. Guidesearch, jak sama nazwa wskazuje wyszukiwarka dla plików Amiga Guide. Doc2Guide konwerter plików

AzTree - to ciekawa komenda będąca rozbudowanym zamiennikiem dla systemowej komendy list. Potrafi tworzyć listy katalogów m.in. używając systemu drzewek, czy kolorowych napisów. Idealna do wykonywania wszelkiego rodzaju spisów zawartości.

Robert "Hextreme" Szacki nasz kolega współpracujący przy rozwoju Amigazynu, którego regularnie zasila tekstami o programowaniu w Asemblerze. Człowiek, który bez wątplenia jest fanem Amigi klasycznej. W przypadku AmigaOS 4 bywa różnie, raz tworzy pod ten system, potem się z tego wycofuje, by znowu powrócić. Efektem tej nieco rwanej pracy jest 7 programów, jakie znalazły się na OS4Depot.



AutoDoc na format AmigaGuide oraz Assistant będący prostym edytorem tekstów. Ogólnie nasuwa się refleksja, że Hextreme, chociaż był jednym z bardziej płodnych polskich twórców oprogramowania na AmigaOS 4 nie do końca wykorzystał swój potencjał. Większość programów zakończyła swój żywot na wersji 1.0, jedynie w przypadku Diamond Playera (doszedł do wersji 1.6) oraz edytora Ikon (wersja 1.5) autor postanowił dopieszczać swój produkt, chociaż w obu przypadkach znalazłyby się jeszcze rzeczy do poprawek i ulepszeń. Szkoda, że od czterech lat Robert nie opublikował niczego nowego pod AmigaOS 4, ale znając jego charakter zawsze można mieć nadzieję, że w przyszłości to się zmieni.

Mr Darek - ewidentny lider wśród naszych rodaków, jeśli chodzi o liczbę programów opublikowanych na OS4Depot. Darek wrzucił na ten serwer aż 12 archiwów z oprogramowaniem własnego autorstwa, z czego 9 zawierały gry. Człowiek ten jest dosyć tajemniczy, nie udziela się na polskich forach poświęconych Amidze. Osobiście zamieniłem z nim zaledwie jedno zdanie za pomocą prywatnej wiadomości na portalu AmigaWorld.net. Wiadomo, jednak że obok amigowania jest wielkim fanem gry Dizzy, od kilkunastu lat prowadzi stronę i forum świata Dizzy (www.dizzy.pl). Pomimo zamiłowania do jajowatego bohatera gier z epoki 8 i 16bit, bynajmniej żadna z jego amigowych produkcji nie jest w najmniejszym stopniu z nim związana.

Davidope Puzzle - mój faworyt wśród gier MrDarka, szerszą recenzję gry znajdziecie pod adresem:

<http://www.amiga-one.pl/?p=1391>

W skrócie mamy do czynienia ze zwykłymi puzzlami, przy czym szybko okazuje się, że te puzzle wcale nie są takie zwykłe. Zawierają bowiem abstrakcyjne, ruchome obrazy autorstwa artysty Davida Szakalego, znanego bardziej pod pseudonimem Davidope. Nie jest więc łatwo, w dodatku od patrzenia na obraz można dostać "oczopląsów", niemniej rozrywka dla komórek mózgowych jest całkiem przednia.

Ami-Ingenious. Ingenious to strategiczna gra planszowa, która w 2004 roku zdobyła szereg nagród branżowych. Została uznana za grę roku mi.in. w niemieckim plebiscycie Spiel der Spiele Game, zaliczyła także triumf Japan Boardgame Prize oraz nominację na International Gamers Awards w kategorii

General Strategy; Multi-player. Ami-Ingenious jak sama nazwa wskazuje jest amigowym wcieleniem tej planszówki. Age of Thieves to kolejny przykład konwersji, popularnej i nagradzanej gry planszowej, którą jest Carcassonne. W grze nie ma typowej planszy, ta układana jest z kafelków losowanych i dodawanych przez graczy, które zawierają fragmenty terenu zabudowań, jak i postaci.

Ami-bootguard - systemu AmigaOS nie da się skutecznie zabezpieczyć na hasło przed zaboowaniem. Na przestrzeni lat powstało jednak trochę programów, które mogą stanowić solidny szlaban przed innymi domownikami, o ile Ci słabo znają się na Amidze (i nie potrafią np. uruchomić systemu z wyłączonym S-S). MrDarek również na tym polu postanowił dodać cegiełkę od siebie tworząc program wzorowany na zabezpieczeniach znanych z Androida, gdzie odblokowujemy telefon czy tablet rysując symbol łączący punkty na planszy złożonej z 9 pól. Pomysł jak na komputer stacjonarny dosyć oryginalny, aczkolwiek nie do końca trafiony. O ile bowiem w przypadku standardowego hasła podawanego z klawiatury, pisząc szybko jesteśmy w stanie uniknąć, bądź przynajmniej utrudnić podejrzenie hasła przez innego domownika znajdującego się w pomieszczeniu, o tyle w przypadku Ami-bootguarda trzeba by

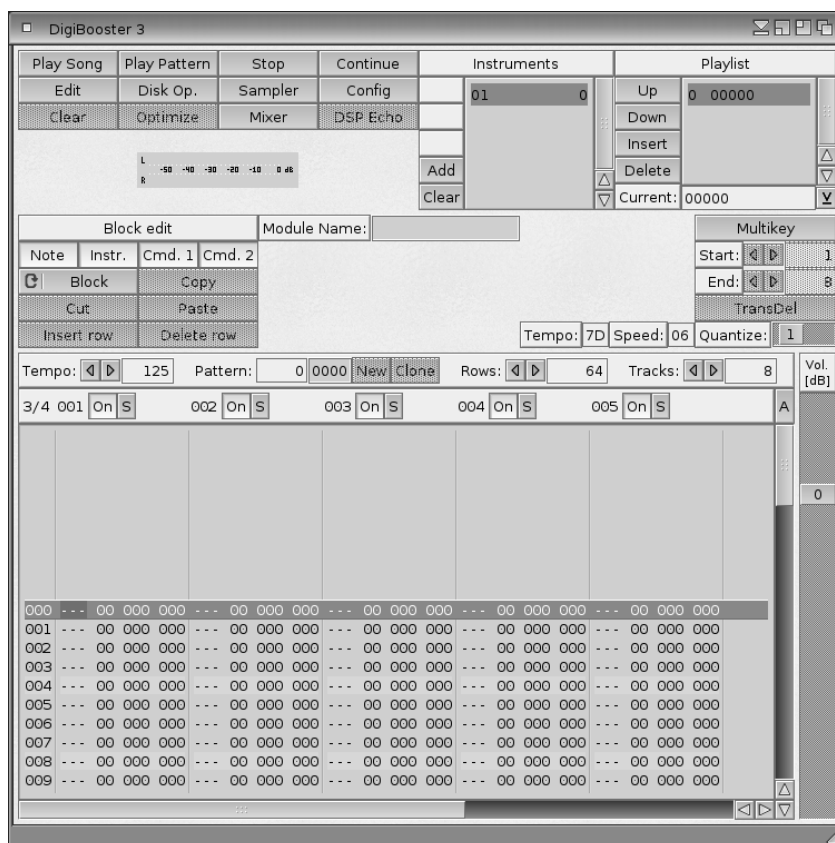
innych wypraszać z pokoju, bądź ręcznie zasłaniać przed nimi monitor. Słowem narzędzie przydatne tylko dla osób, którzy nieniepokojeni przez nikogo samotnie amigują w swoich gabinetach.

Amiglyph - to prosta aplikacja do tworzenia "trójwymiarowych" obrazków, podobnych do tych, które kiedyś były zamieszczane w czasopiśmie "Szkiełko i Oko" przeznaczonym dla fanów okularów 3D.

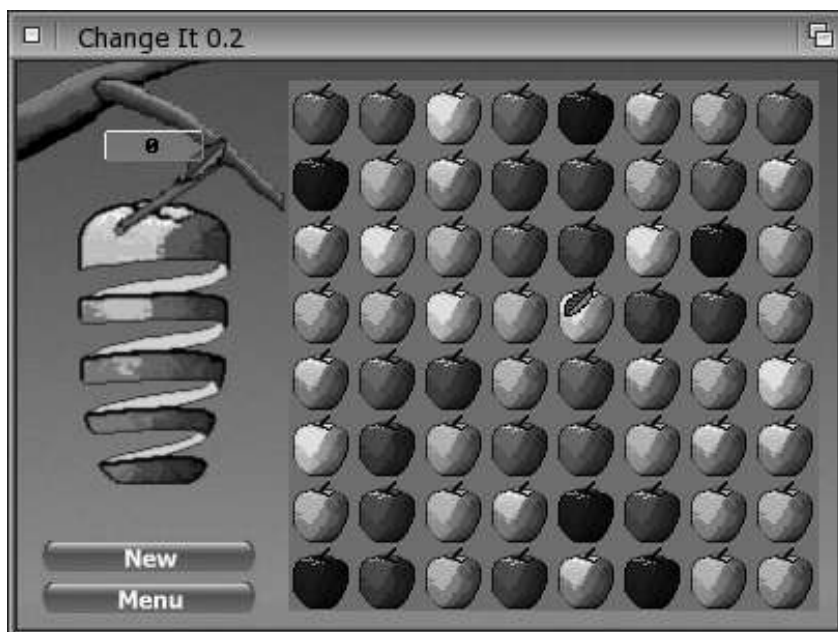
Amiscratch - to kolejna aplikacja graficzna służąca do "rozdrapywania" wierzchniego obrazka, pod którym ukryty jest drugi.

Pozostałe produkcje MrDarka to głównie niewielkie gry logiczne: 7Boings, Archimedian Roads, Circles of Harmony, Flowerway i Hueflow.

Grzegorz "Krashan" Kraszewski człowiek, który zaczynał jako betatester AmigaOS 4.0 a wkrótce potem "zaliczył transfer" do obozu konkurencji. Kilkakrotnie pytany zaprzeczał, że było to związane z konkurencyjnym wobec TTEngine wyborem obsługi fontów dla systemu Amigi. Niemniej jak pokazało życie TTEngine nie okazało się zamkniętym rozdziałem w historii AmigaOS 4. Co więcej, przeniesienie tego mechanizmu otworzyło drogę do poja-



wienia się bodaj największego rdzennie amigowego killer app'a na AmigaOS 4. Mam tutaj na myśli Hollywood, program, który debiutował już w listopadzie 2002r, a który w czerwcu 2004r (gdy zadebiutował AmigaOS 4.0 Pre-release) był już na tyle uznany, że pozostawał na głównej liście życzeń użytkowników Amigi One. Przeszkodą był brak TTEngine z którego wówczas



korzystał Hollywood. Dopiero więc po przeniesieniu TTEngine w marcu 2005 roku ten znakomity produkt mógł być używany na systemie stworzonym przez Hyperion. Tym samym praca Krashana, w pośredni sposób przyczyniła się do przyspieszenia premiery najlepszego programu, jaki od zera został stworzony przez amigowca w XXI wieku.

Dzisiaj znaczenie TTEngine jest marginalne, gdyż Hollywood od wielu lat używa innego mechanizmu wyświetlania fontów. Jednak Grzegorz nie zniknął definitywnie z mapy Polski, na której są zaznaczone nazwiska osób programujących pod AmigaOS 4. Całkiem niedawno zaskoczył programem z zupełnie innej tym razem muzycznej beczki. Mowa tutaj o trzeciej wersji, znakomitego, acz dawno zarzuconego, polskiego produktu, jakim jest DigiBooster. Dla niewtajemniczonych to tracker muzyczny o sporych możliwościach, które dawały mu przewagę nad konkurentami już w latach 90-tych. Teraz gdy Krashan rozwinął program tak by ten mógł wykorzystać moc dzisiejszych szybkich komputerów z procesorami PPC, te przewagi są jeszcze większe.

Ostatnim programem Kraszewskiego jest DigiRoller, satelicka aplikacja dla DigiBoostera. Potrafi odtwarzać moduły w tym formacie, jak również konwertować je na sample WAV bądź AIFF, może także służyć za benchmark.

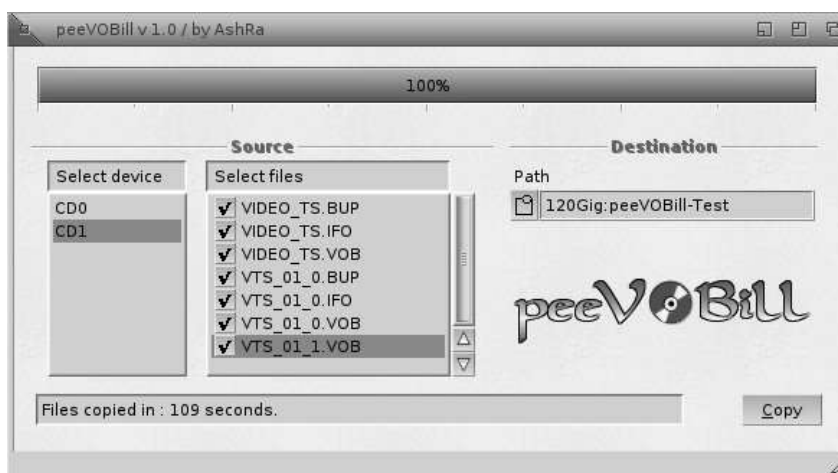
Robert "Phibrizzo" Krajcarz podobnie jak Mailman czy Krashan ze środowiskiem AmigaOS 4, kojarzony specjalnie nie jest. No, chyba że wziąć pod uwagę wypadek z chłopakami z GGUA na włoską Pianeta Amiga w 2006 roku, gdzie odbyła się światowa premiera kompute-

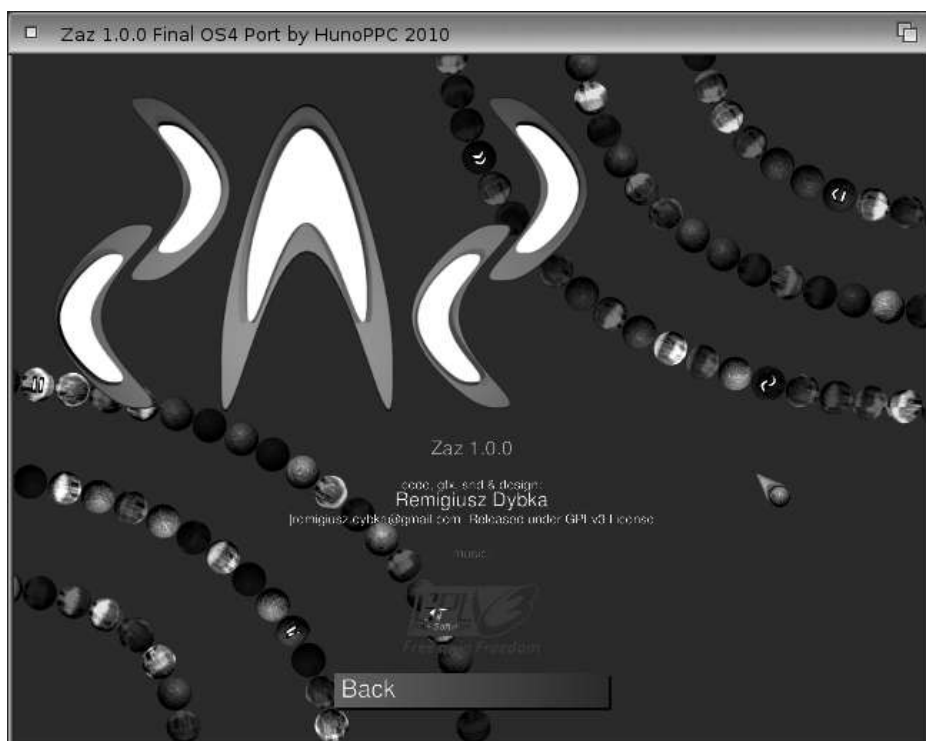
ra SAM440EP. W naszej rozmowie na RetroKompie przyznał zresztą, że jego głównym faworytem jest Amiga klasyczna. Pomimo tego, nie trzeba dużo szukać, by znaleźć oprogramowanie dostarczone przez Roberta na nasz system.

Pierwszą i najważniejszą pozycją jest gra Change IT pozostająca flagowym znakiem firmowym Phibrizzo. Jest to nic innego jak odmiana gry "Bejeweled", gdzie rozgrywkę można toczyć w kilku trybach.

Drugim archiwum zawierającym soft na AOS4 jest BI. Nie jest to jednak do końca program, a umiejętnie skompilowane grafiki umożliwiające podmianę ich z oryginalnym plikiem bootimage znajdującym się w AmigaOS 4.1. Dzięki czemu użytkownik ma możliwość zobaczenia innego ekranu startowego od tego, który jest oferowany przez producenta systemu a którego standardowo przy użyciu narzędzi systemowych nie można w żaden sposób zmodyfikować czy zmienić.

Krzysztof "Sova" Sowiński, człowiek z którym nie miałem bezpośredniego kontaktu, to też poza tym, że jest użytkownikiem systemu AmigaOS 4.1 i memberem forum amigaone.pl niewiele mogę powiedzieć. To, co wiem na pewno to fakt, że jest niezłym programistą czego przykładem jest Fuppes. Kolejny już program w tym zestawieniu, który otwiera przed Amigą zupełnie nowe,





dotąd szczelnie zamknięte drzwi o nazwie "swobodna wymiana multimediów ze współczesnymi urządzeniami domowymi". Fuppes pozwala bowiem przeksztalcić Amigę w strumieniowy serwer multimediów, z którego dobrodziejstw potrafią korzystać inne komputery, ale także np. smartfony, telewizory czy tablety. Szerzej o możliwościach programu możecie przeczytać w trzecim numerze naszego magazynu, gdzie został on opisany przez samego Sovę.

Piotr Wegnerowski człowiek zany przed laty głównie z jednego, aczkol-



wiek przydatnego programu, jakim był AmiGG. Aplikacja jak sama nazwa wskazuje była amigowym klientem popularnego polskiego protokołu komunikatorów Gadu Gadu.

AshRA tajemniczy pseudonim, który może się kojarzyć bardziej z egipskim bóstwem niż z naszym rodakiem. Zapewniam, jednak że pod tą ksywką kryje się Polak. Kamuflaż był tym wypadku potrzebny ze względu na program Pe-evobill, który w niektórych krajach Europy zachodniej mógłby być uznany za nielegalny. Pe-evobill umożliwiał bowiem wyciąganie zakodowanych materiałów, jakie można znaleźć na oryginalnych płytach z filmami DVD. Pomimo że aplikacja powstała już dosyć dawno ani wcześniej, ani później nie doczekała żadnego konkurenta na Amidze. Znowu można więc powiedzieć, że Polak otworzył kolejne pole zastosowań, które dotychczas było dla Amigi całkowicie niedostępne.

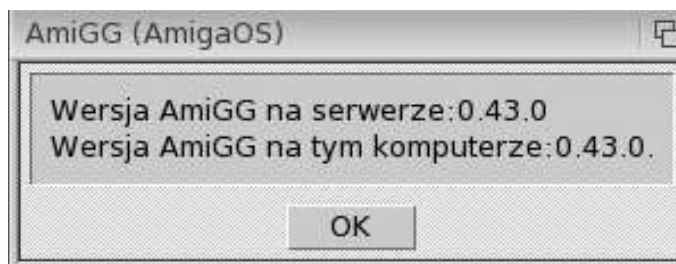
Autorzy pośredni

Obok ludzi, którzy własnoręcznie zadbałi o to by ich oprogramowanie trafiło na czwartą wersję AmigaOS istnieje też cała grupa Polaków tworzących na innych platformach, których dorobek za sprawą udostępnionych źródeł został

przeniesiony na AmigaOS 4 przez innych. Na potrzeby tego artykułu wybrałem dwa takie przykłady.

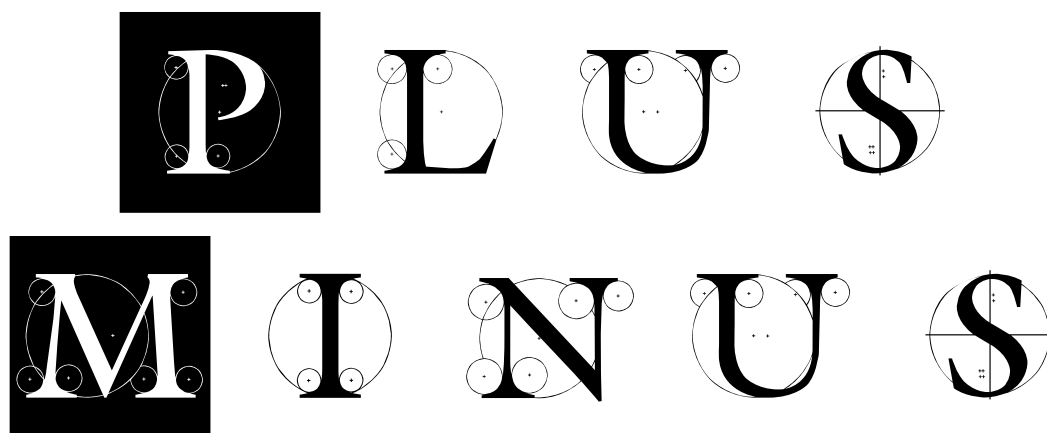
Remigiusz Dybka pochodzący ze Szczecina specjalista z branży IT, który aktualnie mieszka w Wielkiej Brytanii. Trudno stwierdzić czy miał w przeszłości korzenie amigowe, aczkolwiek wiele na to wskazuje (na jednym z portali społecznościowych uczcił 30 urodziny Amigi). Stworzył dla Linuksa grę ZAZ, całkiem niezłą, wciągającą grę logiczno-zręcznościową w więcej niż przyzwoitej oprawie. Konwersji na Amigę dokonał znany francuski porter gier Hugues "HunoPPC" Nouvel.

Artur "R-Tea" Ostrowski to człowiek, który często odwiedzał spotkania Głiwickiej Grupy Użytkowników Amigi, gdzie miałem okazję swego czasu go spotkać. Niegdyś zadeklarowany fan rozwiązań spod znaku Boinga, potem całkowicie zmienił front. Na systemie MorphOS, którego używa stworzył pro-



ste oparte na skryptach rozwiązanie DaySleeper, które wyświetla zegar i pozwala wyłączyć komputer o zadanej przez użytkownika godzinie. W sumie prosta, aczkolwiek kolejna unikatowa sprawa w systemach amigowych stworzona przez Polaka. Program został przeniesiony na AmigaOS 4 przez Rosjanina Romana kas1e Kargina, który podobnie jak przedstawiony wcześniej Francuz, również znany jest z dostarczania licznych portów oprogramowania z innych platform dla AmigaOS 4.

To już koniec zestawienia. Jak widać nie jest to zestawienie bogate. Ludzi z Polski, którzy wsparli czwartą wersję AmigaOS oprogramowaniem nie ma niestety zbyt wielu. Niemniej nie można mówić, że nie ma ich w ogóle. Tej niewielkiej grupie osób udało się dostarczyć na OS4Depot w sumie kilkadziesiąt archiwów. Oczywiście wobec blisko czterech tysięcy znajdujących się tam plików nie jest to imponująca liczba, mimo wszystko stanowi to jakąś tam "biało czerwoną cegielkę" dołożoną do światowego dorobku oprogramowania dla AmigaOS 4.1 i myślę, że warto o tym wiedzieć.



czyli podsumowanie roku 2015

Podczas nagrywania ostatniego odcinka *AmiWigilii*, Krzysztof Radzikowski spytał mnie o moje podsumowanie minionego roku, a nawet - przez czeski błąd - zasugerował prognozę na kolejne 12 miesięcy. Chcąc nie chcąc zostałem wywołany do wyrażenia opinii na tematy *Amigi* oraz całego rynku retro, co spowodowało mnie do szerszego ujęcia tematu. Nie chcę jednak stosować sprawdzonego i typowego sposobu polegającego na ocenie konkretnych wydarzeń, a raczej przedstawić pewien rozwój poszczególnych warstw zjawiska mieszczącego się w ramach pojęcia "retro".

Pierwsze co przychodzi mi na myśl to zdecydowany wzrost zainteresowania ze strony mediów, które przez lata nie były w ogóle nastawione na przekazywanie informacji z naszego "małego" świata. Widać to nie tylko po tym, że na imprezach typu Retrokomp pojawiają się ekipy radia lub telewizji, ale również na masowym rynku gadżetów. Dziś koszulki, długopisy czy podkładki pod mysz z tematami starych komputerów nie są niczym dziwnym, wystarczy wejść na znane portale aukcyjne. Przypomnijmy, że jeszcze kilka lat temu nie było to takie oczywiste, chyba że korzystaliśmy ze sklepów internetowych firm nastawionych specjalnie na promowanie produktów związanych z *Amigą* albo Commodore 64.

Nie mniej ciekawe są posunięcia twórców filmowych, a raczej ich producentów, którzy tak jakby nagle zobaczyli

potencjał kryjący się w ruchu społeczności retro. Dobrym przykładem jest tegoroczny film "Pixels", który co prawda otrzymał raczej kiepskie recenzje, ale jednak zarobił sporo pieniędzy. Przy budżecie wynoszącym ok. 110 milionów dolarów udało się wygenerować przychód w granicach 250 milionów, co samo w sobie jest małym sukcesem, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę, że wiele innych produkcji, gdzie pojawili się znani aktorzy nie potrafiło nie tylko zarobić podobnej kwoty, ale w ogóle uzyskać bilansu dodatniego. Nie mówię oczywiście, że wartość rynkowa dzieła określa jego walory artystyczne i jestem ostatnią osobą, która chciałaby w ten sposób traktować film, ale weźmy pod uwagę, że jest to jasna wskazówka dla producentów: może jednak nie powinniśmy ignorować tego segmentu rynku?

Przejdźmy do tematu zbiorów publicznych i finansowania społecznościowego, które są dla wielu kontrowersyjne z różnych względów. Mnie bardziej interesuje rozwój projektów, które nie tylko wiążą się bezpośrednio z *Amigą*, ale również czerpią z jej popularności, jak na przykład gra "Sociable Soccer", czyli duchowego następcy "Sensible Soccer". Mamy więc produkcje takie jak "Tower 57" czy odnowione "Wings", co jeszcze kilka lat temu wywołałoby wielkie poruszenie w naszym środowisku. Dzisiaj też oceniamy to pozytywnie, ale mam wrażenie, że powoli sytuacja normalnieje i pojawienie się kolejnego pomysłu gry nie sprawia już radości samej w sobie, ale oczekujemy coraz



lepszego jakości. To bardzo dobry znak z dwóch podstawowych powodów. Po pierwsze widać, że rynek rozszerza się i chociaż nigdy nie będzie to obszar zainteresowania wielkich korporacji, myślę, że dostaniemy większą ilość ciekawych tytułów. Po drugie użytkownicy widząc pozytywne zmiany chcą mieć produkt bardziej dopracowany i taki, który będzie można uruchomić na wszystkich amigowych systemach. Gdy złożymy te dwie rzeczy razem, zobaczymy, że społeczność zaczyna coraz bardziej naciskać na autorów, aby ich produkcje były lepsze, a więc znowu myślimy w kategoriach rynku typu "mikro", ale jednak komercyjnego. Dla kontrastu przypomnijmy sobie, jak to wyglądało 10 czy 15 lat temu.

Ceny sprzętu zwiększają się bardzo szybko i mam wrażenie, że postęp jest isticie geometryczny. Co ciekawe, wzrost nie dotyczy wyłącznie oryginalnych klasycznych komputerów, ale także produktów tworzonych teraz, jak karty turbo czy nawet proste wydawałoby się stacje dyskietek. To pierwsze jest zrozumiałe, bo przecież Amig jest coraz mniej, a coraz większa ilość egzemplarzy wymaga pracy i napraw, aby znowu mogły działać poprawnie. Ponadto nie wszyscy traktują starą elektronikę z odpowiednim szacunkiem i okazuje się, że pojawiły się osoby wyspecjalizowane niejako w pracach przynoszących nowy blask płytom głównym czy zniszczonym obudowom. To bardzo dobrze, bo przecież im więcej sprawnych komputerów, tym lepiej dla wszystkich osób zainteresowanych nie tylko Amigą, ale ogólnie ruchem retro. Swoją drogą ciekawe, że dziś mówimy już o "rynku" lub właśnie "ruchu", co samo w sobie jest potwierdzeniem pozytywnej oceny minionego roku,

Nie jest tajemnicą, że "handlarze" nie są lubiani w naszych kręgach, bo ponoć żerują na marce i powodują straty tak zwanych "zwykłych Amigowców". Ja jednak uważam, że jest w tym sporo przesady, a poza tym zawsze możemy widzieć dwie strony tego samego medalu. Wymiana handlowa, która ma miejsce wynika wprost ze zwiększających się cen komputerów. Dzięki temu wiele sprzętów, które kiedyś były po prostu utylizowane - dziś mogą cieszyć się nowym życiem u osób doceniających ich możliwości. Z drugiej strony wiele osób nie może sobie pozwolić na swoją wymarzoną Amigę 1200 lub 4000, ale przecież tak było zawsze. Pamiętając choćby początek lat '90-tych, wyraźnie widać podział na ludzi korzystających z Amigi jako konsola do gier i tych, którzy chcą na niej zrobić coś



więcej. Na każdym rynku mamy pewną strukturę, którą określa dzisiaj - mówiąc najkrócej - prawo popytu i podaży. I to właśnie mechanizmy wolnego rynku są odpowiedzialne za ustalenie takiego, a nie innego poziomu cen. Osobiście jestem zdania, że współczesny rynek europejski jest niestety w wielu miejscach zbyt mocno regulowany odgórnie, ale mimo wszystko - jeśli chcemy kupić lub sprzedać komputer, możemy to zrobić bez przeszkód i uzyskać zasięg na prawie cały świat. Dlatego uważam, że nie powinniśmy utyskiwać, że komputer, który chcielibyśmy mieć w domu jest drogi. Spróbujmy odłożyć na niego pieniądze, albo posiłkować się pożyczką, gdy musimy mieć go szybciej. Ostatni rok pokazał, że efekty wspomnianego mechanizmu będą raczej przyspieszać, a więc trzeba przemyśleć swoje nastawienie i zdecydować, czy nadal chcemy się bawić w retro. Może po prostu dla niektórych przynależność do środowiska jest nieco na wyrost?

To wszystko o czym piszę doprowadziło w ostatnich miesiącach do sytuacji, której mimo wszystko się nie spodziewałem. Mam na myśli zbiórkę na wyprodukowanie nowych obudów do Amigi 1200, w różnych wersjach. Pomiędzy kwestię zasadności takiego kroku, bo w końcu jeśli społeczność chce mieć nowe "plastiki" - Vox populi, vox Dei. Nie myślałem jednak, że po pierwsze: gotowe produkty będą miały ceny wynoszące nawet 200-300 euro. Druga sprawa to poziom finansowy projektu, który osiągnął kwotę ok. 150 tys. euro. Moim zdaniem pokazuje to kolejne dwie ważne kwestie, które będą miały

przełożenie na przyszłość. Potencjalni inwestorzy zobaczyli, że z naszego rynku można uzyskać na tyle duże finansowanie, aby tworzyć kolejne projekty, ale będą one raczej związane z Amigą klasyczną. Osoby planujące produkcję sprzętu dla "przyjaciółki" wiedzą już, że ludzie są w stanie zapłacić większe kwoty za "limitowane, ekskluzywne, jedyne w swoim rodzaju" edycje, mimo że w domach mają ich stare odpowiedniki. Każdy użytkownik Amigi 1200 siłą rzeczy posiada ją w obudowie, a jednak istnieje mocny potencjał zakupowy. Rzecz jasna odnoszę się do rynku retro, bo z punktu widzenia szeroko pojętego mainstreamu to nadal odprysk historii. Moje słowa już teraz powoli zaczynają się potwierdzać, bo przecież firma Individual Computers zapowiedziała właśnie ograniczoną ilościowo serię karty turbo ACA do Amigi 1200 w cenach znacznie przekraczających poziom z zeszłego roku. Mam więc kolejny efekt ostatnich 12 miesięcy i - co jest warte podkreślenia - dla fanów Amigi klasycznej na tym sprawa się nie kończy.

Wśród wielu imprez promocyjnych związanych z 30-leciem Amigi, największą moją uwagę przykuło AMIGA30 w Niemczech, gdzie zapowiedziano nowe płyty główne Amigi 1200 oferowane pod nazwą "Amiga Reloaded". Ma to być sprzęt pozbawiony niektórych bolączek pierwowzoru jak bardzo wolna pamięć Chip, a także wyposażony w nowoczesne odpowiedniki gniazd i układów - poza oryginalnym chipsetem. To ostatnie jest przypomniane szczególnie często ze względu na wymagania kupujących, którzy nie akcep-

tują emulowanych czy implementowanych na nowo funkcji kości graficznych lub dźwiękowych ze względu na niepełną kompatybilność oraz zbliżanie komputera do tego, co nazywamy emulatorem sprzętowym. Powiedzmy przy tej okazji, że płyta MiST uzyskała w ostatnim okresie większą popularność i chociaż pierwsze doniesienia o jej działaniu w praktyce były już dostępne ponad 2 lata temu, projekt rozwija się i można na niej uruchomić oprogramowanie z coraz większej ilości platform. Wersja amigowa też jest coraz lepsza i jest to niewątpliwym sukcesem ilości sprzedanych egzemplarzy, co w oczywisty sposób nakręca dalsze prace programistyczne.



Wracając do "Amiga Reloaded", myślę, że może być to doskonała propozycja dla osób, które chcą poczuć klimat klasycznych modeli "przyjaciółki", a nie chcą być narażeni na problemy związane z zużyciem legendarnych już kondensatorów czy też podłączaniem wielu różnych adapterów i przystawek w celu wykorzystania nowoczesnych monitorów albo myszek. Nowa płyta główna ma mieć między innymi złącze dla zewnętrznego zasilacza od laptopa, nowe wyjścia wideo, jak również możliwość korzystania z pamięci Flash oraz bezpośredniego podłączenia kart pamięci Compact Flash. To wszystko jest ewolucją, która mogłaby być wykonana dawno temu, gdyby nie bankructwo Commodore. Wydaje się, że niebawem otrzymamy nową płytę główną w stylu

klasycznym, nowe obudowy, a później - pewnie kolejne podzespoły. Czy dalszym krokiem będzie rozwój w kierunku wyznaczonym przez niezrealizowany projekt NatAmi?

Może tak być, ale niezależnie od niejasnej przyszłości jedno jest dla mnie pewne - środowisko Amigi będzie utrwalano i pogłębiało podział, który rozpoczął się dawno temu i powoduje rozdrobnienie użytkowników. Pamiętajmy, że oprócz trzech systemów: AmigaOS 4, MorphOSa i AROSa, mamy również całą rzeszę ludzi akceptujących głównie klasyczne Amigi. Wiem, że nie lubicie tego określenia, ale mimo to będę je używał w tekstach publicystycznych,

będzie już nowego oficjalnego AmigaOS. Developerzy chcieli więc dać nowe życie na początku sprzętom, które były słabo oprogramowane, a potem - przenieść amigowe oprogramowanie na nowe i szybsze komputery.

Szkoda, że powstało tak wiele podziałów, które zaznaczyły się wyjątkowo mocno w 2015 roku, ale tego już nie zmienimy. Każdy z nas może mieć swój własny pomysł na "retro", samą Amigę czy też podtrzymanie jej klimatu, ducha albo wręcz duszę, o której mówimy przecież wyjątkowo często. Wydaje mi się, że wielu z nas - jako że czas nie stoi w miejscu - zauważyło potrzebę skupienia się na tej części świata retro, która przynosi mu najwięcej radości. Nie ma co ukrywać, jesteśmy wszyscy starsi i widzimy, że nasz czas jest coraz bardziej cenny. Na co dzień nie mamy go tyle, ile byśmy chcieli, ale jeśli go wygospodarujemy - zajmujemy się tym, co stoi na szczycie naszego wyobrażenia o "prawdziwej" Amidze. Nie można trzymać zbyt wielu srok za ogon, a przynajmniej nie przynosi to pozytywnych rezultatów. Ta tendencja ma związek także z ilością imprez związanych z "przyjaciółką" i innymi komputerami ważnymi w latach '80-tych i '90-tych. Jeszcze kilka lat temu jako środowisko chcieliśmy mieć więcej okazji do wspólnego dzielenia się doświadczeniami z Amigą. Dzisiaj imprez jest tak dużo, że chyba nikt nie jest w stanie wziąć udziału we wszystkich. Ten rozwój bardzo cieszy, bo oznacza, że środowisko wcale nie jest takie małe, jak nam się zdaje.

Na organizowane spotkania docierają także ludzie z zewnątrz i prezentacja starych sprzętów spotyka się w większości z pozytywną reakcją. Sam w ostatnim okresie widzę wzmożone zainteresowanie tematem Amigi, Atari czy Commodore ze strony osób, których bym o to nigdy nie podejrzewał. Bardzo ważnym aspektem całej sprawy jest również fakt, iż zaczynamy doceniać nie tylko stare komputery, ale także innego rodzaju sprzęt, który niekoniecznie jest związany z tym, co robimy na co dzień. Stare telewizory, magnetofony, płyty, mikrofony, radia czy instrumenty zawsze były przedmiotem zainteresowania pasjonatów, ale mam wrażenie, że dziś przekłada się to na większy odzew ze strony ludzi, którzy kilkanaście lat temu położyli już krzyżyk na tym okresie technologicznego życia. Ich motywacje są bardzo różne, od chęci zarobku, poprzez zwykłą ciekawość, do przypomnienia sobie dzieciństwa i decyzji o własnym wkładzie w środowisko.

Wszystkich łączy jednak popularyzacja tematu, co wynika z powyższych działań, a jest nie do przecenienia.

Uważam, że jako środowisko dotarliśmy do punktu, w którym sam rynek ukierunkuje dalszy rozwój. Rok 2015 przyniósł nam przede wszystkim to, co zawsze rozpoczyna rozwój platformy, czyli nowe gry. Ich jakość jest różna, nie zawsze możemy je ocenić pozytywnie, ale pamiętajmy, że jeszcze kilka chwil temu nie było żadnych nowych tytułów. Nie od razu Kraków zbudowano, więc poczekajmy i zobaczymy do czego nas to doprowadzi. W latach '90-tych również powstawało bardzo wiele nieudanych produkcji, ale pomiędzy nimi pojawiały się perełki, które zostały zapamiętane do dziś. Z punktu widzenia sprzętowego, pomijając już sprawy klasyczne, mamy coraz to nowe płyty

główne dla systemu AmigaOS 4 oraz pośrednio MorphOS. Dużym problemem jest dostępność nowych procesorów PowerPC, które miałyby udostępnić zdecydowanie większą wydajność. Z drugiej strony montowane aktualnie modele mają być już dwurdzeniowe i może będziemy mogli tę cechę w końcu wykorzystać. Być może w inny sposób niż na rynku pecetów, ale trzeba powiedzieć, że jest to ciekawa sprawa, która pewnie kiedyś znajdzie swoje zastosowanie. Z pewnością kluczowe okażą się testy szybkościowe, bo tak naprawdę dzisiaj nie wiemy jak przełoży się na wydajność fakt obecności nowych komponentów na płytach głównych.

Mamy szybsze pamięci, lepsze karty graficzne, a więc możemy liczyć na coś więcej niż dzisiaj. Liczy się rozwój, cho-

ciaż jest powolny i zupełnie inny niż na masowym rynku PC.

W tym roku mówiło się także bardzo wiele o przejściu na nową architekturę lub stosowanie emulacji PowerPC, a potem w domyśle - natywnego korzystania z procesorów x86 lub ARM. Jest to temat na tyle trudny, że mało kto chce dzisiaj o nim mówić w większych szczegółach. Z pewnością nowa platforma to zerwanie kompatybilności z oprogramowaniem dla dzisiejszych systemów. Jednak obecne możliwości zintegrowania emulacji są dużo większe niż kilka lat temu, a przecież AmigaOS 4 czy MorphOS ma zaimplementowaną już warstwę 680x0 i działa to wyśmienicie. Pamiętam, jak 15 lat temu spieraliśmy się o to, czy taki sposób uruchamiania starych programów będzie mógł być wygodny i skuteczny, a dzisiaj wiemy, że wśród wielu nietrafionych wyborów, akurat ta decyzja okazała się ze wszech miar słuszna.

Dlaczego więc na nowym sprzęcie nie może być obecna emulacja dwóch "starych" procesorów: 680x0 i dodatkowo PowerPC? Wszystko rozbija się oczywiście o ilość programistów i czas potrzebny na dostosowanie systemów, ale w pewnym momencie staniemy przed ścianą i wyborem zero-jedynkowym. Albo wykonamy skok, albo naprawdę przejdziemy do historii informatyki, bez kontynuacji Amigi w żadnej formie poza emulowaniem na pecetach. A tego z pewnością nie chcemy. Dlatego jako najważniejszy plan na rok 2016 widzę określenie sposobu wyjścia z tego zbliżającego się impasu tak, aby Amigowcy wiedzieli, co może czekać nas wszystkich w nadchodzących latach. Później przyjdzie czas na stworzenie nowej wizji rozwoju, bo przecież, gdy otworzy się nowa perspektywa wydajności, potencjalnie dostępne staną się funkcje, o których dzisiaj możemy tylko pomarzyć.

Na koniec pozwolę sobie na krótkie podsumowanie mojej działalności. Liczba 2015 to dla mnie także osobisty powód do zadowolenia, bowiem udało mi się zrealizować kolejne projekty wydawnicze, a także stworzyć nowy magazyn Retrokomp, który uzyskuje szerszy zasięg oraz większe zainteresowanie w środowisku retro. Będziemy mieli więc nowych autorów, bardziej ciekawe teksty, jak również więcej możliwości zdobycia czy przetestowania nowo tworzonego sprzętu i oprogramowania dla różnych platform.

The advertisement features a dark background with a glowing sphere on the left side, composed of a checkered pattern. The text is centered and reads: "AmigaOne" in a large, stylized font, followed by "The most powerful AmigaOS Computer ever". Below this, "X5000" is written in a large, bold font. To the right of "X5000", the specifications "PowerPC", "64-bit", "dual-core", and "2.0GHz" are listed vertically. At the bottom, it says "PRE ORDER NOW AVAILABLE" and "CLOSE ENCOUNTER SYSTEM prices starting from £1699 inc. AmigaOS 4.1 (£1415 Ex VAT)". The A-EON logo is in the bottom right corner.

AmigaOne

The most powerful
AmigaOS Computer ever

X5000

PowerPC
64-bit
dual-core
2.0GHz

For more details please visit:
www.a-eon.com/x5000
(or your participating local Amiga dealer)

PRE ORDER
NOW AVAILABLE

CLOSE ENCOUNTER SYSTEM
prices starting from £1699 inc. AmigaOS 4.1 (£1415 Ex VAT)

AmigaOne, AmigaOS and the Boing Ball are trademarks of Hyperion Entertainment used under License

A-EON

Mój pobyt w Gdańsku na RETRO-KOMP/LOAD ERROR PARTY udowodnił mi, że w ramach szeroko pojętego "retro" można zrobić jeszcze bardzo wiele i otworzył puszkę wypełnioną nowymi pomysłami, które mam nadzieję będziemy realizować wspólnie w przyszłości. Jak już pisałem wcześniej, w przyszłym roku ukaże się rekordowa ilość naszych wydawnictw, jak również pierwsza anglojęzyczna książka dotycząca systemu MorphOS. Będzie to również pierwsza polska publikacja książkowa dotycząca tego systemu i nie ukrywam, że jestem z tego powo-

du bardzo zadowolony. Od razu dodam, że nie chcę się ograniczać do "niebieskich", a więc w dalszej kolejności będą także ukazywać się kolejne pozycje mówiące o systemie AmigaOS w wersjach 3.5/3.9 oraz oczywiście AmigaOS 4.

Jak widać moja ocena 2015 roku jest bardzo niejednoznaczna. Wybrałem tylko niektóre wydarzenia z całej puli - te, które wydały mi się najbardziej istotne z punktu widzenia rozwoju ruchu retro komputerów. Możliwe, że dla Was inne rzeczy były ważniejsze, być może

stwierdzicie podobny punkt widzenia do mojego, a może macie całkowicie inny pogląd. Wszystko razem tworzy nasze środowisko i uważam, że każda część tego świata wnosi bardzo wiele. Dla mnie Amiga to nie tylko retro, niezależnie od tego czy mówimy o modelach produkowanych przez Commodore, czy tych, na których działa AmigaOS 4. System operacyjny w wersji 3.1, który wciąż mam w głowie jako stały punkt odniesienia dla oceny nowych produktów, stanowił w moim przekonaniu punkt zwrotny dla wielu osób zainteresowanych informatyką. I choć, z moich obserwacji, mało kto widzi to w ten sposób, pamiętajmy, że miał on niezaprzeczalny wpływ na część ludzi tworzących później kolejne projekty na nowych komputerach. Wpływ naszej platformy na rynek jest większy niż nam się zdaje, ale oczywiście nie nastąpił wprost i nie był nigdy podkreślany.

Życzymy sobie, aby przyszedł 2016 rok nie był gorszy od aktualnego i aby wszystkie nowo zapowiadane projekty zostały pozytywnie zakończone. Tytułowy "plus-minus" jest dla mnie znakiem, że po latach zarzucenia, temat Amigi nabiera rumieńców i ma szansę dotrzeć do punktu krytycznego powodującego, że dalszy rozwój będzie już sprawą przesądzoną. Czy tak się stanie już za kilka miesięcy? Szczerze wątpię, ale jak mawiał klasyk: czekaliśmy już tyle czasu, że poczekaamy jeszcze trochę. A w międzyczasie robmy to, co potrafimy najlepiej lub co przynosi nam najwięcej satysfakcji - gry, dema, programy, moduły, grafiki, rozszerzenia, adaptory, obudowy, kable czy „tylko” emulatory - form wyrazu jest tak wiele, że każdy znajdzie coś dla siebie.



TYLKO U NAS!

Gwiazdy tworzą na Amidze

Poznajmy się NA NOWO

ADAM ZALEPA

W Amigazynie nie było jeszcze recenzji książek, a więc warto zacząć pisać również o innych wydawnictwach dotyczących Amigi. Będzie to jednak dość nietypowe ujęcie tematu, bo skupimy się na starszych książkach wynajdując w nich ciekawostki przykuwające uwagę z dzisiejszego punktu widzenia. Druga grupa to opisy funkcji i możliwości programów, które nie są dzisiaj często przypominane, a kiedyś były szeroko prezentowane na łamach książek i czasopism. Pierwszą pozycją, którą bierzemy pod lupę jest "Poznajemy komputer Amiga" wydana przez PALMApress w 1992 roku.

Książka ma format A5 i objętość tylko 100 stron, co wydaje się dość mało jak na zagadnienia systemu operacyjnego Amigi. Przeglądając spis treści zauważymy informacje z zakresu obsługi samego komputera i urządzeń peryferyjnych oraz Workbencha, ale w wersji 1.3. Dzisiaj pewnie wszyscy pomyślimy, że to dziwne, bo przecież rok 1992 to czasy systemu Amigi w wersji 3.0, a więc podręcznik powinien obejmować przynajmniej edycje 2.0 i 2.1. Spójrzmy jednak na to z polskiego punktu widzenia. Nie da się ukryć, że jeszcze w latach 1993-1994 najpopularniejszym modelem u nas była Amiga 500, która miała właśnie system 1.2 lub 1.3. Wydawca podszedł więc do sprawy czysto pragmatycznie, a jak wiemy nie było to jedyne wydawnictwo firmy dotyczące "przyjaciółki".

W realiach ówczesnego rynku komputerów możemy zorientować się czytając już sam wstęp, w którym autor pisze:

Stale powiększająca się grupa użytkowników komputerów z rodziny Commodore Amiga - obecnie najpopularniejszego w Polsce komputera 16-bitowego - odczuwała pewien niedostatek.

i zaraz w kolejnym akapicie:

Dzięki wspaniałym możliwościom graficznym i muzycznym jest on cudownym narzędziem pracy dla muzyków i grafików, natomiast gry o niespotykanej na innych komputerach grafice i muzyce cieszą każdego użytkownika Amigi oraz potrafią zadziwić posiadaczy innych komputerów.

Pamiętajmy, że cały czas jest tu mowa o Amidze 500, a więc mamy jak na dłoni podaną ocenę naszej platformy z początku lat '90-tych. Powinno to dać do myślenia wszystkim tym, którzy uparcie twierdzą, iż Amiga doceniona była tylko i wyłącznie w momencie premiery modelu 1000, czyli w roku 1985. Jak widać nie jest to do końca prawda, bo chyba nie będziemy dyskutować z twierdzeniami zawartymi w książce z epoki. Ludzie tak wtedy widzieli Amigę.

Kolejną bardzo ciekawą kwestią jest treść rozdziału "Workbench", który otwiera definicją tego pojęcia. Jak możemy się dowiedzieć:

Słowo Workbench używane jest przede wszystkim do oznaczania:

a) programu znajdującego się na pierwszej dyskietce systemowej (...)

b) ekranu Workbencha - oznacza ono ekran otwierany przez ten program.

Jest to dość karkołomne tłumaczenie, bo przecież czym innym jest sam Workbench, a ekran jest jedynie jego wizualnym elementem. Definicja ta daje jednak orientację, że określenie "Workbench" nie jest tożsamy z systemem operacyjnym, co próbują udowodnić niektórzy dzisiejsi zwolennicy "prawdziwej Amigi". Co ciekawe, w całej książce nie znalazłem podniesienia tematu "AmigaOS" czy też "AmigaDOS" w sposób jednoznaczny. Autor pisze tylko o komendach Shell i CLI, nie definiując w jednoznaczny sposób tego elementu systemu.

Zaciekawił mnie także punkt pod tytułem "Podział pozycji menu", w którym czytamy:

Pozycje oferowane przez menu dzielą się na dwie główne kategorie: Rozkazy i Opcje. (...) Otóż wybranie Rozkazu powoduje wykonanie pewnej akcji związanej z tym rozkazem, natomiast wybór opcji powoduje przedstawienie programu na tę opcję anulującą lub uzupełniającą inne opcje.

Przyznam, że taki sposób wyjaśnienia jest dosyć kuriozalny i sam - mimo że znam dobrze system Amigi - musiałem przeczytać powyższy fragment wielokrotnie, aby spróbować zapamiętać różnice pomiędzy pozycjami menu, które forsuje autor książki. W zasadzie ma rację, że poszczególne funkcje menu górnego różnią się między sobą, ale wydaje mi się, że można było opisać to w bardziej zrozumiały sposób, bo przecież wybór każdej opcji powoduje jakąś zmianę w programie. Rozumiem, że miał to być sygnał dla Czytelnika, że menu może mieć różne funkcje i w związku z tym analogicznie oferować różne sposoby obsługi, ale chyba nie udało się to najlepiej.

Nietypowo rozwiązano wyjaśnienie okien z komunikatami AmigaDOS, bo w zasadzie na trzech stronach punktu "OKNA KOMUNIKACYJNE" nie pada nigdzie informacja, że zawierają informacje "DOS", a tylko:

są oknami specjalnymi, otwieranymi najczęściej przez system operacyjny

Na dodatek całość ujęta jest w rozdziale "Workbench", a więc może to skutecznie wprowadzać w błąd. Niestety dalej jest jeszcze gorzej, bo możemy przeczytać, że okna komunikacyjne dzielą się na trzy grupy:

a) okna informujące o czymś (...)

b) okna żądające od Ciebie wprowadzenia jakiegoś tekstu (...)

c) trzeci rodzaj okien to okna specjalne (alarmowe); są otoczone czerwoną obwódką i zwykle informują o jakimś błędzie w oprogramowaniu (...)

Jak domyślam się z opisu, autorowi chodzi o komunikaty "Guru Meditation" lub "Software failure", które w systemie 1.3 w obu przypadkach wyglądają tak samo, a więc faktycznie wyświetlane są w czerwonej ramce. Nowsze systemy pokazują już część informacji w normalnym oknie, ale powyższa definicja dotyczy Workbench 1.3 i niestety nie jest poprawna. Słynne "Guru" nie jest oknem i nie zachowuje właściwości interfejsu graficznego Intuition, a więc został tu moim zdaniem zastosowany zbyt duży skrót myślowy.

Niezbyt przypadła mi do gustu również definicja "Projektu" w punkcie pod tytu-

łem "Programy i Projekty". Najpierw zostajemy poinformowani, że:

Programem nazywamy każdy plik, który można uruchomić, natomiast Projekt to plik stworzony przy pomocy pewnego Programu.

Mam poważne wątpliwości, czy początkujący użytkownik, do którego autor zwraca się na wstępie, będzie mógł wywnioskować z tego coś więcej niż utratę orientacji o czym właściwie czyta.

Podobnie niejasno określa sprawę kolejny punkt "Szuflady", który mówi, że:

Szuflady są zwykle symbolizowane ikonami przedstawiającymi szuflady (stąd nazwa) i umożliwiają przechowywanie grup programów (projektów) lub innych szuflad. Zawartość szuflady jest zwykle tematycznie ze sobą powiązana (np. edytor tekstu i teksty pod nim stworzone).

Ciekawe skąd nagle "Projekt" to "grupa programów", a zwykły katalog zawiera pliki "zwykle tematycznie powiązane"? Z tym drugim można się oczywiście zgodzić, ale przecież tak wcale nie musi być. W tym momencie czytelnik zacznie się zastanawiać jak określa się te "grupy" i znowu będzie z tym pytaniem pozostawiony, bowiem w dalszej części czytamy już tylko o operacjach na szufladach i nie ma powrotu do kwestii ze wstępu.

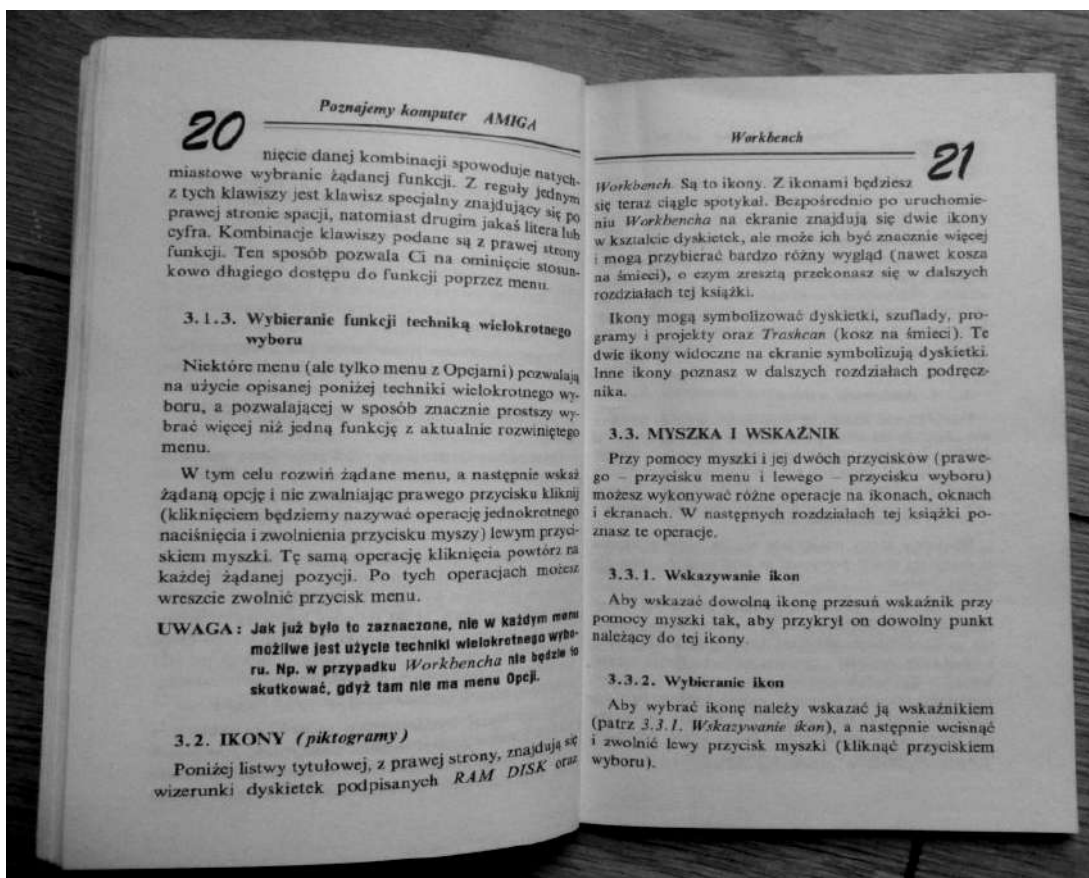
Warto zwrócić uwagę, że w całej książce nie znajdziemy ani jednego zrzutu z ekranu, co utrudnia zrozumienie treści. Listingi czy też linie AmigaDOS, które autor poleca wprowadzić również nie są wyróżnione, a więc jeśli ktoś jest wzrokiem, będzie miał spore kłopoty z użyciem odpowiedniej formy polecenia czy znaku specjalnego.

Trzeba przyznać, że w części "Shell i CLI" wyjaśniono pokrótce sposób obsługi okna AmigaDOS, niestety w moim egzemplarzu jedna strona nie została zadrukowana, przez co nie jestem w stanie ocenić przydatności całego początkowego fragmentu rozdziału. Nie jest to jednak bardzo szczegółowy opis, do tego autor odsyła często do książki pod tytułem "AmigaDos", dlatego sądzę, iż brak omówienia wielu podstawowych pojęć jest zabiegiem celowym. Poszczególne polecenia są opisane bardzo krótko, zwykle jednym lub dwoma zdaniami, ale daje to bazę do zorientowania się w możliwościach "konsoli", bo to pojęcie jest używane bardzo często.

Ciekawe, że rozdział "Stacja dysków w pamięci RAM" mówi o urządzeniu logicznym "RAD:", co nie było w tym okresie popularnym sposobem zapisywania tymczasowych danych, szczególnie wśród użytkowników standardowej Amigi 500. Przeczytamy oczywiście fragment o szybkości tego urządzenia:

Taka organizacja pracy znacznie podnosi efektywność naszej współpracy z komputerem, gdyż nie tracimy czasu na ładowanie programów z dyskietki.





a więc widzimy, że narzekanie na wolną transmisję danych stacji dyskietek nie zaczęło się wcale wraz z upowszechnieniem Amigi 1200 i twardych dysków. Dobrym pomysłem jest zamieszczenie na końcu książki listy kombinacji klawiszy, za pomocą których można wywoływać różne opcje w ramach okna CLI/Shell oraz edytora tekstu "Ed". Szczególnie ten drugi fragment jest wart podkreślenia, bo pełny opis możliwości można spotkać tylko w niektórych opracowaniach i raczej takich, które dotyczą nowszych systemów niż 1.3. Podobnie mamy "Spis błędów" i tu wreszcie pada wprost określenie "AmigaDos".

Moją uwagę zwrócił także fragment, który mówi o możliwości definiowania pętli w edytorze "Ed":

(...) co powoduje, że może on dokonywać bardzo skomplikowanych operacji, np. komenda:

***rp (a/Amiga /;a/jest najlepsza. /;p;j)**

będzie wypisywać:

Amiga jest najlepsza.

Jest to dobry przekaz i doskonałe podkreślenie nietypowych możliwości edy-

tora, szkoda tylko, że na tym kończy się wyjaśnienie funkcji pętli bez wskazania cech znaków sterujących. Aż prosi się, aby dopisać choć kilka słów na ten temat lub odesłać czytelnika do innej publikacji.

Ogólnie rzecz biorąc, uważam książkę za proste, ale całkiem dobre opracowanie, które pozwala poznać najważniejsze części Workbench. Co prawda przynajmniej w kilku miejscach może wprowadzać nieco w błąd, ale nie zmienia to faktu, że ktoś całkiem "zielony" w obsłudze Amigi powinien poradzić sobie z podstawami w stopniu wystarczającym do uruchomienia gry czy programu na dyskietce, której nie można zaboottaa. Oczywiście z dzisiejszego punktu widzenia jest to pozycja niezbyt przydatna, bo ukazało się wiele innych i bardziej rozbudowanych książek. Ponadto nie można zapominać o tym, że struktura systemu operacyjnego uległa poważnym zmianom w wersjach 2.0.3-1.

Możemy jednak zobaczyć jak widziana była Amiga w 1992 roku i niestety moja osobista ocena tego wizerunku nie jest najlepsza. Wciąż pisząc "Amiga" autor ma na myśli A500 lub A2000, które przecież nie były już wtedy nowością. Rozumiem, że w Polsce te sprzęty królowały, ale przydałoby się choć kilka słów komentarza mówiącego o tym, że

pojawiły się nowe modele komputerów z nowym systemem. Przez takie postępowanie wydawców użytkownicy byli przez długi czas utrzymywani w przeświadczeniu, że Workbench 1.3 stanowi niejako synonim Amigi. Z jeszcze innej strony, gdy spojrzymy na reklamy umieszczone na końcu książki widać, że firmy oferowały do sprzedaży - oprócz Amigi - sprzęt typu Atari ST i Commodore 64, a oprogramowanie jeszcze nawet na kasetach. To też dużo mówi o realiach panujących na początku lat '90-tych w Polsce. Sama PALMpress chwali się, że każda ich pozycja wydawana jest w ilości 3000 egzemplarzy, a więc nie można powiedzieć, że były to pozycje najbardziej popularne.

Taki papierowy powrót do przeszłości jest z pewnością bardzo interesującym doświadczeniem i polecam go każdemu, kto tylko będzie w stanie zdobyć książkę podobną do "Poznajemy komputer Amiga". W Amigazynie będzie pisać co jakiś czas o takich ciekawostkach, tym bardziej, że w naszym kraju rynek wydawniczy związany z "przyjaciółką" nigdy nie był szeroko rozwinięty, jak choćby za naszą zachodnią granicą. Tym bardziej doceniam możliwość zakupu dzisiaj nowych wydawnictw i wszystkim wskazuję na to, że przez najbliższy czas sytuacja będzie się rozwijać.

OK tv

TOMASZ BERNACIK

Przez długi czas swoje klasyczne komputery miałem podłączone do monitorów i telewizorów kineskopowych, jako moim zdaniem najlepszych wyświetlaczy do oglądania dem czy grania. Wraz z remontem w mieszkaniu postanowiłem odzyskać nieco miejsca i postawić, choć nie bez obaw, na odbiorniki ciekłokrystaliczne. Ponadto coraz bardziej zaczęła doskwierać mi moja wada wzroku, co tylko utwierdziło mnie w przekonaniu, że muszę coś zmienić. W końcu zdrowie jest najważniejsze. Naczytałem się w Internecie wielu różnych opinii i bardzo długo nie mogłem wybrać najlepszego telewizora, a przynajmniej takiego, który wydawał mi się najbardziej odpowiedni dla Amigi 500 i Commodore 64, z których korzystam najczęściej. W końcu nieco zgłupiałem i postanowiłem zdać się na prawie ślepy los - zakupiłem telewizor "OK", a konkretnie model 19150-B.

ROZMIAR MA ZNACZENIE

Nie chciałem wydawać większej gotówki, poza tym rozmiar 19 cali wydał mi się odpowiedni, bo wcześniej korzystałem z monitorów 14- i 15-calowych. Nowy nabytek jest sprzętem panoramicznym i zdawałem sobie sprawę z ekranu 16:9 lub 16:10, spodziewałem się więc obrazu o złych proporcjach, ale - jak wyczytałem w instrukcji - ekran można przestawić w tryb 4:3, więc teoretycznie powinno być dobrze. Gdy przyszła paczka mimo wszystko zdziwiłem się wielkością telewizora. Już nie tylko chodzi o to, że jest niski i szeroki, ale zdecydowanie bardziej cienki od tego, co widziałem kiedyś na popularnym Samsungu 711MP.

Nie wiem dokładnie kto jest odpowiedzialny za markę "OK", ale trzeba po-

wiedzieć, że z ilości złączy można być bardzo zadowolonym. W moim modelu znajdziemy zarówno zwykły RF, jak i Composite, Component, VGA, jak i 2 gniazda HDMI, co jest zupełnie wystarczające do podłączenia nie tylko klasyków, ale także peceta, konsoli czy odtwarzacza Blu-ray. Doskwiera tylko brak wejścia S-Video (czy też S-VHS), ale niestety nie ma go prawie w żadnym nowszym modelu, poza tym jak się za chwilę okaże możemy sobie poradzić całkiem nieźle bez niego.

Pierwsze co mnie uderzyło - i to prawie dosłownie - po włączeniu telewizora jest jasność podświetlenia LED. Według standardowych ustawień jest po prostu o wiele za duża i bardzo męczy oczy, szczególnie, gdy dodam do tego moją wadę wzroku. Od początku planowałem podłączyć również peceta, zda-





jąc sobie sprawę z tego, że rozdzielczość natywna wyświetlacza wynosząca tylko 1366x768 punktów nie jest wynikiem powalającym i może okazać się niewystarczająca. Chciałem się jednak o tym przekonać osobiście i uruchomiłem komputer bez żadnych szczególnych ustawień. Planowałem przeglądać na nim strony internetowe, ale okazało się to trudne ze względu na problemy z ustawieniem odpowiedniego balansu pomiędzy jaskrawością nie męczącą oczu i kontrastem dającym chociaż w miarę właściwe odwzorowanie barw.

Niestety telewizor dysponuje słabą paletą barw i aby można było oglądać wszystkie szczegóły grafiki musiałem zwiększyć obie wartości - kontrastu i jaskrawości, przez co znowu obraz stał się dla mnie niezbyt komfortowy. Czego innego spodziewałem się po podobno nowoczesnym ekranie LED. Nie mogę mieć jednak wielkich pretensji, bo kupiłem tani model, dlatego stwierdziłem, że sprawdzę jak to wygląda na sprzęcie klasycznym.

8-BITÓW

Podłączyłem swoje Commodore 64 i tu od razu pierwszy pozytywny. Nawet poprzez gniazdo RF, czyli zwykły kabel antenowy, obraz jest akceptowalnej jakości. Trzeba tylko uważać na przewód, bo po przetestowaniu kilku - w zasadzie takich samych - zauważyłem kolosalne różnice w ilości zakłóceń objawiających się jasnymi kropkami. Na telewizorze kineskopowym jest to mniej widoczne i właściwie po chwili używania znikają one z naszego pola widzenia. Na LCD jest inaczej, ale nawet wyłączając wszystkie filtry "poprawiające" obraz, można spokojnie używać "komody".

Oczywiście sprawdziłem również przewód Composite, ale poza wyeliminowaniem wspomnianych zakłóceń obraz wygląda praktycznie tak samo. Krawędzie napisów czy grafik są tak samo lekko rozmyte, czego nie da się już zmienić. Sprawdziłem kiedyś obraz na przewodzie S-Video podłączonym do 42-calowego telewizora LCD firmy LG i muszę powiedzieć, że jakość obrazu

na "OK" nie jest dużo gorsza. Pograłem sobie trochę w "Arkanoid" i "Ricka Dangerous", po czym zadowolony zabrałem się za testowanie Amigi.

TERAZ AMIGA

Mam na stałe podłączone dwa modele: zwykłą A500 i A1200 rozbudowaną o kartę turbo z Motorolą 68030. Na dobry początek podłączyłem 1200-tkę poprzez gniazdo Composite, aby zobaczyć na ile obraz będzie różnił się w stosunku do sprawdzonych modeli jak wymieniony już Samsung oraz na przykład Fujitsu M1921A. Jestem w tym miejscu trochę zdezorientowany, bo obraz jest oczywiście słabej jakości, ale jednocześnie bardzo dużo zależy od zastosowanego kabla sygnałowego. Gdy podłączyłem "cienki" przewód - zwykle RCA, które dostałem kiedyś z odtwarzaczem DVD, niezbyt dobrze czytelne były nawet czcionki Topaz. Ich krawędzie były postrzępione do tego stopnia, że na przykład litera "A" zdawała się być całkowicie wypełniona. Poza tym potrafi mocno pulsować jaskrawość i to bez wyraźnej przyczyny - bez zmiany obrazu na ekranie. Gdy jednak wziąłem przewód dużo lepszej jakości, grubszy z lepszymi końcówkami - obraz stał się pozbawiony większości zakłóceń i zbliżył się do tego, co widziałem wcześniej na telewizorze Sony Bravia o wielkości 32 cali, w którym nie zauważyłem podobnych zależności. Okazuje się, że elektronika w "OK" jest dużo bardziej czuła na poziom sygnału, ale jeżeli użyjemy dobrych przewodów - uzyskamy naprawdę ciekawe rezultaty.

Jak to wygląda w porównaniu do kabla Scart? Sprawdziłem to na Amidze 500, bo w taki sposób miałem ją podłączoną do telewizora kineskopowego. Mam w niej zamontowaną stację Gotek oraz przełącznik 4 różnych Kickstartów, a więc zacząłem od wczytania zwykłego Workbench 3.0. Nie mogę powiedzieć, że jakość obrazu nie jest lepsza w stosunku do Composite. Jasne, że obraz jest bardziej wyraźny, ale różnica nie jest tak duża jak tego się spodziewałem. Używając Amigę na co dzień jako maszyny do gier i prostych programów, wystarczy to w zupełności.

Poważną różnicę zobaczyłem dopiero wtedy, gdy uruchomiłem tryb "Super hires" na Amidze 1200. Niestety, o ile na Sony Bravia można bez problemu korzystać z prawie panoramicznego obrazu w rozdzielczości 1280x512 punktów, tu zbyt mała okazała się wyrazistość obrazu, nawet przy ustawieniu trochę większych czcionek, powiedzmy w

rozmiarze 9-10 punktów. Można w ten sposób pracować, bo ekran jest czytelny, ale to nie jest ten poziom, który widziałem na zdjęciach w Internecie, przykładowo na nowych Samsungach. Cóż, nie po to kupiłem telewizor LCD, aby żyłować układy AGA do granic możliwości, więc niespecjalnie mi to przeszkadza, ale jednak mamy sporą różnicę.

Jako zatwardziały zwolennik kineskopu bardzo bałem się, czy nie będzie mi przeszkadzać smużenie ekranu ciekłokrystalicznego. Jak wiadomo jest to szczególnie widoczne podczas przesuwanych napisów czy scrollowanych grafik w tle różnych gier. Jest to niestety widoczne i nie poradzimy nic na brak całkowitej wyrazistości obrazu, ale mimo wszystko LCD jest całkiem rozsądnym kompromisem pomiędzy miejscem zajmującym przez telewizor a jakością obrazu. Gdy już stwierdziłem, że chcę odzyskać więcej przestrzeni w pokoju, nie będę stawił się w pozycji purysty technologicznego, choć i tak wiem swoje, że nic nie przebije wyświetlacza CRT.

Oczywiście na LCD czy LED nie ma możliwości włączenia filtrów typu "scanlines", więc piksele muszą być bardziej widoczne, ale na tak małej przekątnej nie jest to wielkim problemem. Dużo bardziej przeszkadza mi kolorystyka, która nie jest tak męcząca jak podczas oglądania grafiki wysokiej rozdzielczości na pececie, ale jednak nie wygląda to tak samo jak na kineskopie. Obraz jest sam w sobie lekko rozmyty, a więc jest dużo lepiej niż na emulatorze, który stara się mieć idealne parametry pod każdym względem.

Sprawdziłem to dokładnie na grze "Montezuma Revenge", gdzie mamy motyw muru o małym rozmiarze "cegiele" i różnych kolorach. Emulator dał mi efekt strasznie wielkich pikseli, które po prostu mnie denerwowały, natomiast na telewizorze "OK" staje się to do przyjęcia. Ciekawe jest to, że na Amidze kolory wydały mi się dużo lepsze, ale może to tylko autosugestia spowodowana większą rozdzielczością. Niestety niezbyt dobrze widoczny jest tryb Interlace, bo efekt migotania nie jest zupełnie eliminowany jak na Sony Bravia. Przy poruszaniu myszką na Workbenchu ewidentnie widać działanie filtrów poprawiających obraz, nawet jeśli teoretycznie wyłączymy w menu telewizora wszystkie ulepszenia.

Całkiem inną kwestią są kąty widzenia, które oscylują w granicach 160 stopni poziomo i 120 pionowo. Jest to trochę uciążliwe, szczególnie jeżeli siedzimy na wprost ekranu, a nie nieco powyżej. Przy czym widać to głównie na ciemnych obszarach ekranu, bo tam, gdzie występują jaskrawe kolory, czyli na grach czy demach, nie ma to wielkiego znaczenia. To ciekawa cecha, bo wydawało mi się zawsze, iż zobaczę różnice na wszystkich elementach obrazu. Dodatkowo można temu przeciwdziałać poprzez zwykłe ustawienie nachylenia telewizora i trzeba przyznać, że akurat ten problem jest drugorzędny, przynajmniej dla moich potrzeb.

A WIĘC WARTO?

Czas na podsumowanie. Chciałem kupić telewizor, który zajmie mało miejsca i da akceptowalną jakość obrazu. Udało się to znakomicie, bo chociaż wy-

świetlacz pozostawia trochę do życzenia to większość problemów da się łatwo wyeliminować lub ograniczyć, albo też nie są to cechy bardzo negatywnie wpływające na ocenę. Na co dzień do komputerów takich jak Amiga 500 czy Commodore 64, telewizor "OK" sprawdzi się w stopniu wystarczającym do wygodnego grania czy oglądania dem. Szkoda tylko, że obraz poprzez gniazdo VGA jest niskiej jakości, bo inaczej mógłbym zastosować jeden wyświetlacz do wszystkich moich komputerów stacjonarnych.

Z pewnością są lepsze telewizory, które dadzą nieporównywalną jakość, ale też trzeba będzie za nie zapłacić dużo więcej. Ja za swój używany egzemplarz zapłaciłem niecałe 200 zł, co uważam za bardzo niską cenę, szczególnie porównując oferty sprzedawców oferujących podobny sprzęt za około dwukrotność tej sumy. Gdybym miał kupować nowy monitor tylko do Amigi, pewnie zdecydowałbym się na model obsługujący tryb PAL poprzez gniazdo VGA, ale chciałem podłączyć również inne komputery, a w przyszłości nie zmieniać sprzętu, co najwyżej dokupić do niego coś więcej.

Dowodem na niezłe rezultaty są wykonane przeze mnie zdjęcia, które mam nadzieję dadzą Wam chociaż wstępny ogląd tego, co można uzyskać na takim telewizorze LCD. Mojego modelu nie ma już w sprzedaży, nie można go również łatwo spotkać na portalach aukcyjnych czy ogłoszeniach, ale uważam, że jeśli traficie ofertę za niską cenę i macie podobne potrzeby do moich - nie powinniście się zastanawiać długo nad zakupem.





Z lekkim oporem

BARTOSZ KACPRZYK

W zeszłorocznym Amigazy nie obiecaliśmy, że wrócimy do tematu przeglądark internetowych dla Amigi wyposażonej w procesor Motorola 680x0, o ile będzie dla niej dostępne nowe oprogramowanie. Sztandarowa przeglądarka portowana przez Artura Jarosika "NetSurf" jest bardzo dynamicznie rozwijana, dlatego postanowiłem wziąć temat "na warsztat" po raz kolejny.

Z dokumentacji zamieszczonej na stronie:

<http://ami-soft.blogspot.com/>

wynika, że w ostatnich miesiącach przeprowadzono naprawdę pokaźną ilość zmian. Dostępna jest oddzielna wersja obsługująca układy AGA, można korzystać z wydania uznanego za stabilne lub - na wzór innych projektów - testowe "Dev", a więc jest szansa na uzyskanie ciekawych rezultatów. Do tego pojawiła się wersja, która nie potrzebuje już obecności biblioteki "ixemul". To wszystko pozytywy, które wyglądają świetnie w zestawieniu najważniejszych cech programu. Jak jednak wygląda praktyka? Czy wiele się zmieniło od poprzedniego razu?

PODEJŚCIE PIERWSZE

No cóż, zacznijmy od tego, że na stro-

nie dostępnych jest wiele różnych wersji, ale pełne archiwum zawiera ok. 60 MB danych, z czego będziemy wykorzystywać tylko część. Dzieje się tak, dlatego że zapisane są pliki wykonywalne w wersjach korzystających z różnych bibliotek, a także przeznaczonych dla kart graficznych albo układów AGA. Poza długim rozpakowaniem na Amidze 1200 z Motorolą 68030 nie mam zastrzeżeń, chociaż chyba lepszym rozwiązaniem byłoby utworzenie kilku archiwum z zawartością dla określonej wersji "NetSurfa".

Główny plik programu, niezależnie od edycji, zajmuje ok. 6 MB i początkowo trudno zorientować się, który trzeba uruchomić. Już po kilku chwilach wiemy "co i jak", a więc klikamy na wersję "AGA" i mamy... piękne zawieszenie w postaci okna "Software failure". Co prawda obok otwiera się nowy ekran z interfejsem programu w trybie przypominającym pełnoekranowe przeglądarki, ale niestety nie da się z niego korzystać. Od razu dodajmy, że testy były wykonywane na wersji korzystającej z biblioteki "ixemul", bowiem tak samo robiliśmy to wcześniej. Trzeba więc zorientować się, czy aktualne wydanie działa lepiej, czy może nic się nie zmieniło albo - o zgrozo - może być jeszcze gorzej.

Przypomnijmy, że w razie potrzeby bibliotekę można pobrać ze strony:

<http://sourceforge.net/projects/amiga/files/ixemul.library/63.1/>

i program korzysta z niej bez problemów. Sama instalacja nie jest trudna, bo choć w archiwum umieszczonych jest wiele dodatkowych plików, w praktyce wystarczy skopiować zawartość katalogu "Sys" na dysk systemowy. W środku znajdziemy katalogi:

- L
- Prefs
- Libs

i dokładnie do tych samych katalogów trzeba przegrać pliki. Nie ma tu więc żadnej zmiany, ani specjalnej trudności. Notujemy to na plus, tak samo jak fakt automatycznego wykorzystania nowych plików przez naszą przeglądarkę. Nie trzeba nawet resetować Amigi.

Wszystko ładnie, ale niestety zawieszenie przy uruchomieniu jest faktem. Moje 10 MB pamięci nie wystarczyło, aby posłużyć się "NetSurfem", choć spodziewałem się wykonania stosownej optymalizacji. Szkoda, że nie można dodać obsługi błędów, aby po prostu pojawiał się komunikat o braku odpowiedniej ilości dostępnej pamięci. Całkiem nie podoba mi się tak rozwiązana sprawa, bo przez to w zasadzie nie wiemy czy program nie uruchomił się dlatego, że brakuje mu RAMu, czy może chodzi o coś jeszcze innego.

Tak czy inaczej musiałem przesiąść się na komputer z lepszą konfiguracją, mianowicie Amigę 4000 z kartą graficzną "CyberVision", a więc zainstalowaną w systemie "CyberGraphX". Procesor 68040 też robi swoje, a przynajmniej takie było moje założenie i chyba się



sprawdziło, bowiem program uruchomił się bez problemów.

PODEJŚCIE DRUGIE

Najpierw spróbowałem wczytać standardowo - kilka amigowych stron informacyjnych, które nie są wymagające i zwykle nie powodują uruchomienia transferu wielkiej ilości danych. Po naciśnięciu ENTER na pasku adresu miałem wrażenie, że "NetSurf" od razu się zawiesił, bowiem wskaźnik myszki przestał się poruszać. Już miałem resetować komputer, jak strona jednak - po ładnych kilkunastu sekundach - została wyświetlona. Wizualnie interpretacja strony nie pozostawia wiele do życzenia, słowem - jest w porządku. Przewijanie treści podobnie, byłem raczej szczerze zaskoczony, bo działa to dużo szybciej niż kiedyś. Widać, że rozwój programu prowadzi do ulepszeń, szkoda tylko, że nie we wszystkich funkcjach.

Niestety im więcej stron chciałem wczytać, tym bardziej wydłużał się czas oczekiwania na pokazanie treści. Mam wątpliwości czy chodzi tylko o załadowanie, bo w zasadzie w międzyczasie system jest zamrożony, a przecież sama transmisja informacji z sieci nie powinna dawać takich efektów. Wystarczy zobaczyć jak to działa na starszych przeglądarkach, które oczywiście nie obsługują wielu cech stron, ale jednak wszystko zaczyna rozbijać się w mo-

je mencie interpretacji zawartości, a nie przy samym wczytywaniu.

Gdy czas na wyświetlenie strony przekroczył pół minuty, stwierdziłem, że jednak reset jest konieczny. Niestety kolejne próby nie były wcale lepsze, bo wpisałem adres: google.pl. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że wyszukanie słowa "amiga" spowodowało najpierw - bardzo szybko wyświetlenie początku strony, po czym nastąpiło kilkunastosekundowe odliczanie, aż "NetSurf" będzie mógł znowu działać. Dalej kliknąłem na pierwszy lepszy odnośnik, nie patrząc do jakiej strony prowadzi. Wszystko po to, aby sprawdzić, czy program radzi sobie w sytuacjach wczytywania strony, która niekoniecznie jest w jakikolwiek sposób sprawdzana na Amidze, albo pisana z myślą o starszych komputerach. Okazało się, że odnośnik to znany wszystkim "YouTube" i tu nastąpiło kolejne zaskoczenie. Film co prawda nie został otworzony, ale "NetSurf" zachował się praktycznie wzorcowo - pozostała część strony została załadowana i wyświetlona, a całość znowu można było przewijać zaskakująco płynnie. Żadnego zawieszenia, żadnych opóźnień, wszystko elegancko - tak jak być powinno.

Dodajmy, że na stronach działają polskie znaki, ale są one źle pokazywane w samym pasku adresu. Pod tym względem nie zmieniło się więc zbyt

dużo, bo wersja sprawdzana w zeszłym roku zachowywała się podobnie. Mówiąc o opóźnieniach trzeba bardzo uważać, bo nie raz zdarza się, że strona po pół minuty zostanie wyświetlona, ale niestety wielokrotnie oznacza to tylko zawieszenie, a więc nie obędzie się bez częstego resetowania Amigi nawet przy wpisywaniu adresów niezbyt skomplikowanych stron w sieci.

WNIOSKI WSTĘPNE

Nie będę formułował radykalnych ocen, bo jednak program w obecnej formie cały czas jest oznaczony jako wersja "testowa" czy też "rozwojowa", a autor dynamicznie reaguje na sugestie użytkowników. Niestety na chwilę obecną nie da się powiedzieć, że nastąpił istotny progres. Owszem, gdy wczytana strona nie sprawia problemów dla zastosowanego silnika, wszystko działa naprawdę dobrze. Wystarczy jednak przejść na inną, która niekoniecznie jest bardziej rozbudowana, ale po prostu inaczej napisana, aby zobaczyć bardzo długą "hibernację", co po kilku razach po prostu strasznie denerwuje. Tym bardziej, że samo opóźnienie przy ładowaniu wystarczy, aby pomyśleć o wykonaniu resetu.

Nie robiłem także szczególnych testów w pracy wielozadaniowej, gdy w systemie pracowałyby inne obciążające programy, trochę ze względu na pamięciożerność "NetSurfa", a poza

wszystkim - wiedząc, że kiedyś nie greszył on stabilnością. Niestety dzisiaj jest niewiele lepiej.

Na pewno program nie może stanowić alternatywy nawet dla osób, które chcą sobie poczytać fora internetowe związane z Amigą, bo będzie trzeba dość często startować system od nowa. Autor powinien w moim przekonaniu pracować w pierwszym rzędzie nad stabilnością, a z tego co wiem raczej zajął się sprawami szybkości wczytywania stron i obciążeniem dla pamięci. O ile wymagania silnika, na którym działa "NetSurf" są znaczne i nie da się tego zbyt mocno zmienić to stabilność pracy jest tym, co powinno być priorytetem.

Mówiąc o tym mam na myśli fakt, że "NetSurf" działa także na systemach next-genowych, jak na przykład MorphOSie i pracuje na nich dość szybko, ale porównanie z "OWB" wypada w miarę dobrze tylko, gdy weźmiemy pod uwagę samą szybkość wyświetlania i ładowania treści. Gdy skupimy się na długości pojedynczej "sesji" - nie ma o czym mówić. Program sprawdziłem na nowym systemie, bo miałem nadzieję, że może brak stabilności jest związany jednak z mniejszą ilością pamięci albo łatkami na Workbenchu, które mam uruchomione. Niestety jest inaczej.



Cóż, będziemy dalej czekać na lepszą wersję "NetSurfa", bo przecież jest to możliwe. Niech nawet nie działa najszybciej, niech zabiera sporą ilość pamięci, ale w zamian musi dawać coś więcej niż program, który podczas użycia zawiesza się średnio co kilka minut. Być może mamy tutaj do czynienia z problemem zbyt dużego zindywidualizowania systemu Artura Jarosika, albo jego sprzętu. Zdarza się bowiem, że programista tworzy własne nietypowe środowisko pracy, na którym błędy występują dużo rzadziej lub korzysta z takich funkcji, które nie są zgodne z większością konfiguracji sprzętowych innych osób. Z drugiej strony wszyscy chyba słyszeliśmy o słynnych "wyciekach pamięci", które fundują silniki typu WebKit, a na to autor przeglądarki nie ma już przecież wpływu. Możliwe, że tak właśnie jest w tym przypadku, bo tego typu problemy często są zdecydowanie bardziej widoczne na komputerach o wolniejszych procesorach i mniejszej ilości pamięci. W takiej sytu-

acji można tylko próbować blokować źle działające mechanizmy i maskować funkcje powodujące kłopoty, ale przy braku ochrony pamięci nie może to się zdać na zbyt wiele. Może dlatego Artur Jarosik mówi bardziej o przyspieszeniu wczytywania stron niż poprawianiu ogólnej stabilności, chociaż z tego co widziałem w komentarzach - użytkownicy raczej nie odczuwają znaczącego progresu.

Nie chcę wyjść na malkontenta, bo doceniam ogrom pracy włożonej przez autora, poza tym jeszcze niedawno mało kto myślał o tym, aby dla Amigi z procesorem 680x0 powstawała jakakolwiek nowa przeglądarka. Dlatego cieszę się, że mogą uruchomić "NetSurfa", choć nie jest to program bez wad. Biorąc pod uwagę, że na części stron zachowuje się bardzo przyzwoicie, miejmy nadzieję, że ten proces będzie postępował i w końcu doczekamy się zdecydowanie bardziej dopracowanego produktu.

http://www.amigaworld.net/

AmiKit Amigans AmigaWorld PPA.pl Amiga.org

amigaworld.net
Amiga Community Portal

home features news forums classifieds faqs links search 5215 members

Amiga Q&A / Free for All / Emulation / Gaming (Latest Posts)

Topic	Replies
AmigaOS 4.2 this year? (1, 2, 3, 4)	62
CD32 RGB Mod	0
Maniac Mansion Amiga version	12
"The Secret of Middle City" status update (1, 2, 3)	50
AmigaOS4.1 coding for example OpenScreenTags	16
MOL on AmigaOne (1, 2, 3, ... ,8)	145
Any 3D drivers for Amiga x1000 released yet?	7
X500 Evo - White - (1, 2)	22
How much more powerful is P5040 over PA6T-1682M?	16
Next Freescale high performance PPC chip. (1, 2, 3, ... ,11)	218

»» Recent Topics »» Visit Forums

Recent News Submit News

Amiga Future monthly News September 2014

Image Album

More Images

Polls (Login to view/vote)

Sponsored Ads

Events

23Oct AmiWest Programing in Jo in
24Oct
AmiWest Programing in Jo in

NIEZBEDNIK

BARTOSZ KACPRZYK



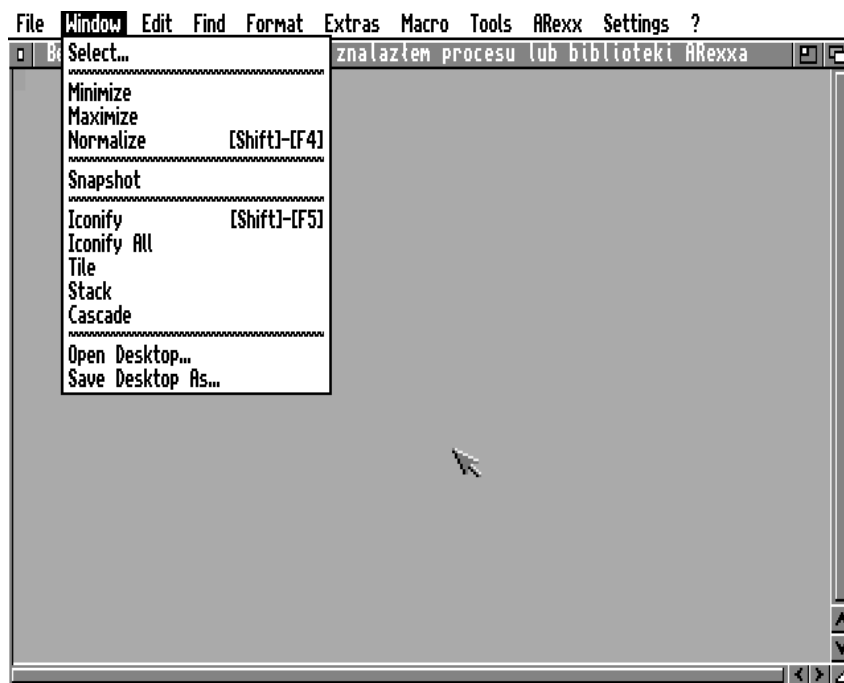
BLACKS EDITOR

Niniejszym artykułem rozpoczynamy cykl, w którym będziemy przedstawiać podstawy obsługi przydatnych programów działających na różnych konfiguracjach sprzętowych - tych mniej i bardziej rozbudowanych, a które jednocześnie pokazują możliwości Amigi jako platformy użytkowej. Na początek chcę przypomnieć program, który jest jednym z najciekawszych edytorów tekstu dla systemu AmigaOS 2.0, a jednocześnie działa także bez problemów na nowszym oprogramowaniu i bardziej zaawansowanych Amigach. Jego nazwa to "Blacks Editor". Historia o nim zapomniana może dlatego, że nigdy nie był całkowicie darmowy, poza tym powstał już kilka lat po bankructwie Commodore, kiedy większość Amigowców miała ugruntowaną opinię na temat najlepszych lub najbardziej wygodnych narzędzi. Program był nazywany BEDem, trochę na wzór najpopularniejszego CEDa, czyli "Cygnus Edytora".

I właśnie na jego przykładzie pokazę możliwości Amigi w zakresie obróbki plików tekstowych. Na pewno przyda się to wielu osobom wracającym do Amigi lub takim, dla których szersze wykorzystanie Workbench'a jest czymś nowym.

"Blacks Editor" jest dostępny na Aminecie, wystarczy przejść do katalogu "text/edit" i pobrać plik "BlacksEditor.lha". Instalacja jest bardzo prosta, wystarczy uruchomić zwykły program instalacyjny za pomocą ikony "Install"

i ustalić katalog, w którym będzie zainstalowany edytor. Można poradzić sobie również bez wywołania instalatora, bo program będzie działał w ten sposób, ale wtedy nie wszystkie pliki zostaną skopiowane do odpowiednich katalogów, co ma szczególne znaczenie przy korzystaniu z bardziej rozbudowanych funkcji, między innymi skryptów ARexxa. Dlatego najlepiej uruchomić program instalacyjny, a potem użyć ikony o nazwie "BED". Program po uruchomieniu otwiera własny ekran z domyślną konfiguracją, która od razu pokazuje pазurki, a wszystko przez mnogość opcji dostępnych w menu górnym.



Na początek przyjrzyjmy się jednak podstawowym cechom oferowanym przez BED. Można go uruchamiać zarówno z okna CLI, jak i Workbencha. Posiada wiele skrótów klawiaturowych, które pozwalają uruchamiać opcje programu normalnie wybierane z menu. Są one zwane definicjami i wymienione w pliku z rozszerzeniem ".dfn" zapisanym w katalogu:

BED/Support

Podobny plik - w tym samym katalogu, lecz zakończony na ".prf" zawiera preferencje programu. Z kolei w katalogu "Rexx" umieszczone są użyteczne skrypty języka skryptowego ARexx, co jest naturalne. Powinny one być uruchamiane przy użyciu tak zwanego "Arexx Menu", o którym powiem później. Dzięki niemu użytkownik może rozszerzać standardowe możliwości edytora.

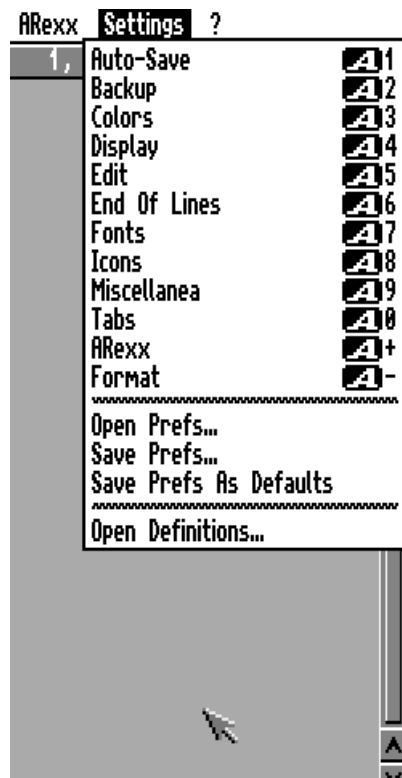
Warto wiedzieć, że przy uruchomieniu programu ładuje ustawienia, które zawiera plik:

BED/Support/Startup.prf

oraz uruchamia skrypt ARexxa o nazwie:

BED/Rexx/Startup.bed

Jeżeli nowe okno programu jest otwarte i nic innego nie zostało ustawione, BED uruchamia dodatkowo program ARexxa



zawarty w kolejnym pliku:

BED/Rexx/Doc_Startup.bed

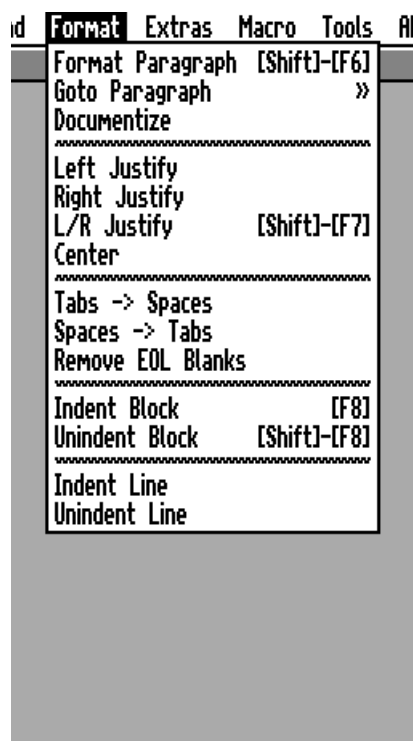
W oryginalnej konfiguracji skrypt ten jest taki sam jak:

BED/Rexx/SetConfig.bed

Trzeba powiedzieć, że "Blacks Editor" to bardzo przyjazny edytor tekstu, który umożliwia jednoczesną edycję dowolnej liczby tekstów, ograniczonej jedynie ilości wolnej pamięci. Jest on łatwy i elastyczny w konfiguracji, bowiem można całkowicie zmienić wygląd menu czy skróty klawiaturowe. Poza tym każde okno może mieć inne ustawienia, w których można wybierać sposób działania rozbudowanych preferencji. Ten sam program może więc pracować i wyglądać inaczej, nawet jeśli po prostu utworzymy w nim więcej niż jeden plik tekstowy przeznaczony do edycji. BED można przystosować do pracy z każdym językiem programowania lub kompilatorem, a domyślnie dostępne są funkcje związane z językiem "SAS C".

W programie dostępne są bardziej typowe funkcje jak na przykład tworzenie kopii bezpieczeństwa plików oraz automatyczny zapis tekstów. Można wybierać przedział czasu, co jaki ma to być dokonywane, a więc nie musi być deenerwujące jak w innych edytorach, gdzie zapisywanie pliku ma miejsce akurat wtedy, gdy wykonujemy bardziej skomplikowaną i czasochłonną operację. BED posiada ponadto rozszerzone możliwości zapisu ikon, gdzie możliwe jest definiowanie ich różnych typów, zależnie od rodzajów plików. Kolejną bardzo przydatną funkcją jest konwersja tekstów zapisanych w standardzie PC i możemy to robić w obie strony, czyli zarówno wczytując plik z peceta, jak i zapisując go w takiej formie, aby wszystkie znaki mogły być prawidłowo odczytane na innym systemie operacyjnym.

Warto również wspomnieć o większej integracji z językiem ARexx, co przekłada się nie tylko na port tego języka zawierający ponad 150 komend, ale także możliwość uruchamiania dowolnego skryptu przy starcie programu oraz przy otwieraniu każdego nowego okna edytora. To ciekawe rozwiązanie powodujące, że praktycznie każdy otwarty tekst może mieć nie tylko swoje ustawienia co do menu górnego oraz podstawowych opcji związanych z widokiem tekstu, tworzeniem automatycznych wcięć czy wyszukiwaniem, ale także wykonywać dodatkowe funkcje podczas okre-



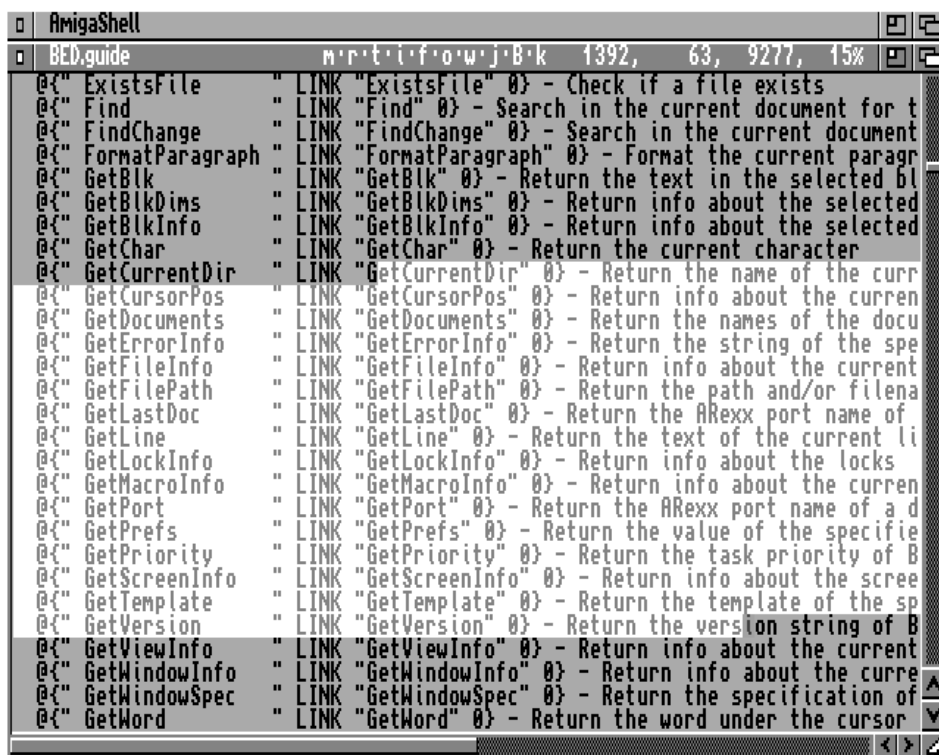
ślonego zachowania użytkownika. Nie widziałem tak rozbudowanego mechanizmu w żadnym innym programie tego typu.

"Blacks Editor" może być uruchomiony - jak prawie każdy program w systemie Amigi - zarówno z okna CLI (lub "Shell"), jak i Workbencha. Najprościej dwa razy kliknąć ikonę programu, warto jednak zwrócić uwagę na parametry, które możemy podać w postaci tooltipów, to znaczy ciągów tekstowych zapisanych razem z ikoną. Można je zmieniać za pomocą opcji menu górnego "Information" lub w polskiej wersji Workbencha - "Informacje", po jednokrotnym kliknięciu ikony "BED" - tak, aby stała się "zaznaczona".

W ten sposób program może od razu stosować się do różnych ustawień, przy czym jeśli utworzymy kilka kopii ikony i umieścimy w tooltipach każdej z nich różną konfigurację, uzyskamy niezależnie od siebie działające środowiska, ale jednocześnie będzie trzeba przygotować się na zwiększenie wykorzystania pamięci. Dlatego lepszym rozwiązaniem jest tworzenie osobnych konfiguracji w ramach jednej kopii uruchomionego BEDa, otwierając po prostu kolejne okna za pomocą odpowiednich menu w edytorze.

Rozpoznawane są następujące tooltipy:

- **FILENAME=** - dalej następuje nazwa pliku tekstowego do domyślnego załadowania.



stować - i ta ostatnia funkcja jest tu najmniej spodziewana. Dobrze znać też możliwości zastępowania znaków tabulatorów przez spacje i na odwrót, a także stosowania różnych poziomów wcięć.

Nasz edytor ma także funkcje zmiany wielkości liter, pozwala numerować linie i dodawać komentarze do różnych bloków tekstu, które niekoniecznie muszą być widoczne na podglądzie czy ewentualnym druku. Możemy wstawiać nietypowe znaki ASCII, a także - co mnie osobiście bardzo zdziwiło - szyfrować fragmenty dokumentów. Bez problemu skorzystamy z opcji cofania zmian, a także mniej standardowych, jak odzyskiwanie skasowanych linii. Obie funkcje działają niezależnie, a więc mamy dużo lepsze zabezpieczenie przez utratą efektów pracy.

- **DEFS** = - nazwa definicji do załadowania

- **PREFS** = - nazwa preferencji

- **MACRO** = - skrypt ARexxa do wykonania po uruchomieniu BEDa.

- **QUIT** - jeśli jakaś kopia BEDa aktualnie pracuje, zostanie zamknięta, a więc nie trzeba pilnować poziomu zajęcia pamięci podczas korzystania z wielu programów jednocześnie.

Podobne opcje możemy stosować uruchamiając edytor spod CLI. Należy wtedy wpisać samą nazwę lub razem z ewentualnymi argumentami, które jednak nie są niezbędne - powodują tylko zmianę zachowania naszego programu. Są podobne do tooltypów ikony, oto ich lista:

- **FILENAME** - jeśli po "BED" wpiszesz nazwę pliku, zostanie on automatycznie załadowany do edytora, po jego uprzednim uruchomieniu.

- **DEFS** - nazwa definicji, z których ma korzystać BED (chodzi o plik z rozszerzeniem ".dfn")

- **PREFS** - nazwa preferencji, z których BED ma korzystać (plik z rozszerzeniem ".prf")

- **MACRO** - nazwa skryptu ARexxa, który ma być uruchomiony automatycznie po starciu BEDa

- **QUIT** - ma takie samo znaczenie jak parametr ikony o tej samej nazwie.

Gdy już mamy przed sobą działającego BEDa, warto nauczyć się poruszać po jego interfejsie. Zarządzanie oknami zapewniają opcje w menu "Window" i jak można się przekonać, pozwalają one nie tylko w dowolny sposób organizować poszczególne dokumenty, ale także zapamiętywać ich rozmiary i pozycje, ustawiać automatycznie w taki sposób, aby wszystkie były widoczne na jednym ekranie, a nawet tworzyć coś w rodzaju pulpitu (opcje z nazwą "Desktop") pozwalającego korzystać ze wszystkich tekstów w najbardziej indywidualny sposób.

Operacje na blokach (w menu "Edit") są także bardziej rozbudowane niż w większości podobnych edytorów, bowiem można nie tylko wycinać i wstawiać fragmenty, ale również gromadzić skopiowane części tekstu do jednego Schowka (w skrócie "Clip") i to bez potrzeby używania dodatkowych okien czy innych programów. Wszystko możliwe jest za pomocą funkcji "dołączających" kolejne zaznaczone ciągi tekstowe do jednego ciągłego obszaru w pamięci.

"Blacks Editor" ma funkcje związane z formatowaniem tekstu i chociaż dzisiaj w zwykłych plikach ASCII jest to raczej rzadko stosowane, warto zwrócić uwagę na opcje umieszczone w menu "Format". Możemy wyrównywać paragrafy do lewej, prawej, centrować, a także ju-

Oddzielne menu "ARexx" pozwala uruchamiać skrypty języka o tej nazwie i wiele z nich jest dołączonych wraz z BEDem, co rozbudowuje jego możliwości na samym początku. Poza tym - wraz z kolejnymi menu "Macro" i "Tools" - ułatwia ewentualne tworzenie własnych skryptów, także w połączeniu z operacjami wykonywanymi w ramach AmigaDOS.

Podkreślę jeszcze raz, że wszystko to można używać niezależnie w oknie każdego dokumentu, a więc nie tylko wtedy, gdy edytor będzie uruchomiony wielokrotnie, ale także w sytuacji, gdy po prostu otworzymy kolejny plik tekstowy. Program nie instaluje się standardowo w wersji całkowicie spolszczonej, ale jest to możliwe i będę o tym mówił później.

Na razie proponuję zapoznać się z podstawowymi opcjami, które nie różnią się od innych edytorów, a bardziej szczegółowe możliwości zostawmy na kolejny odcinek dotyczący "Blacks Edytora". Zaczniemy od najbardziej przydatnych skryptów ARexxa oraz konwersji plików w związku z przeniesieniem danych na inne komputery. Moim zdaniem jest to jeden z najlepszych programów dla AmigaOS 2.0 i wyższych, a pod wieloma względami program przewyższa nawet produkcje dostępne dla systemów pracujących pod PowerPC.



Na łamach Amigazynu pisaliśmy niedawno o możliwościach lokalizacyjnych systemu operacyjnego Amigi. Obiecaliśmy wtedy, że ukaże się artykuł mówiący o tym jak wykonywać własne pliki językowe. Teraz spełniamy powoli to zobowiązanie, choć w nieco innej formie niż było to pierwotnie założone. Mowa będzie o programie stanowiącym edytor plików tekstowych, które są źródłem do tworzenia plików z rozszerzeniem ".catalog" na dysku systemowym. Jego obsługa jest więc pierwszym krokiem do pisania własnych tłumaczeń programów.

"CatEdit" służy do tworzenia plików locale nie tylko dla innych programów, bo mogą być to także elementy systemu, a nawet komunikaty samego edytora. Pod tym względem nie ma ograniczeń, bowiem każdy plik językowy ma podobną strukturę i "CatEdit" może obsługiwać je wszystkie - niezależnie od wersji językowej oraz wcześniejszego sposobu edycji. Przypomnijmy, że "locale" to pliki zawierające wszystkie komunikaty danego programu. Pliki te są umieszczone w katalogu:

LOCALE: Catalogs/polski

lub w przypadku innych niż wersji językowych, znajdują się w katalogu:

LOCALE: Catalogs/NazwaJęzyka

na przykład:

LOCALE: Catalogs/English

CAT EDIT

Jeśli chcesz więc zrobić polską wersję jakiegoś programu, musisz przekonać się, czy korzysta on z możliwości systemu operacyjnego. W Amigazynie pisaliśmy już, że większość programów użytkowych korzysta z tego mechanizmu.

Oczywiście, razem z systemem są dostarczane różne wersje językowe, ale jego autorzy nie w każdej wersji przewidują od razu polskiej wersji, podobnie autorzy wielu programów, stąd rola oprogramowania do tworzenia własnych wersji tłumaczeń jest znaczna. Dzięki programowi "CatEdit" możesz tworzyć własne pliki językowe od podstaw oraz usuwać zauważone błędy z gotowych produktów. Jest to więc program ze wszech miar użyteczny.

"CatEdit" nie ma dużych wymagań, potrzebuje co najmniej Workbench 2.1 (Kickstartu 2.0 lub wyższego) oraz biblioteki Reqtools w wersji 38, a więc zwykłej edycji dostępnej między innymi na Aminecie. Zadziała nawet na Workbenchu wyposażonym w małą ilość pamięci, zajmuje tylko kilkadziesiąt kilobajtów, a wraz ze wczytanymi tłumaczeniami niewiele więcej.

Ze względu na wygodę używania przy edycji różnych plików, dobrym zabiegiem jest podpięcie funkcji wczytywania do menadżerów plikowych, co wymaga skorzystania z funkcji AmigaDOS. W związku z tym program pozwala korzystać z czterech głównych argumentów, według poniższego wzoru:

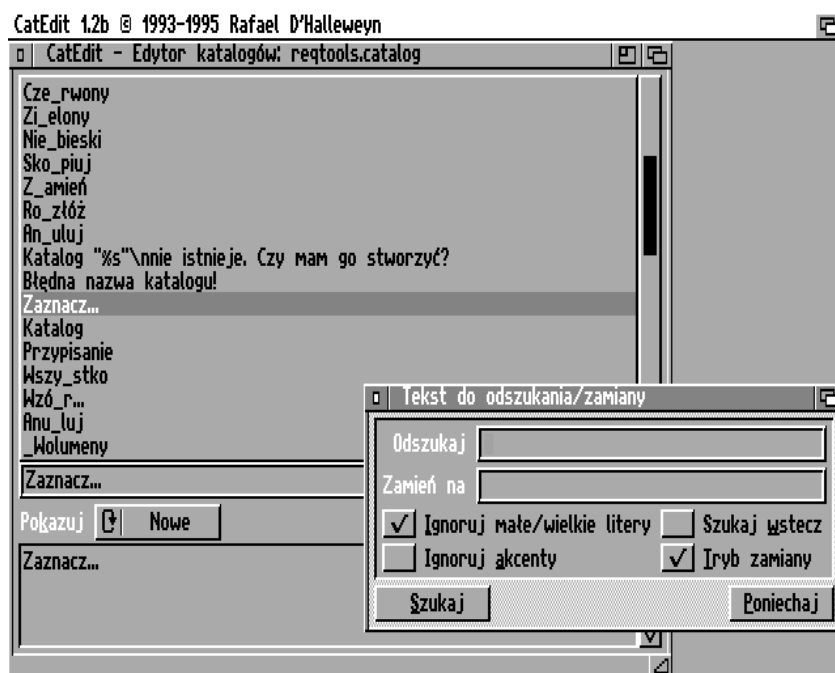
catedit CATALOG DESCRIPTION TRANSLATION PUBLIC-SCREEN

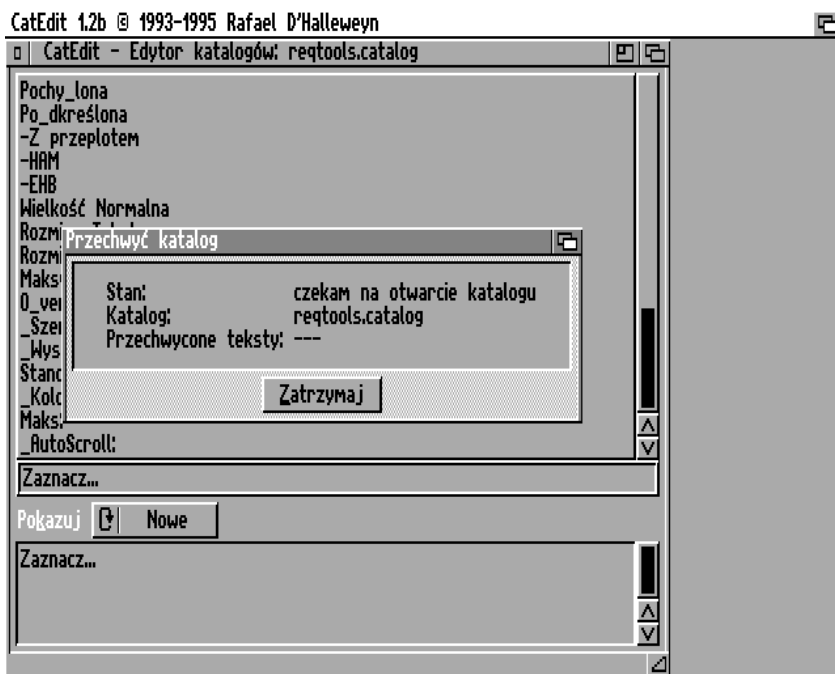
gdzie poszczególne słowa oznaczają w kolejności:

- **CATALOG** - nazwa pliku o rozszerzeniu ".catalog", który ma być automatycznie załadowany przy starcie programu.

- **DESCRIPTION** - nazwa pliku o rozszerzeniu ".cd", który ma być automatycznie załadowany przy starcie programu.

- **TRANSLATION** - nazwa pliku ".ct", który ma być automatycznie załadowany przy starcie programu.





- **PUBSCREEN** - nazwa ekranu publicznego, na którym "CatEdit" ma otworzyć swoje okno.

Zamiast tego można oczywiście wystartować program z Workbencha, przez podwójne kliknięcie ikony. W tej wersji umożliwi on wybieranie niektórych ustawień za pomocą tooltipów, które mają te same nazwy, co argumenty w oknie "Shell". Kolejną możliwością jest uruchomienie z Workbencha jako "Program połączony" (ang. Default Tool) z ikoną typu "Project". Ustawia się to za pomocą opcji "Informacje" (ang. Information) z menu "Ikony" (ang. Icons), podobnie jak na przykład w sytuacji wywoływania skryptów AmigaDOS albo projektu zapisanego w dowolnym innym programie.

Wśród ważniejszych funkcji musimy wymienić możliwość wczytywania zarówno plików z rozszerzeniem ".cd", jak i ".ct", o których zaraz powiem więcej, a także przechwytywanie komunikatów już pracujących programów. Pozwalają na to opcje menu górnego "Extras" lub "Dodatki", które podzielone są na dwie pod-grupy:

READ (Odczytaj)

CATALOG DESCRIPTION (Opis Katalogu)

Wczytuje plik "nazwaprogramu.cd" do pamięci. Jeśli jakiś projekt jest już załadowany, zostaną one połączone w ten sposób, że ciągi tekstowe z pliku ".cd" zastąpią to, co jest w pamięci. W trakcie ładowania sprawdzana jest poprawność danych, a błędy są przez program

sygnalizowane na bieżąco. To ma oczywiście znaczenie tylko wtedy, gdy będziemy tworzyć tłumaczenie zupełnie od podstaw, na przykład za pomocą zwykłego edytora tekstu.

Opis katalogu zawiera komunikaty w języku oryginalnym z punktu widzenia programu, dla którego został utworzony. Dlatego niekoniecznie będzie to zawsze angielska wersja, choć tak jest bardzo często. Przypomnijmy także funkcję pliku z rozszerzeniem ".cd", który jest przeznaczony tylko dla twórcy tłumaczenia. Zawiera on "opis katalogu", to znaczy ciągi tekstowe, które stanowią komunikaty programu oraz komentarze autora. System operacyjny korzysta natomiast wyłącznie z plików ".catalog", które zapisujemy inną opcją - o tym dalej.

CATALOG TRANSLATION (Przekład katalogu)

Ładuje tłumaczenie, a więc plik "nazwaprogramu.ct", do pamięci. Można go odczytać tylko wtedy, gdy jest już wczytany "opis", czyli plik z rozszerzeniem ".cd". Jeśli jakiegoś komunikatu, który jest w oryginalnym pliku, nie można znaleźć, program poinformuje o tym. W trakcie ładowania, tak jak przy poprzedniej opcji, sprawdzana jest także poprawność danych.

Tak zwany "przekład katalogu", to znowu plik tekstowy, lecz tym razem opisujący "katalog" w określonym języku, różnym od oryginalnego. Przekład jest porównywany z pierwowzorem na podstawie symboli lub nazw przyporządkowanych do poszczególnych

komunikatów (powinny one być podane tylko cyframi lub wielkimi literami). Tłumaczenie nie może być użyte przez "CatEdit" do stworzenia pliku typu "nazwaprogramu.catalog". Aby to zrobić należy mieć gotowy opis (czyli "nazwaprogramu.cd"), dlatego wielu autorów dołącza go do swoich programów. W praktyce należy zacząć od poszukiwania tego właśnie pliku.

WRITE (Zapisz)

CATALOG DESCRIPTION (Opis katalogu)

Zapisuje aktualnie wczytany opis katalogu na dysk. Aby go stworzyć, "CatEdit" musi mieć wprowadzone nazwy komunikatów (czyli ciągów tekstowych) programu. Jeżeli ich nie będzie, użytkownik zostanie zapytany o to, czy stworzyć je automatycznie. Będą to oczywiście nazwy różne od symboli użytych w oryginalnym pliku ".cd". Jeśli wybrany plik już istnieje, program poinformuje o tym, a więc dane nie zostaną automatycznie nadpisane.

CATALOG TRANSLATION (Przekład katalogu)

Zapisuje tłumaczenie (plik z rozszerzeniem ".ct") na dysk. Podobnie jak powyżej, aby stworzyć "opis katalogu", program musi mieć podane nazwy komunikatów.

SNOOP CATALOG (Przechwyć katalog)

Jest to jedna z najciekawszych funkcji, o których wspominałem wcześniej, a także pisaliśmy w poprzednim numerze Amigazynu. Pozwala stworzyć plik językowy dla programu, którego autor nie dołączył pliku ".cd", a więc podstawy do tłumaczenia, ani ".ct" jako przykładowego przekładu. Teoretycznie nie mamy więc możliwości odczytania symboli potrzebnych do przyporządkowania konkretnych komunikatów wewnątrz struktury pliku z rozszerzeniem ".catalog".

W takiej sytuacji wystarczy jednak wybrać tę właśnie opcję - "Przechwyć katalog", a następnie uruchomić program, do którego chcemy utworzyć tłumaczenie. W oknie "Cat Edit" pojawią się jego komunikaty.

UWAGA! Dotyczy to tylko tych nazw, z których program korzysta podczas przechwytywania. Dlatego trzeba uruchomić jak najwięcej opcji z nadzieją, że odczytane zostaną wszystkie albo chociaż większość ważnych informacji.

Dalszy tok postępowania jest taki sam jak przy zwykłym tworzeniu plików językowych, pamiętać trzeba tylko, że podczas edycji mogą występować puste linie i nie należy ich zmieniać, ani kasować.

Myślę, że jak na początek wystarczy, bowiem powyższe informacje pozwolą skutecznie otwierać, edytować i zapisywać zarówno pliki źródłowe, jak i te,

które używane są przez system operacyjny. Program "Cat Edit" ma trochę niezręczne spolszczenie, bowiem pojęcie pliku "catalog" zostało przetłumaczone po prostu jako "katalog", przez co można się łatwo pogubić, z którymi plikami powinniśmy mieć do czynienia. Z biegiem czasu można się do tego przyzwyczaić, ewentualnie proponuję uruchomić początkowo angielską wersję językową, która może być wbrew

pozorom nawet łatwiejsza w obsłudze od polskiej.

Na pewno należy nauczyć się rozróżniać wszystkie trzy rodzaje plików, czyli ".cd", ".ct", oraz ".catalog", a dopiero potem próbować tworzyć własne wersje lokalizacyjne programów. Gdy to zrobimy, okazuje się, że lokalizacja jest dziecinnie prosta, pomijając oczywiście znajomość języka obcego.



ADAM ZALEPA

SYMPHONIE PROFESSIONAL

O programie "Symphonie Professional" pisałem na łamach Magazynu Amiga prowadzonego przez Marka Pampucha w drugiej połowie lat '90-tych. Moja wiedza z zakresu sposobów tworzenia muzyki została jednak mocno rozszerzona, a lata, które upłynęły od tamtych artykułów spowodowały nabranie dystansu koniecznego do bardziej racjonalnej oceny oprogramowania i efektów jakie można za jego pomocą uzyskać. Chcę wrócić do tematu "Symphonie", bo mimo rozwoju technologii program nadal jest ciekawym kawałkiem "software", a jego opcje pełne są ciekawych i nietypowych rozwiązań. Biorąc pod uwagę, że ostatnimi czasy pojawia się coraz więcej możliwości prezentacji własnych utworów muzycznych stworzonych na Amidze, spójrzmy jak program prezentuje się dzisiaj i co w praktyce oferuje użytkownikowi.

Jako że w dawnych czasach współpracowałem także z autorem "Symphonie", mogę powiedzieć więcej na temat jego rozwoju. Był pisany całkowicie w Asemblerze, dlatego nie można było go zbyt łatwo przenieść na inne platformy. Co prawda Patrick Meng stworzył później własną wersję odtwarzacza w języku Java, ale nie działało to najlepiej i dalej nic specjalnego z projektem się nie dzieje - do tej pory. Co prawda w sieci można znaleźć wiele modułów z rozszerzeniem ".symMOD", a ze strony:

<http://homepage.hispeed.ch/Symphonie/>

można pobrać nawet kod źródłowy, ale ostatnie zmiany datowane są na rok 2008, czyli praktycznie "epokę" temu. Szkoda, bo był to produkt bardzo dopracowany, choć nie tak znany jak choćby "Digibooster" albo inne trackery dla Amigi.

Czym program wyróżnia się na tle innych programów muzycznych? Oczywiście podstawowa informacja jest taka, że "Symphonie" jest trackerem, ale bardzo nietypowym. Piszę w czasie teraźniejszym, bo moim zdaniem nadal ma się czym pochwalić, a wręcz jest to projekt wyprzedzający swoją epokę. Najciekawsza sprawa to fakt, że możemy za jego pomocą tworzyć muzykę przy wykorzystaniu aż 256 kanałów z teoretyczną częstotliwością miksowania nawet do 250 kHz. Oczywiście takiej jakości nie uzyskamy ani na klasycznej

Amidze, ani popularnych emulatorach, ale pokazuje to, że autor przewidywał znaczny wzrost częstotliwości próbkowania audio w niedalekiej przyszłości i chciał przygotować na to swój produkt.

Każdy projekt w "Symphonie" może mieć maksymalnie 128 instrumentów, a każdy z nich - maksymalny rozmiar 2 megabajtów. Wewnętrznie jest jeszcze lepiej, bo wartość ta wzrasta do 4 megabajtów, ale trzeba wziąć tu pod uwagę specjalną technikę odtwarzania wykorzystującą tak zwany procesor "VIRT" - od słów "Virtual Instruments".

Co to daje? Otóż nasze brzmienia mogą być poddawane obróbce i to wielokrotnie za pomocą różnych algorytmów podczas odtwarzania utworu. Można to przyrównać do nowoczesnych wtyczek i filtrów, choć sposób korzystania jest zupełnie inny. Mechanizm wirtualnych instrumentów powoduje, że materiał źródłowy może zająć zdecydowanie mniej miejsca na dysku, bowiem brzmienia są automatycznie przeliczane podczas ładowania pliku z projektem, a także w trakcie odtwarzania muzyki. Można je stosować do kilku podstawowych operacji takich jak:

1. Tworzenie brzmień będących gotowymi akordami.
2. Tworzenie sampli mieszanych.
3. Redukowanie wielu ścieżek do jednej.

- Filtrowanie instrumentów, odtwarzania ich wstecz, tworzenia efektu typu "chorus"
- Tworzenie bardziej skomplikowanych efektów specjalnych.
- Zwiększanie jakości próbek audio.

Warto dodać, że oczywiście w wielu przypadkach lepiej stosować gotowe rozwiązania, jak samplowane akordy, zamiast ich symulowania, ale czasem użycie wirtualnego "procesora dźwięku" jest jedyną możliwością zachowania specyfiki i klimatu utworu. Pamiętajmy, że cała konfiguracja "ViRT" dzieje się w poleceniach umieszczonych w patter-

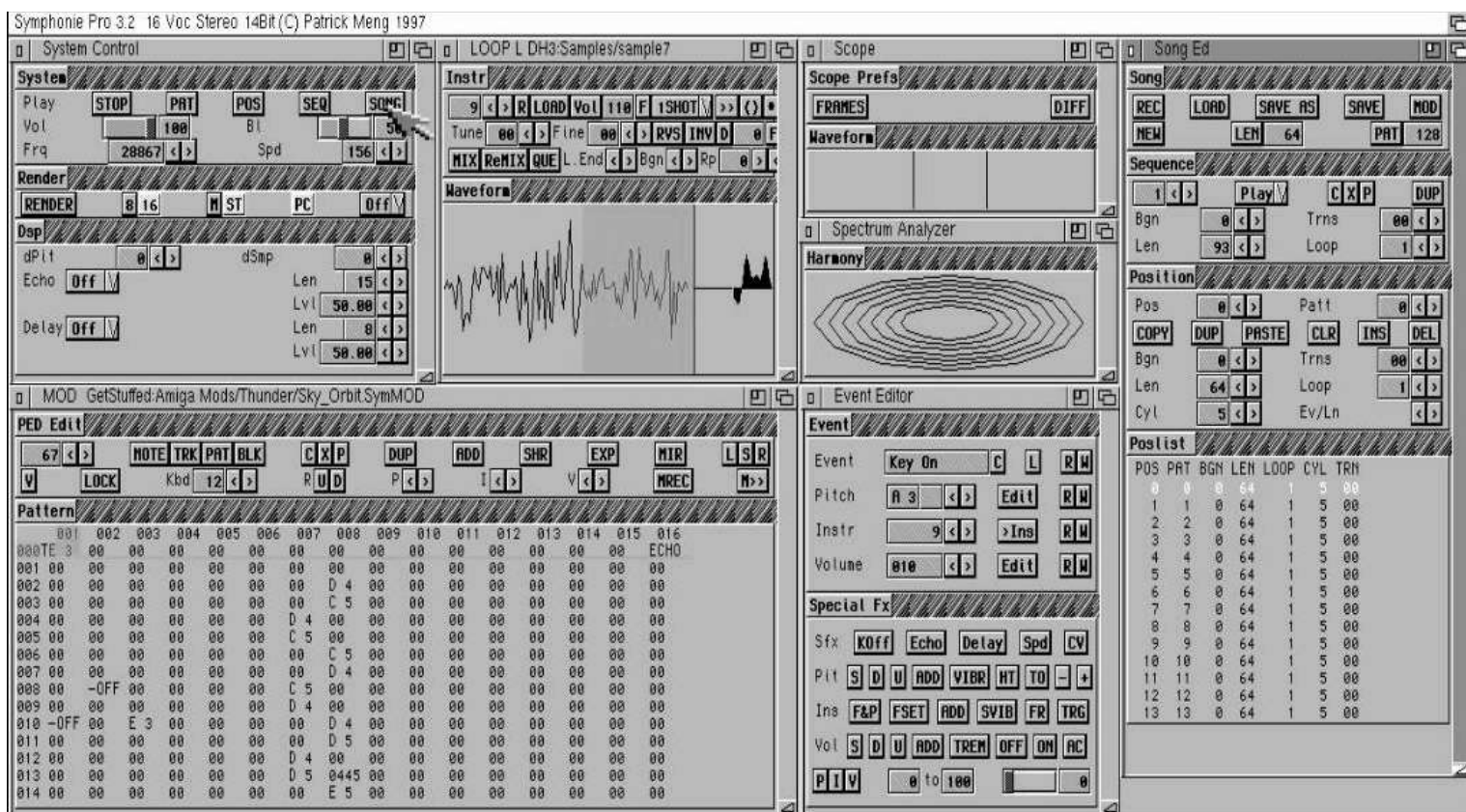
strumencie. Miksowane są wszystkie sample z tego samego rzędu od pozycji kursora do końca patternu. Długość i częstotliwość wyjściowego instrumentu są takie same, jak brzmienia stojącego w pozycji kursora. Jeśli użyty została tylko jedna próbka, wywoływana jest kolejna funkcja REMIX.

Funkcja REMIX

Tworzy wirtualną kopię aktualnego instrumentu. Jak twierdzi autor, ze względu na niedokładność obliczeń, zastąpione może zostać brzmienie użyte jako następne w patternie. Dlatego trzeba uważać podczas edycji na tę niedogodność.

dzień, że jest to odpowiednik przekształceń graficznych zwanych "morfiniem". W tym przypadku zalecana jest stosowanie brzmień bez pętli lub o krótkich zapętleniach, bowiem po stworzeniu nowego brzmienia pętla nie są zachowywane.

Dopełnieniem powyższych możliwości są efekty typu DSP, które oczywiście nie mają wiele wspólnego ze sprzętowym procesorem sygnałowym, ale pozwalają na tworzenie symulowanego pogłosu oraz echa. Poza tym program udostępnia funkcję wtyczek, a dokumentacja zawiera opis jak je tworzyć. Oczywiście nie ma kłopotu z bardziej prozaicznymi funkcjami jak kontrola na-



nach, a więc podobnie jak w klasycznym "ProTrackerze". Dlatego ten sam materiał źródłowy można wykorzystać na różne sposoby bez potrzeby zapisywania na dysku kolejnych wersji plików oraz używania skomplikowanych okien edycyjnych w samym "Symphonie".

Powiedzmy nieco więcej na temat systemu "ViRT". Do dyspozycji są cztery podstawowe sposoby korzystania z jego możliwości:

Funkcja MIX

Jest używana do mieszania wielu próbek dźwiękowych w jednej pozycji in-

Funkcja QUE

Tworzy instrument zawierający zawartość całej ścieżki audio. Jego częstotliwość będzie taka sama, jak brzmienia w pozycji kursora. Podobnie jak w przypadku funkcji "MIX", jeśli w ścieżce mamy do czynienia tylko z jednym instrumentem, używana jest opcja "REMIX".

Funkcja TRANS

Tworzy nowy instrument, który płynnie zmienia się z jednego na inny, przy czym można korzystać maksymalnie 10 cykli - etapów przejściowych. Można powie-

rostać i wybrzmiewania dźwięku, a także bardzo dokładne dostrajanie instrumentów, czego brakuje w zwykłych programach muzycznych typu "ProTracker".

To tylko pobieżna analiza najprostszyc dostępnych operacji, ale daje już orientację w sposobie działania systemu "ViRT". Jak pisze autor, wszystko razem daje maksymalną objętość jednego utworu wynoszącą 0,25 gigabajta, co dzisiaj w epoce powszechnego wykorzystywania programów typu "Digital Audio Workstation" i wtyczek VST nie jest wielkością porażającą. Pamiętajmy jednak, że nasz amigowy pro-

gram datowany jest na 1997 roku, co robiło wrażenie. Czy w praktyce na Amidze można było korzystać z tak wielkich objętości? Oczywiście nie zawsze i nie bez kłopotów, ale posiadając szybki kontroler SCSI oraz procesor Motorola 68040 lub 68060 program dawał możliwości niespotykane na innych edytorach.

Powiedzmy więcej na temat wymagań sprzętowych "Symphonie", bo nie jest to taka oczywista sprawa. Teoretycznie potrzebny jest jedynie system operacyjny w wersji 3.0 oraz procesor Motorola 68020 i 4 megabajty wolnej pamięci. Dodatkowo na dysku musi być zainstalowana biblioteka "ReqTools", ale jest to wyposażenie wielu programów. W praktycznym użyciu edytor jest jednak bardzo, ale to bardzo wymagający. W zasadzie na podanej powyżej konfiguracji zostanie on uruchomiony, ale niewiele będzie można wykonać. Zalecany w dokumentacji procesor 68030 taktowany 50 MHz i 16 megabajtów pamięci to moim zdaniem absolutne minimum. Inaczej będzie trzeba używać małej ilości kanałów, wyłączać efekty i ustalać bardzo niską częstotliwość odtwarzania, przez co stracimy większość zalet programu.

Edytor pozwala zapisać gotowy utwór w kilku formatach, między innymi jako próbka WAVE, a więc taki plik można potem wykorzystać w praktycznie każdym programie na wielu platformach sprzętowych. Jednak samo eksportowanie danych nie jest równoznaczne z takim samym poziomem obsługi podczas edycji i odtwarzania. Jest to związane z faktem, że w obu przypadkach można ustawić oddzielne parametry, dzięki czemu możemy na przykład odtwarzać muzykę z częstotliwością 18 kHz przy rozdzielczości 8-bitów, a zapisywać jako 44 kHz i 16-bitów. Nie jest to zbyt wygodne, ale powoduje, że nawet posiadając relatywnie słaby komputer można tworzyć rozbudowane utwory.

Rzecz jasna znowu - dzisiaj podobną funkcję znajdziemy w większości oprogramowania, ale w czasach "ProTrackera" jakość odtwarzania równała się rezultatowi uzyskanemu po zapisaniu modułu na dysku. Mówiąc o 4-kanałowych edytorach warto powiedzieć, że "Symphonie" posiada podobny mechanizm zapisywania danych, rozdzielony na pliki ".SymMOD" oraz ".SymSONG". Działa to analogicznie do plików "mod.", czyli zwykłych modułów. Tak więc można zapisać samą treść patternów, bez towarzyszących im instrumentów lub całość w takiej formie,

aby osoba wczytująca projekt na innym komputerze uzyskała dokładnie taki sam efekt jak autor.

Projekt w "Symphonie" może mieć nie tylko dowolną ilość ścieżek, ale także różne parametry poszczególnych patternów, a sposób odtwarzania może być kontrolowany za pomocą poleceń działających w trakcie odsłuchu. Możliwe jest stosowanie tempa wyrażonego w uniwersalnych jednostkach BPM (ang. beats per minute), czyli jako ilość uderzeń na minutę. Sama edycja w patternie również przebiega dużo szybciej niż w starszych programach, bo możemy wykonywać wiele operacji na blokach takich jak kopiowanie, wycinanie, duplikacja, a także transpozycja, zmiana częstotliwości czy dodawanie efektu vibrato. Większość ważnych opcji posiada swoje odpowiedniki na klawiaturze i po nabraniu wprawy możliwe jest dużo szybsze zarządzanie naszym modułem niż korzystając z interfejsu graficznego. Choć uczciwie należy też powiedzieć, że program jest trudny w obsłudze, a mnogość skrótów klawiaturowych niespecjalnie zachęca do takiego sposobu edycji.

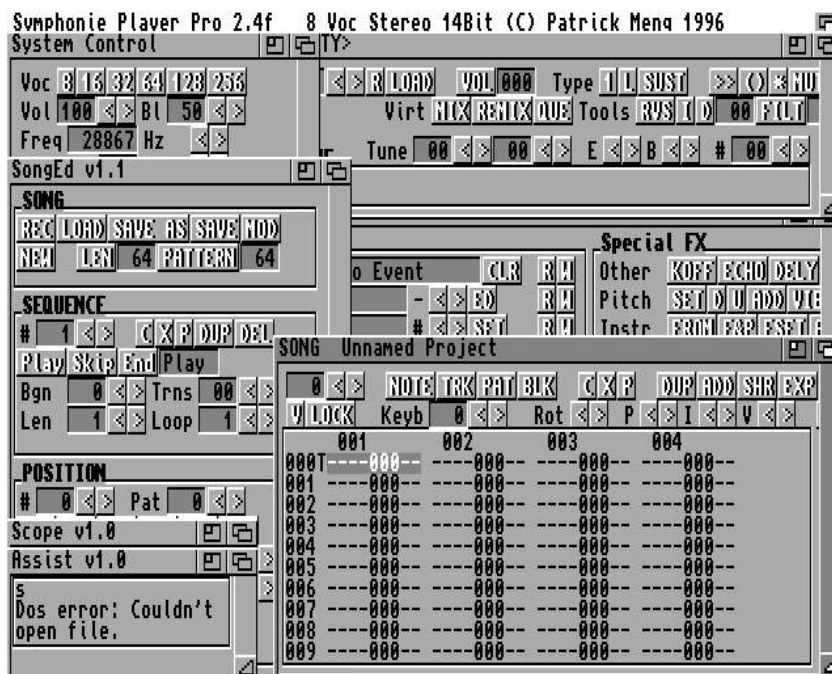
Pewną wadą jest również fakt, że po uruchomieniu na wstępie wyświetlanych jest wiele okien rozmieszczonych na całym ekranie w taki sposób, że właściwie nie wiadomo co z nimi zrobić. Dopiero po ustawieniu każdego z nich tak, aby była widoczna cała treść, można pokusić się o rozpoczęcie edycji. Z tego powodu nie ma sensu korzystać z rozdzielczości mniejszej niż 640 x 400 punktów (polecam 640 x

512), co swojego czasu było sporą barierą dla użytkowników klasycznej Amigi podłączonej do telewizora lub monitora pracującego w trybie PAL.

Z powyższych względów "Symphonie" nigdy nie był bardzo popularnym produktem, bo jego walory można docenić dopiero po co najmniej kilku godzinach kontaktu z edytorem. Całość działa za to w pełni systemowo i można konfigurować między innymi dowolny tryb wyświetlania, ze swobodą, o której można pomarzyć w "ProTrackerze", niezależnie od jego starszej czy nowszej wersji.

Rezultatem pracy w programie może być doskonale brzmiące, dużo lepsze niż za pomocą ówczesnej konkurencji. Można się o tym przekonać pobierając moduły muzyczne z Aminetu, których wbrew pozorom wcale nie jest tak mało.

Osobom zainteresowanym rozpoczęciem przygody z "Symphonie" proponuję na początek nauczyć się wykonywać proste operacje na patternach i korzystać z maksymalnie kilku prostych instrumentów, a więc bez efektów systemu "VIRT" oraz skomplikowanych poleceń działających w trakcie odtwarzania. Na Aminecie znajduje się także polskojęzyczna instrukcja opracowana przeze mnie w 1997 roku na bazie oryginalnej dokumentacji dołączonej przez autora. Jest ona mocno skrótowa, dlatego w kolejnych numerach Amigazynu będziemy wracać do tego doskonałego edytora muzycznego. A na razie zapraszam przede wszystkim do słuchania modułów.



Systemy inspirowane

Gdy myślimy o nowych systemach z Amigą w tle, na myśl przychodzi nam oczywiście oryginalny AmigaOS, a także MorphOS i AROS. Nie będę po raz kolejny mówił o ich cechach i okolicznościach powstania. Każdy z nich jest na pewno wart poznania, wszystkie posiadają długą i burzliwą historię, a najlepiej zobaczyć je w bezpośredniej konfrontacji na określonym sprzęcie, czyli po prostu uruchomić i używać. Nie każdy jednak wie, że losy developerów systemu "przyjaciółki" nie zakończyły się na niej samej, wraz z bankructwem firmy Commodore. Ponadto wiele osób z dawnego środowiska Amigi przeniosło się na inne systemy, argumentując to faktem, iż powstało oprogramowanie podobne, lecz dużo nowocześniejsze - oczywiście na inne platformy. Rzućmy więc nieco więcej światła na produkty, dla których Amiga była bazą lub punktem wyjścia do stworzenia czegoś zupełnie nowego.

Jak się okazuje, nie wszyscy twórcy odżegnują się od związków z naszą platformą. Na forach internetowych można znaleźć wiele komentarzy użytkowników sprzed kilku czy nawet kilkunastu lat tłumaczących swoje postępowanie oraz przekonujących do zauważenia podobieństw między "starym dobrym" AmigaOSEm, a niektórymi niszowymi systemami działającymi na zwykłych pecetach.

BEOS i HAIKU

Zacznijmy od tandemu, który związany jest z procesorami PowerPC i firmą Apple. BeOS jest bowiem produktem firmy "Be", która została założona przez byłych pracowników "jabłuszka" już w 1990 roku. W tej grupie był Carl Sassenrath, który zajmował się rozwojem kernela systemu operacyjnego Amigi od 1983 roku, a więc pracował z legendarnym Jayem Minerem. Ludzie, którzy odeszli z Apple chcieli wyprodukować własne komputery ze swoim systemem i to udało się już 5 lat później. Sprzęt nosił nazwę "BeBox" i można powiedzieć, że nasze amigowe pomysły na "A/Box" prezentowane w 1996 roku nie

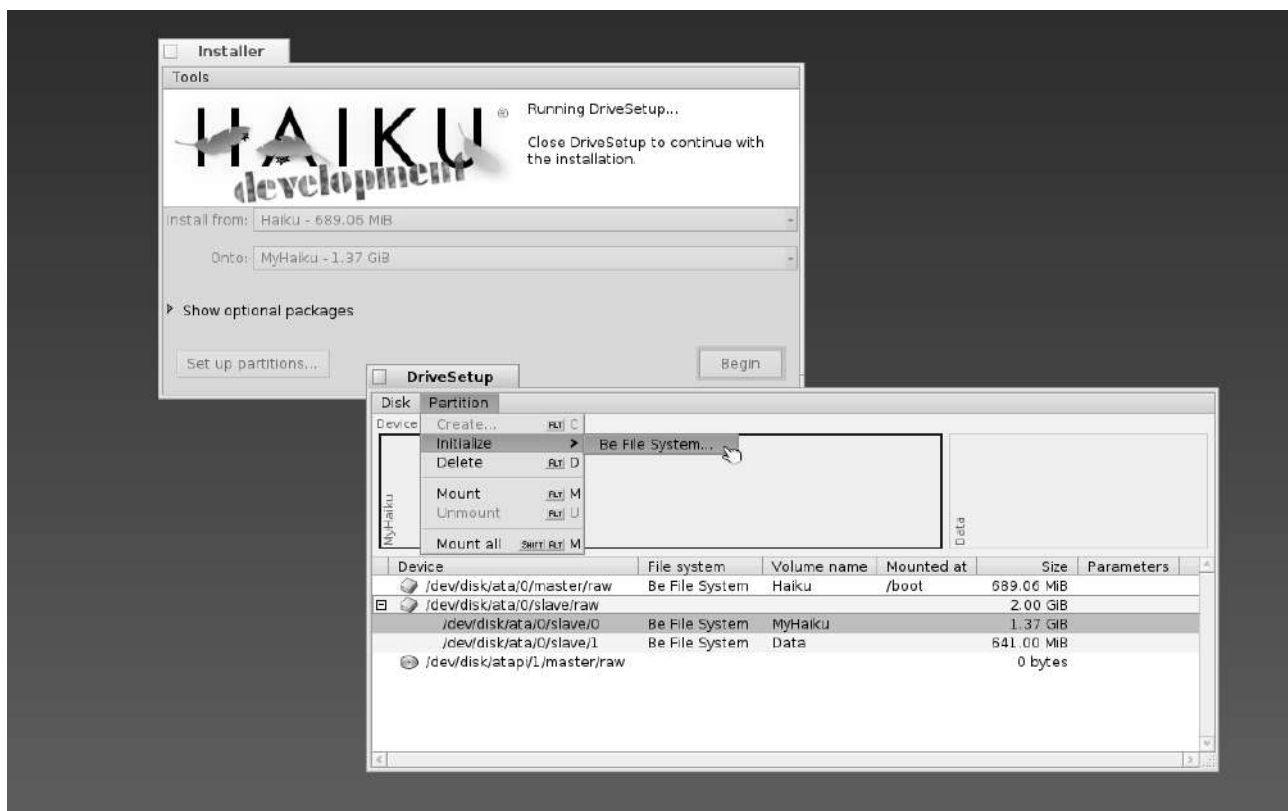
wzięły się znikąd. Co więcej, BeOS miał działać na sprzęcie firmy Phase5, a więc praktycznie mało brakowało, aby system ten stał się niejako spadkobiercą myśli technicznej zawartej w platformie Amiga. Pamiętajmy, że gdyby to się udało, mielibyśmy nowoczesny system dużo wcześniej niż AmigaOS 4 czy MorphOS i być może historia potoczyłaby się zupełnie inaczej.

Niestety w 1996 roku BeOS był także przedmiotem zainteresowania Apple, gdy poszukiwano nowego systemu operacyjnego, który mógłby zastąpić wysłużony MacOS. Wybrano jednak oprogramowanie firmy NeXT, co nie dziwi jeśli weźmiemy pod uwagę, że została ona założona przez Steve'a Jobsa. Zwróćmy uwagę, że wbrew temu co się dzisiaj powszechnie sądzi, na platformie PowerPC mówiono bardzo szeroko o nowych syste-

mach, które mają być bazą do rozwoju nowego oprogramowania, a tylko w mniejszości o wydawaniu nowych wersji starych produktów. Takie były poglądy osób związanych z projektowaniem wizji nowej Amigi, Macintosha, a nawet najbardziej popularnego Windows, bo przecież w 1993 roku wprowadzono do niego nowe jądro typu NT, choć tu oczywiście nie było mowy o zmianie nazwy.

Koniec końców BeOS został zarzucony, a następnie wykupiony przez firmę Palm. W konsekwencji powstał projekt "OpenBeOS", który zakładał stworzenie od podstaw nowego systemu, który





jednak będzie zgodny z pierwowzorem. Trzeba było niestety zmienić nazwę, bo na używanie starej nie godził się nowy właściciel - firma Palm. I tak BeOS znalazł się Haiku. Trochę podobnie jak w przypadku naszych amigowych systemów, prawda?

Ludzie, którzy przenieśli się na nowe oprogramowanie bezpośrednio z Amigi pisali o tym, że jest to dla nich naturalny wybór ze względu na kilka podstawowych cech zachowanych w OpenBeOSie, a potem Haiku. Pierwsza to małe obciążenie dla procesora i szybka wielozadaniowość. Trzeba przyznać, że widać to nawet dziś uruchamiając ostatnie testowe wydania Haiku. Druga sprawa to możliwość otwierania wielu pulpitu, a więc odpowiednik amigowych ekranów. Kolejna cecha to wbudowany mechanizm podobny do "datatypów" nazwany "Translation", choć w praktyce bardziej przypomina to funkcje zastosowane w MorphOSie.

Dalej często wymieniana jest integracja systemu z językiem skryptowym, czyli

znowu mamy podobieństwo do ARExxa, który przecież jest z kolei portem języka REXX stworzonego przez firmę IBM. Nie znalazł się on w systemie Amigi zupełnie z sufitu, był stosowany między innymi w systemach takich jak:

- OS/2
- Solaris
- Symbian.

Mamy tu także oddzielny system plikowy "BFS", a także moduł o znajomej nazwie "Storage" zarządzający sterownikami do urządzeń i formatami danych. Podczas instalowania nowych programów wita nas okno "Installer" bardzo zbliżone w budowie do instalatora znanego z Amigi.

System ten wykazuje wiele podobieństw do AmigaOS i rzeczywiście jego rozwój mógł być traktowany przez użytkowników jako nowoczesny odpowiednik "przyjaciółki". Pamiętajmy, że mówimy o czasach, gdy o AmigaOS 4 krążyły tylko legendy i niepotwierdzone plotki, a o MorphOSie nikt jeszcze nie myślał, przynajmniej oficjalnie. Na plat-

formę PowerPC "BeOSa" wydano w 1995 roku, stąd spodziewano się jego dynamicznego rozwoju. Niestety później projekt bardzo zwolnił i dziś - już od kilku lat - jest wciąż utrzymywany jako wersja "alpha" pracująca na pecetach, która działa całkiem dobrze, ale w moim przekonaniu nie zapewnia funkcjonalności nawet na poziomie amigowych "next-genów". Czy ktoś mógł to przewidzieć? To dowód jak różnie mogą toczyć się losy projektów na rynku IT.

ATHEOS i SYLLABLE

System o nazwie "AtheOS" został stworzony w 1994 roku jako darmowy produkt typu Open Source i co ciekawe - jako klon systemu Amigi. Czy w czasach oplakiwania bankructwa Commodore środowisko Amigi o tym wiedziało? Do mnie przynajmniej takie informacje nie docierały, a wystarczy przyjrzeć się zrzutom ekranowym z AtheOSa, aby zobaczyć nawet wizualne podobieństwo do okien Workbench. Był to produkt programisty Kurta Skauena, który rozwijał go do ok. 2000 roku.

W architekturze systemu możemy znaleźć liczne podobieństwa do BeOS, a podstawowa przeglądarka internetowa nosi znajomą nazwę "ABrowse". Na AtheOSie możemy pisać skrypty w języku REXX, możliwe jest również uzupełnianie środowiska pracy o nowe



sterowniki urządzeń oraz systemy plikowe. Znowu kolejne inspiracje, czy też funkcje praktycznie żywcem przeniesione z AmigaOS, choć ich praktyczna obsługa wygląda oczywiście nieco inaczej. AtheOS potrafi korzystać z wielu rdzeni procesora, czego do dziś nie mamy ani w AmigaOS 4, ani MorphOSie.

Projekt w 2002 roku został zarzucony, ale powstało jego przedłużenie o nazwie "Syllable" i ten system jest rozwijany także obecnie. Jego wygląd przypomina już co prawda bardziej pulpit Linuksa, ale mimo wszystko można dostrzec w nim podobny styl do klasycznego Workbench. System zachował najważniejsze cechy wiążące go z AmigaOS jak duża szybkość pracy, automatyczne wykrywanie podłączonego sprzętu oraz możliwość łatwej konfiguracji za pomocą interfejsu graficznego. Niestety "Syllable" nadal istnieje jako wersja testowa, ale trzeba powiedzieć, że nie brakuje mu wiele, dlatego powstała dla niego spora liczba programów.

FRIENDOS

Kolejnym produktem, lecz dużo młodszym jest "FriendOS", o którym na ła-

mach Amigazynu już wspominaliśmy. Został zaprezentowany latem 2015 roku jako uniwersalny system przeznaczony do używania zarówno w komputerach stacjonarnych, jak i urządzeniach mobilnych oraz telewizorach. Jest jednak skierowany głównie do zastosowań sieciowych, a jego cechą wyróżniającą ma być fakt, iż wewnętrznie cała dostępna sieć traktowana jest jako jedno środowisko pracy. Według autorów, dzięki temu w bardzo łatwy i naturalny sposób można integrację wielu maszyn w ramach jednego "pulpitu" wraz z wymianą danych, przenoszeniem pomiędzy nimi pracujących zadań oraz możliwością sterowania dowolnym podłączonym urządzeniem, ekranem itp. Jest to więc nowy pomysł na zbudowanie systemu odróżniającego się od trójcy Windows-Linux-MacOS. Patrząc na zrzuty ekranowe możemy znowu doznać małego „deja vu”, bowiem okna wyglądają bardzo podobnie jak w systemie Amigi, a na oficjalnej stronie internetowej nikt nie kryje bezpośredniego powiązania z AmigaOS, któremu poświęcony jest pierwszy punkt tytułowany "Inpiration".

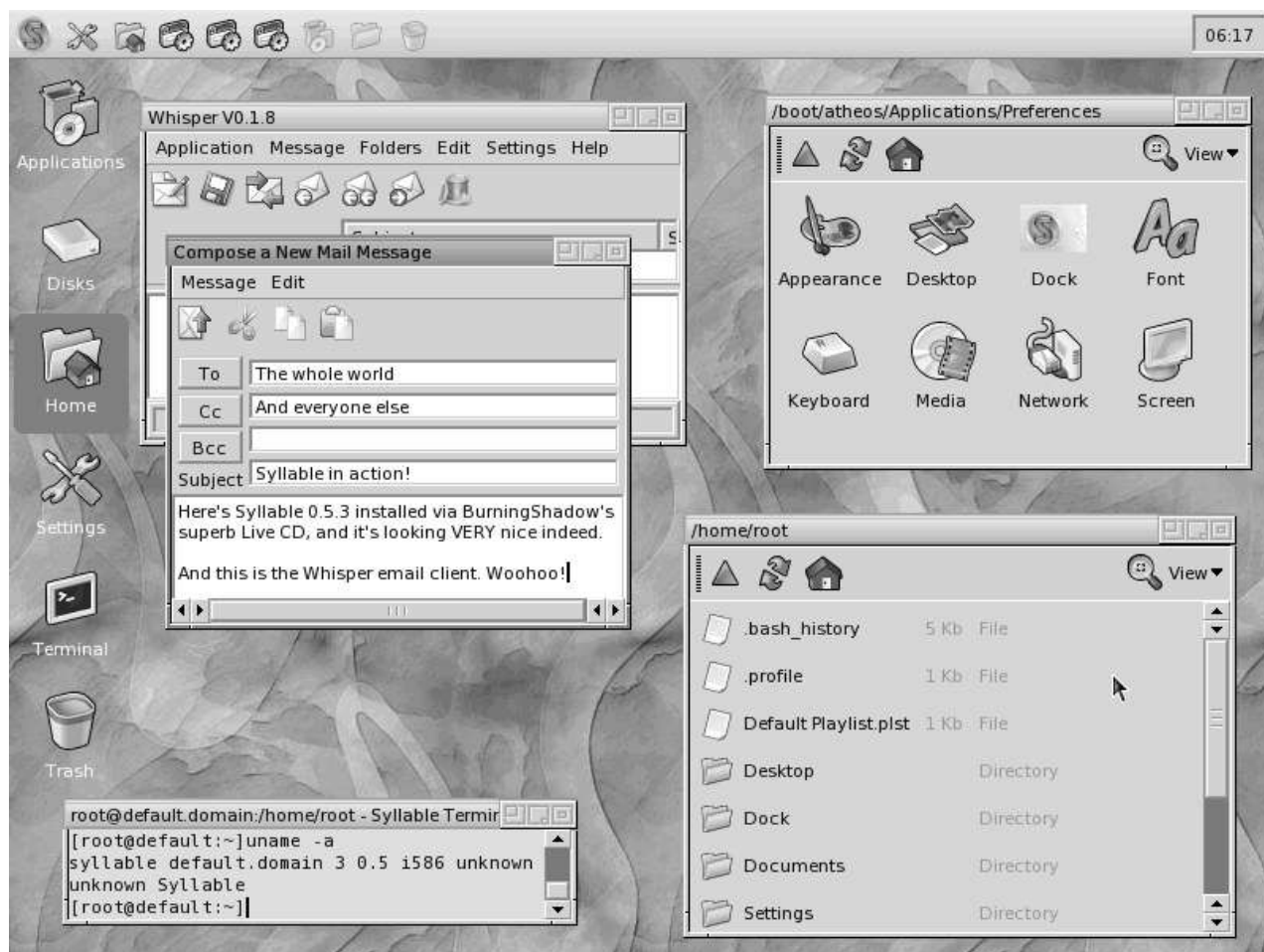
Wymieniono tutaj dwie najważniejsze - zdaniem autorów - cechy systemu Ami-

gi, którymi są: sposób obsługi dysków, w tym właściwości systemu plikowego oraz podobnie jak w przypadku wcześniejszej omówionych systemów - język ARexx zintegrowany w całym systemie, pozwalający na kontrolę zadań i wymianę pomiędzy nimi informacji. Oczywiście mowa jest o stworzeniu nowoczesnych odpowiedników tych elementów, które mają jednak zachować swoją unikalność.

Z pewnością "FriendOS" jest bardzo ciekawym projektem, ale czy ma szansę powodzenia? Tego nie wiem i nie odważę się ocenić, jednak widzimy ścisły związek z tym, co lubimy w systemie operacyjnym Amigi. Jest to jeden z nielicznych systemów, które wprost odwołują się do historii AmigaOS, dlatego uważam, że powinniśmy spojrzeć na niego bardziej łaskawym okiem.

DRAGONFLY

Jak ostatni system nawiązujący do naszej "przyjaciółki" wymienię "Dragon Fly", który powstał oficjalnie w 2013 roku. Został stworzony przez amigowego programistę Matta Dillona, który w przeszłości napisał kompilator "Dice C". Wśród związków z Amigą warto podać, że w nowym produkcie zastoso-



```
[robin@thor ~] % uname -rs
DragonFly 4.1-DEVELOPMENT
[robin@thor ~] % dfc -T
FILESYSTEM          TYPE  (=) USED      FREE (-) %USED AVAILABLE  TOTAL MOUNTED ON
ROOT                hammer [=====] 48%    49.4G    94.2G /
devfs               devfs  [=====] 100%    0B       1.0K /dev
+/serno/1334094ACA63.s1a ufs    [=====] 54%    346.6M   756.0M /boot
/pfs/@@-1:00001     null   [=====] 48%    49.4G    94.2G /var
tmpfs               tmpfs  [=====] 2%     5.9G    6.0G /tmp
/pfs/@@-1:00003     null   [=====] 48%    49.4G    94.2G /usr
/pfs/@@-1:00004     null   [=====] 48%    49.4G    94.2G /home
/pfs/@@-1:00005     null   [=====] 47%    49.6G    94.2G /usr/obj
/pfs/@@-1:00006     null   [=====] 47%    49.6G    94.2G /var/crash
/pfs/@@-1:00007     null   [=====] 47%    49.6G    94.2G /var/tmp
procfs              procfs [=====] 100%    0B       4.0K /proc
[robin@thor ~] %
```

wano system plikowy o nazwie "HAMMER", który w zasadzie stanowi 64-bitową wersję "Fast File System". Zapowiadano także oficjalnie możliwość uruchamiania programów przeznaczonych dla AmigaOS i procesorów Motorola 680x0, a także wbudowaną funkcję wirtualizacji ułatwiającą pisanie programów osobom przyzwyczajonym zarówno do Amigi klasycznej, jak i procesorów PowerPC.

W notkach prasowych "Dragon Fly" porównywano nawet do AmigaOne X1000 nazywając ją "słabą i przestarzałą" platformą. Niestety poza tymi epitetami z oficjalnej strony internetowej nie można dowiedzieć się niczego więcej o nastawieniu autorów nowego systemu do Amigi, a w finalnej wersji z zapowiedzi nie pozostało nic więcej niż faktycznie użycie podobnego systemu plikowego.

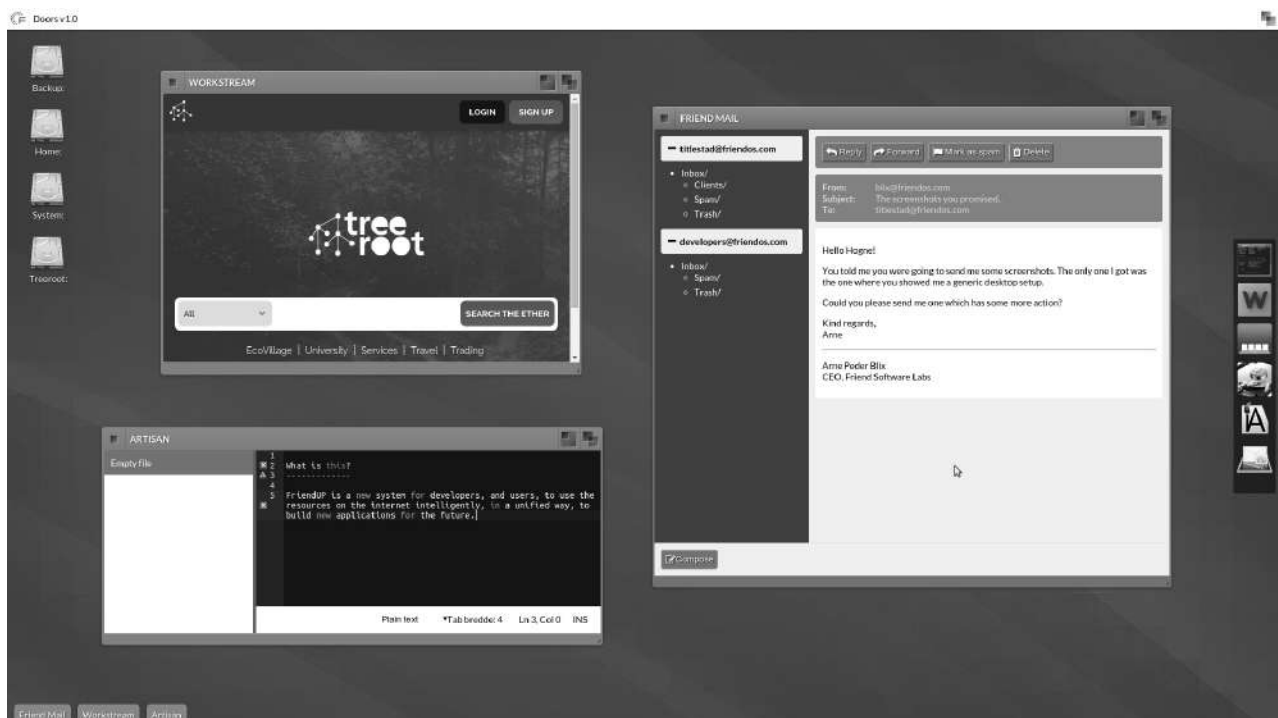
Możliwe, że tak radykalne twierdzenia miały na celu wzbudzenie zainteresowanie naszego środowiska, ale jak widać na amigowych portalach, przeszło to bez echa.

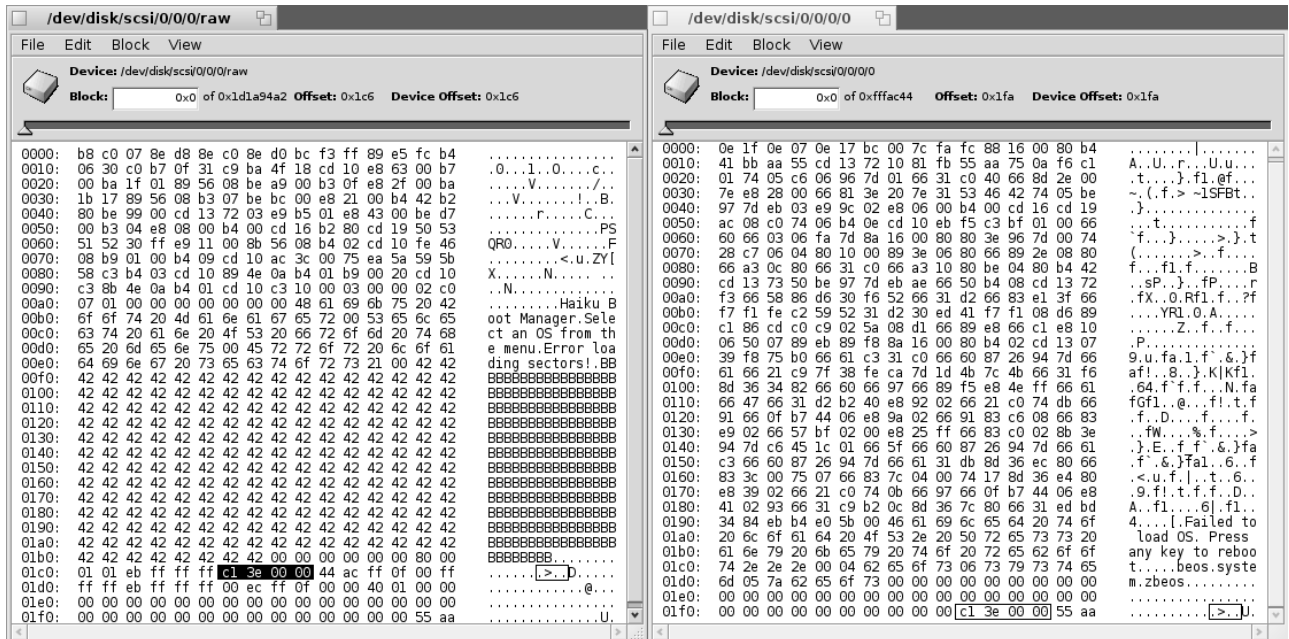
Powyższa krótka lista nie wyczerpuje rzecz jasna możliwości wymienienia powiązań i inspiracji czerpanych z naszego środowiska i sprzętu, który cenimy najbardziej w historii komputerów. Daje to jednak do myślenia, szczególnie jeśli przypomnimy sobie jakimi informacjami byliśmy karmieni po upadku firmy Commodore, a potem przez cały okres nadziei wiązanych z nowo wyodrębnioną "Amiga Inc". Możemy również skojarzyć fakty podawane przez Phase5, gdy miały powstać klony Amigi wykorzystujące procesor PowerPC, a na nich miał pracować MacOS oraz nowy, bliżej nie sprecyzowany system stano-

więcy nowoczesne rozwinięcie systemu "przyjaciółki".

Dlaczego nie skorzystano wtedy z nowych możliwości, które stały otworem? Wystarczyło tylko zainwestować w rozwój istniejących już rozwiązań, aby Amigowcy mogli cieszyć się nowym oprogramowaniem. Wygląda na to, że byliśmy zbyt hermetycznym środowiskiem. Przypomnijmy sobie, że zawsze chcieliśmy otrzymać system jako bezpośrednie rozwinięcie AmigaOS i jako środowisko nie chcieliśmy się zgodzić na użycie innego kernela, nawet jeśli wizualnie Workbench miałby wyglądać tak samo.

Te wszystkie okoliczności razem doprowadziły do powstania systemów "next-genowych", które bazują na starszych rozwiązaniach, a jednocześnie nie zry-

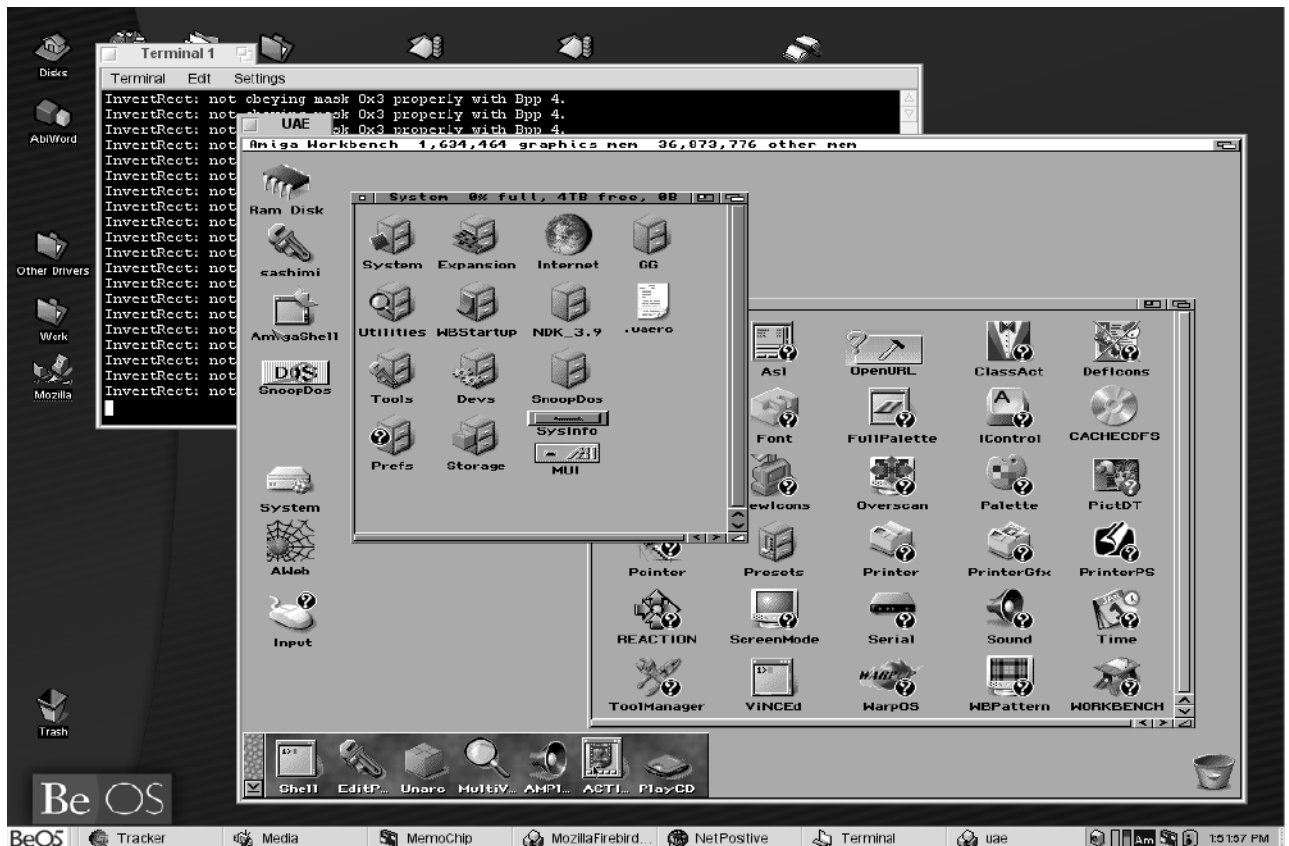




wagę z kompatybilnością na poziomie interfejsu aplikacji oraz budową systemu znaną od lat. Świat uciekł nam do przodu, ale mimo wszystko AmigaOS 4 czy MorphOS może zaskakiwać funkcjonalnością, nawet jeśli zestawimy je z niszowymi produktami działającymi na platformie x86. Ten niepodważalny fakt ten jest zresztą wykorzystywany przez przeciwników przenoszenia systemu Amigi na pecety, którzy upierają się przy zachowaniu odrębności sprzętowej. Czy słusznie? To może pokazać tylko upływający czas.

Mimo wielu wątpliwości co do formy w jakiej Amiga powinna dzisiaj istnieć, jedno jest pewne - nasza platforma przez lata wpływała na rozwój innych komputerów bardziej niż na co dzień zdajemy sobie z tego sprawę. Uważam, że powinniśmy o tym pamiętać, bo inni raczej będą tylko kultywować obraz "przyjaciółki" jako 500-tki podłączonej do telewizora. Co więcej, powiązania widać i dzisiaj, czego dowodem jest "FriendOS", którego premiera odbyła się w 2015 roku, a twórcy wprost mówią, że jedną z najważniejszych in-

spiracji dla powstania produktu jest właśnie Amiga i unikalne cechy jej oprogramowania. A więc nie tylko my widzimy wkład „przyjaciółki” w informatykę oraz chcemy kontynuować przynajmniej niektóre jej osiągnięcia. Biorąc to wszystko pod uwagę, tym bardziej powinniśmy doceniać twórców systemów AmigaOS 4, MorphOS i AROS, którzy przecież mają możliwości zajęcia się projektami bardziej popularnymi lub pracującymi na powszechnym sprzęcie z nadzieją na uzyskanie większej ilości użytkowników.





Historia zmian systemowego blatu

TOMASZ BERNACIK

Wiele osób wciąż pyta jak posługiwać się Workbenchem. Wiadomo, że wydano wiele wersji systemu operacyjnego Amigi, a wraz z nim rosły powoli możliwości blatu. Dzisiaj nie zawsze pamiętamy, jak bardzo rozwinęły się poszczególne elementy w stosunku do pierwowzoru, a przez to jakby nie dostrzegamy, że AmigaOS 4 i MorphOS pod względem zastosowanych funkcji wcale nie są daleko od filozofii wypracowanej w firmie Commodore. Dlatego stwierdziłem, że w ramach przypomnienia historii systemów operacyjnych, warto powiedzieć więcej o różnicach pomiędzy różnymi wersjami AmigaOS oraz samego Workbenchu. Na początek skupię się na pierwszej i drugiej generacji systemu, które w formie użytkowej są mniej znane i jednocześnie uznawane za posiadające małe możliwości. Nie jest tak do końca, choć wiele mechanizmów, które na stałe zagościły na Workbenchu, były dopiero w trakcie tworzenia i nie były zintegrowane z całością oprogramowania. Przykładem takich składników są sterowniki monitorów. System w wersjach 3.5 i 3.9 omówię w drugiej części artykułu.

SYSTEM 1.0

Najstarsza oficjalna wersja AmigaOS pochodzi z roku 1985. Dostarczano ją wraz z modelem Amigi 1000. Całość systemu operacyjnego sprzedawano na dyskietkach, łącznie z Kickstartem, który miał mniejszą objętość niż obecnie. Szczególną cechą systemu operacyjnego 1.0 jest brak możliwości wyświetlania obrazu w innym trybie niż NTSC, który jak wiemy jest systemem generowania obrazu telewizyjnego zgodnym ze standardami przyjętymi w USA. Interfejs użytkownika znacznie różnił się on od tego, co znamy dzisiaj.

Oprogramowanie systemowe dostarczane było na dwóch dyskietkach tzw. "rzadkich" (DD) oznaczonych jako "Amiga Workbench" oraz "Amiga Kickstart". Na oprogramowanie to składały się:

- Amiga DOS (tak, jak dzisiaj)
- Workbench
- kilka programów przeznaczonych do zmiany ustawień systemu operacyjnego
- programy "usługowe", wykonujące podstawowe zadania komputera oraz systemu operacyjnego

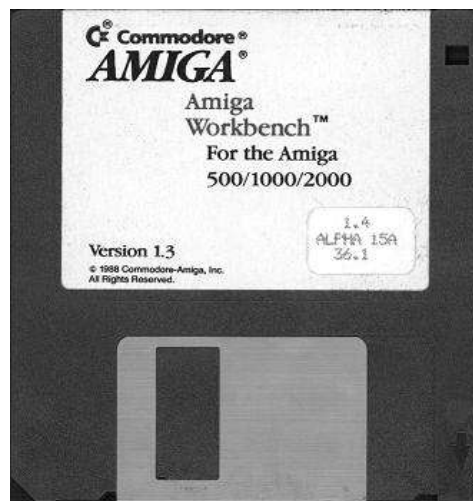
Do niektórych Amig 500 oraz 1000 dołączano także język programowania "Amiga Basic" opracowany przez firmę Microsoft. Do oprogramowania systemowego dołączano także program "Amiga Tutor" firmy Mindscape,

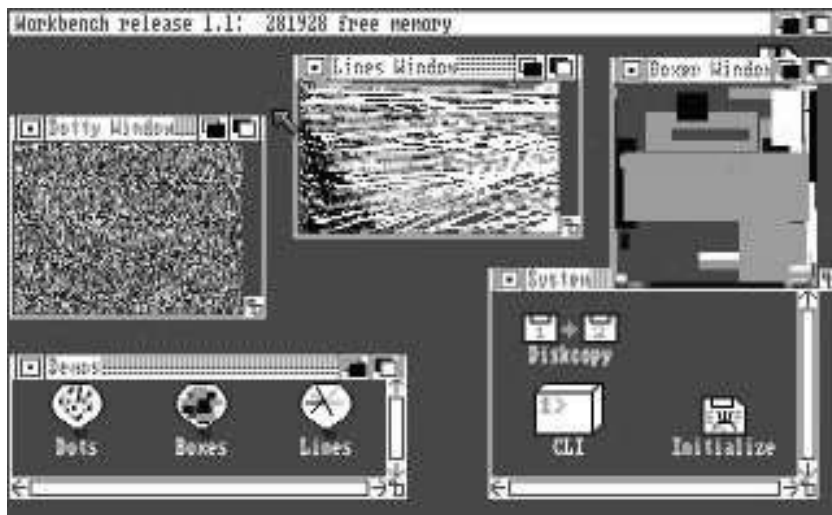
który pozwalał w "multimedialny sposób" nauczyć się podstaw obsługi komputera Amiga.

Warto dodać, że w systemie 1.0 ikony nie są widoczne podczas przenoszenia. W zamian wskaźnik myszki zmienia tylko wygląd na podobny do wizerunku "celownika".

SYSTEM 1.1

System operacyjny w wersji 1.1 także został wyprodukowany w roku 1985 i również dołączany do Amig 1000. Całość systemu była umieszczona na dyskietkach, ale wyprodukowano dwie wersje Kickstartu. Jedna z nich obsługiwała tryb wyświetlania PAL, a druga NTSC. Interfejs użytkownika Amiga OS 1.1 praktycznie nie różnił się od wersji 1.0.





Oprogramowanie systemowe dostarczane było już na trzech dyskietkach, gdzie nowością był nośnik o nazwie "Amiga Extras", a także program o nazwie "Announce", który obsługiwał generowanie mowy przez Amigę. Dodatkowo dołączono kilka demonstracyjnych programów stworzonych za pomocą języka Amiga Basic.

SYSTEM 1.2

AmigaOS w wersji 1.2 zaczęto sprzedawać w roku 1987. Dołączano ją do Amig 500 oraz 1000. W tej wersji po raz pierwszy Kickstart pojawił się w formie pamięci ROM (stałej), czyli specjalnego układu montowanego wewnątrz komputera. Podobnie, jak w przypadku systemów 1.0 oraz 1.1, także nowy system znacznie różni się od współczesnego AmigaOS już na pierwszy rzut oka. Jego praca była jest znacznie wolniejsza niż obecnie, co jest związane między innymi z występowaniem różnego rodzaju błędów. Jedną z najważniejszych wad systemu 1.2 jest brak obsługi twardego dysku. Praca z dyskiem jest wprawdzie możliwa, ale wymaga instalacji specjalnego oprogramowania, które nie stanowi integralnej części ani AmigaDOS, ani Workbench.

Natomiast najważniejszymi zmianami, jakie wprowadzono była znaczna poprawa stabilności systemu oraz zastosowanie słynnej technologii „Autoconfig”, która zapewnia pracę Amigi z wszelkimi urządzeniami, bez konieczności instalacji dodatkowego oprogramowania oraz moźolnej konfiguracji sprzętu. Kolejną zmianą było wprowadzenie urządzenia "RAM Disk". Zmieniona została także ikona kosza ("Trashcan").

SYSTEM 1.3

AmigaOS w wersji 1.3 wyprodukowano w roku 1988. Dołączano go do Amig 500 oraz 2000. Można go było także kupić oddzielnie, co było ważne dla użytkowników starszych komputerów. Oprogramowanie systemowe dołączane na dyskietkach było zgodne z Kickstartem 1.2, chociaż niektóre możliwości oprogramowania były niemożliwe do wykorzystania. Mimo wszystko system w wersji 1.3 posiada tylko niewielkie usprawnienia. Całość dostarczona była w postaci układu ROM zawierającego Kickstart oraz dyskietek z oprogramowaniem. Użytkownicy Amig 1000 mogli jednak kupić Kickstart na dyskietce.

Podobnie jak wszystkie wcześniejsze systemy, ta wersja nie obsługuje standardowo twardego dysku. Konieczna jest instalacja oprogramowania dostarczonego z dyskiem i przeznaczonego specjalnie dla systemu w wersji 1.3. W roku 1988 pojawiła się oddzielna wersja Kickstartu 1.3 przeznaczonego specjalnie dla użytkowników monitorów A2024. W roku 1989 wydano nieco unowocześnioną wersję oznaczoną numerem 1.3.2 a w rok później kolejne uaktualnienie - 1.3.3.

Wśród wprowadzonych zmian warto wymienić następujące:

- Dodano możliwość automatycznego konfigurowania pamięci. Wcześniej konieczna była programowa konfiguracja realizowana za pomocą polecenia AmigaDOS - ADDMEM.

- Możliwy jest automatyczny start oprogramowania systemowego z innego napędu niż stacja dyskietek. Wprowadzono także zmiany w "Shell".

- Zawartość urządzenia "RAD:" nie jest kasowana przez ponowny start systemu.

Dodano także kilka nowych programów:

- Shell - wcześniej był tylko CLI
- FixFonts - do naprawy listy systemowych czcionek
- More - przeglądarka plików tekstowych

- CMD - pozwala skierować na dysk dane, które normalnie przeznaczone byłyby dla urządzenia podłączonego do portu szeregowego lub równoległego

- MergeMem - pozwala "połączyć" pamięć zainstalowaną na kilku różnych kartach, tak aby komputer traktował ją jako ciągłą, a nie jak kilka oddzielnych obszarów

- ClockPtr - wyświetla zegar na wskaźniku myszki
- InstallPrinter - pozwala zainstalować nowy sterownik drukarki
- PrintFiles - pozwala wydrukować wiele plików na raz.

- kilka nowych poleceń Amiga DOS.

Niektóre programy zostały zmienione lub usprawnione. I tak:

- Preferences - zmieniono wygląd części programu odpowiadającej za ustawienia wydruku

- wprowadzono nowy system obsługi plików ("Fast File System")

- zmieniono nazwę "RAM" na "Ram Disk"

- usunięto programy demonstracyjne
- zmieniony został nieco styl i wygląd ikon.

AmigaOS w wersji 1.3 występował jeszcze w kilku innych wersjach, które opiszę poniżej:

Specjalna wersja dla A2024

Umożliwia uzyskanie trybów wysokiej rozdzielczości na monitorze A2024, których nie pozwalał używać "zwykły" Kickstart 1.3. W związku z tym Dostarczano oddzielną dyskietkę "Workbench" zawierającą dodatkowe pliki jak:

- InstallA2024 - program kopiujący na twardy dysk pliki niezbędne do prawidłowej obsługi monitorów A2024

- JumpStart - program do przekształcenia starego oprogramowania tak, aby mogło bez przeszkód pracować z A2024

- SetMonitor - program konfigurujący A2024 w systemie

- ResetWB - program pozwalający uruchomić Workbencha w trybie wyświetlania wybranym w programie Preferences

- RamKick, Version - dodatkowe polecenia Amiga DOS.

Dyskietka "Workbench" zawierała także zmienioną sekwencję startową (w porównaniu ze "zwykłym" blatem) oraz większe czcionki "Topaz" o nietypowej do dziś wielkości 16 punktów.

System 1.3.2

- zmieniono nazwę urządzenia "RAD:" na "RAMBO:".

- poprawiono działanie polecenia COPY

System w tej wersji miał formę uaktualnienia i był dołączony także do kilku magazynów komputerowych oraz nowszych Amig 500 i 2000. Commodore sprzedawał także uaktualnienie oddzielnie.

System 1.3.3

- usunięto kilka błędów, które znalazły się w wersji 1.3.2, ale nie miały one wielkiego znaczenia dla użytkownika

- poprawiono kilka sterowników drukarek.

- usunięto Amiga BASIC.

SYSTEM 2.0

System w wersji 2.0 różni się znacznie od swoich poprzedników. Posiada wiele udogodnień i usprawnień, które podnoszą komfort pracy. Podobnie, jak wcześniejsze dwie wersje systemu operacyjnego, także w tej wersji całość jest dostarczana w postaci pamięci stałej Kickstart (o dwukrotnie większej pojemności) oraz oprogramowania na dyskietkach. System sprzedawano z Amigami 500+, 600 oraz 3000. Był dostępny także oddzielnie, jako uaktualnienie starszych wersji AmigaOS.

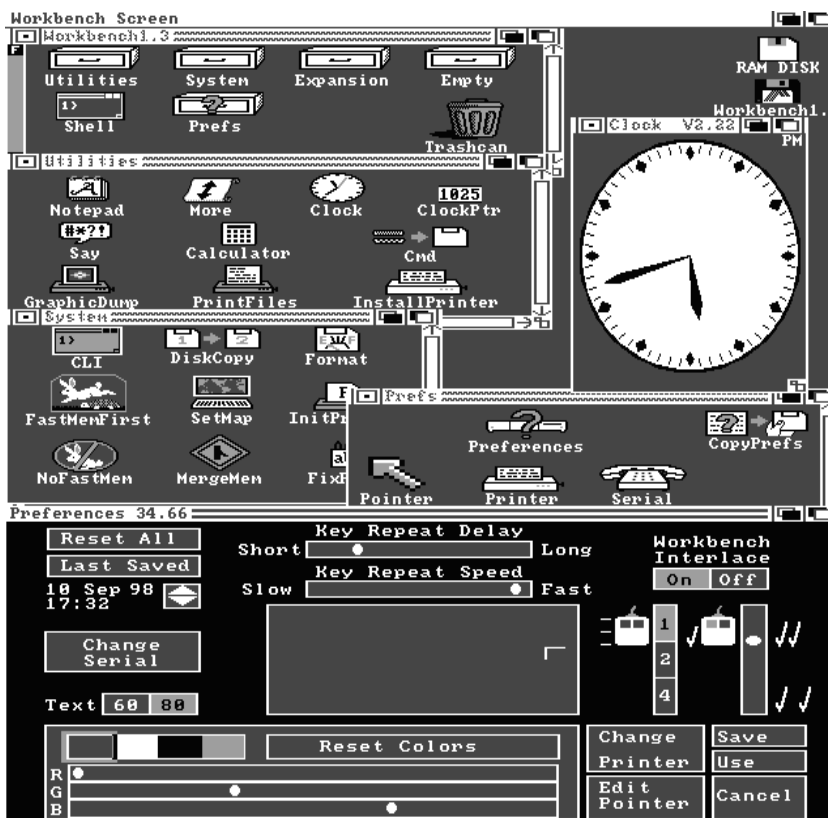
Istniało kilka odmian drugiej generacji systemu Amigi. Najstarsza wersja, pochodząca z roku 1990, dostarczana była standardowo z Amigami 3000. Był dostarczony na dyskietce o nazwie "Super Kickstart", a wraz nim dwie do-

datkowe: "Workbench" oraz "Extras". Pod koniec października 1991 pojawiła się odmiana oznaczona numerem 2.04. Ona również zawierała zmienione jądro systemu.

Od tej chwili oprogramowanie oferowane było już na trzech, czterech lub pięciu dyskietkach. Podstawowe trzy: "Amiga Workbench", "Amiga Extras" oraz "Amiga Fonts" otrzymywał każdy kupujący.

przyciski typu znacznik i inne. Najbardziej charakterystyczną zmianą było oczywiście wprowadzenie nowej kolorystyki oraz trójwymiarowych elementów interfejsu użytkownika. Zmieniona została praktycznie całość oprogramowania przeznaczonego do obsługi ustawień Workbencha.

Dodano także "Boot Menu", czyli specjalny program wywoływany za pomocą przytrzymania obu klawiszy myszki



Kolejny nośnik o nazwie "Install" był natomiast sprzedawany wyłącznie z komputerami wyposażonymi fabrycznie w twardy dysk. Wraz z Amigami 3000 dostarczano zaś dodatkowo jeszcze dyskietkę oznaczoną "A3000 Kickstart".

Kolejną wersją systemu 2.0, był AmigaOS 2.05. Jego sprzedaż rozpoczęła się w roku 1992, wraz z Amigami 500+, 600 oraz 600HD. Do Amig wyposażonych w dyski SCSI dodawano dyskietkę "SCSI Install Disk".

Różnice w wyglądzie widać już na pierwszy rzut oka. Dodano pseudo-trójwymiarowy wygląd interfejsu użytkownika, który przywołuje na myśl nowsze wersje systemu. Rzeczywiście w wersji 2.0 pojawiło się wiele nieznanych dotąd elementów interfejsu użytkownika, charakterystycznych dla dzisiejszego AmigaOS. Należą do nich między innymi okna wyboru, listy, przyciski cykliczne,

podczas startu komputera. Pozwala on kontrolować kilka podstawowych parametrów środowiska pracy: urządzenie, z którego wystartuje system operacyjny oraz system wyświetlania obrazu (PAL lub NTSC). Bardzo ważną nową cechą jest również możliwość obsługi różnych monitorów. Wiąże się ona z instalacją oprogramowania w komputerach wyposażonych w nowe układy graficzne.

Począwszy od wersji 2.0 obsługiwane są także czcionki wektorowe, których wygląd jest zapisany w matematyczny sposób. Komputer nie wyświetla po prostu obrazu każdej litery, tak jak ma to miejsce w przypadku zwykłych czcionek bitmapowych, ale odtwarza go na podstawie danych zapisanych na dysku w formie wektorowej. Dzięki temu czcionki nie mają kilku, raz na zawsze określonych wielkości, ale każda może mieć dowolną wielkość. Oczywiście wiele programów, na przykład do

składu publikacji zawsze prawidłowo obsługiwały takie czcionki, jednak umieszczenie w systemie operacyjnym obsługi krojów wektorowych pozwoliło łatwiejszą pracę, choć wymaga to większej mocy obliczeniowej komputera.

Od wersji 2.0 system obsługuje standardowo karty PCMCIA, twarde dyski oraz napędy CD-ROM, a także urządzenia standardu SCSI. Powstał mechanizm "Commodity", który pozwala na wygodne zarządzanie aplikacjami za pomocą programu "Exchange". Ta wersja systemu ma możliwość odczytu oraz zapisu dyskietek "gęstych", czyli takich, jak używane powszechnie w komputerach PC. Przypomnijmy, że w AmigaOS dyskietki HD mają objętość nie 1,44 MB, jak w pecetach, ale większą, wynoszącą 1,76 MB. Ze zmian wizualnych, Workbench pozwolił także na umieszczanie wzorów w oknach i na blacie. Należy zwrócić uwagę na fakt, że istnieje kilka odmian Kickstartu 2.0, oznaczonych także numerami 2.04 i 2.05. Część z nich nie jest w stanie obsługiwać twardych dysków. Wprowadzono je na rynek razem z tańszymi wersjami Amigi 600. Kickstart obsługujący bez problemów twardy dysk ma numer co najmniej 37.300.

SYSTEM 2.1

Na przełomie listopada i grudnia 1992r., już po ukazaniu się wersji 3.0, pojawiło się także oprogramowanie systemowe oznaczone wersją 2.1. Pozwala ono użytkownikom Kickstartu 2.0 wykorzystać część możliwości oprogramowania

systemu 3.0. Wydanie 2.1 nigdy nie zostało uzupełnione o nowy Kickstart. Pojawił się on natomiast na oddzielnych dyskietkach jako programowe uaktualnienie i wymaga fizycznego układu ROM w wersji 2.0.

W tej wersji Workbench jest wyposażony w mechanizm rozpoznawania typów danych. Dzięki systemowi "datatypów" można wyświetlać, odtwarzać albo w jakikolwiek inny sposób wykorzystywać różne formaty, których lista może być rozszerzana za pomocą odpowiednich plików zapisywanych na dysku systemowym. Za pomocą "lokalizacji" możemy też zmieniać wersje językowe programów bez konieczności tworzenia ich oddzielnych wersji. Dzieje się tak dlatego, że teksty, które są używane w programach jako ich komunikaty, opisy przycisków itp. mogą być umieszczone w oddzielnych plikach z tłumaczeniami, które można bardzo łatwo poddawać edycji.

System 2.1, podobnie jak AmigaOS 3.0 jest wyposażony w ułatwioną możliwość wymiany danych z innymi komputerami, za pomocą wbudowanego pakietu o nazwie "Cross DOS". Taka funkcja istniała już co prawda w wersji 1.3, ale nigdy wcześniej nie była zintegrowana z Workbenchem. Istniał tylko zestaw programów do formatowania dyskietek PC, kopiowania z nich plików itp. W wersji 2.1 możliwe jest jednak traktowanie dyskietek PC i innych mniej typowych formatów jak własnych dyskietek Amigi. Dodatkową opcją jest konwersja znaków podczas kopiowa-

nia, co jest bardzo wygodne zwłaszcza w kontekście używania znaków narodowych. Konwersja odbywa się bez udziału użytkownika.

Workbench od tej wersji pozwala umieszczać w oknach i na blacie - oprócz wzorów - także dowolną grafikę. Poza tym zawiera analogiczne oprogramowanie, jak wydanie 3.0. Usunięto natomiast pliki odpowiedzialne za generowanie mowy, czyli program Say oraz pliki powiązane. Wersja 2.1 nie jest całkowicie identyczna, dlatego nie uruchomią się w jej środowisku wszystkie programy. Podstawy obsługi są jednak takie same.

SYSTEM 3.0

System 3.0 oferowano razem z Amigami 1200 oraz 4000, a potem także dla innych modeli. Wszystkie możliwości wymagają jednak korzystania z układów AGA lub dodatkowej karty graficznej. Oprogramowanie mieści się tym razem na pięciu lub sześciu dyskietkach oznaczonych jako: "Amiga Workbench", "Amiga Extras", "Amiga Fonts", "Amiga Locale" oraz "Amiga Storage". Do komputerów wyposażonych w twarde dyski dołączano także dyskietkę "Install Disk".

AmigaOS w wersji 3.0 jest kolosalną zmianą w porównaniu z systemami wcześniejszymi. Jednym z podstawowych powodów powstania kolejnej edycji były cechy nowego sprzętu, zwłaszcza nowych układów graficznych AGA. Wymusiło to zmiany w części odpowiadającej za wyświetlanie obrazu. Rozbudowano je, częściowo uniezależniono od platformy sprzętowej (karty graficznej) oraz dodano elementy wykorzystujące możliwości nowych układów na płycie głównej Amigi.

Wprowadzono menu startowe "Early Startup Control", które jest często nadal nazywane "Boot Menu". Jego funkcja jest bowiem identyczna, jednak zmienił się wygląd. Z uwagi na zastosowanie układów AGA znalazły się także w nim nowe możliwości: praca komputera w trybie zgodności starych układów ECS oraz OCS oraz diagnostyka sprawności kart podłączonych do komputera.

Kolejną ważną cechą jest system datatypów, w który wyposażony jest już wprawdzie Workbench w wersji 2.1, ale zostało to udoskonalone. W związku z tym wiele programów działa gorzej z datatypami systemu 2.1, niż z datatypami edycji 3.0. Ponadto począwszy od tej wersji, Workbench sam zajmuje się



dopasowywaniem kolorów różnych obrazów, które znajdują się na tym samym ekranie.

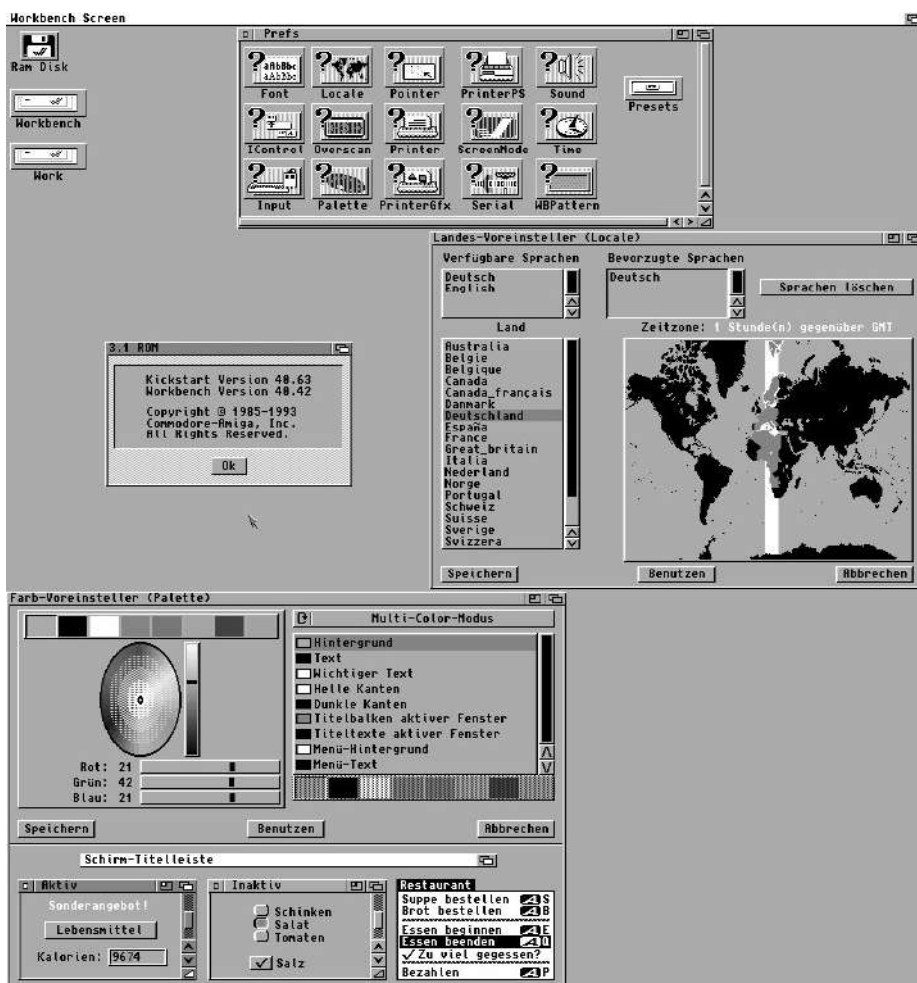
SYSTEM 3.1

Pierwsze kopie AmigaOS 3.1 sprzedano w roku 1994. System jest dostarczany w postaci układu Kickstart oraz dyskietek zawierających pozostałe oprogramowanie. Jest dostępny jako uaktualnienie dla wcześniejszych modeli z wyjątkiem Amigi 1000. Oprogramowanie dostarczane jest na sześciu dyskietkach, podobnie jak poprzednio.

Istnieje kilka odmian Kickstartu 3.1, różniących się od siebie szczegółami, bowiem przeznaczone są dla każdego z modeli Amigi osobno. Najważniejszą z nowych funkcji jest wsparcie dla kart graficznych. Obsługiwany jest także układ AKIKO, który wspiera niektóre operacje w grach 3D. Możliwość jego wykorzystania pozostaje wyłącznie na konsoli CD32. System rozpoznawania typów danych wzbogacił się o nowe moduły rozpoznające animacje.

Od poprzednika Workbench różni się kilkoma cechami, jak np. lepszą obsługą napędów CD czy kart graficznych. Poza tym poprawiono interfejs użytkownika. W poprzedniej edycji niektóre okna Workbenchu nie zmieniały swoich proporcji w zależności od używanej czcionki. Do takich okien należało między innymi okno "Wykonaj polecenie" oraz "Informacje".

To wszystkie ważniejsze zmiany w tej wersji systemu operacyjnego. W drugim odcinku opowiem szczegółowo



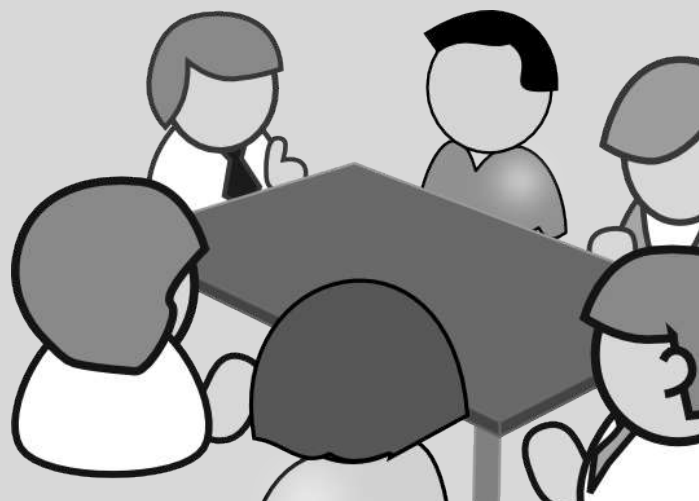
o modyfikacjach i uzupełnieniach jakie następowały w AmigaOS dużo po bankructwie firmy Commodore, a więc w wydaniach 3.5 i 3.9. Są one powszechnie uznawane za nieudane lub wręcz niepotrzebne, a wprowadziły

wiele funkcji niezbędnych do obsługi nowego sprzętu. Najciekawsze informacje dopiero przed nami, bowiem najwięcej zmian zrealizował system w wersji 4.0 oraz 4.1, który omówię w następnej kolejności.

NIEDŁUGO U NAS:

AmigaOS 4 w firmie

historia
z życia wzięta





*Rodzicielskich chwil
przy Waszych
Aniżkach*

życzy Redakcja

Prawdziwa przygoda

TOMASZ BERNACIK

Ostatnio pisałem sporo o grach i nadal mam ochotę przedstawiać Wam kolejne tytuły, które wpłynęły na to jak postrzegam elektroniczną rozrywkę. Tym razem proponuję przyjrzeć się jednym z najstarszych produkcji jakie przychodzą mi do głowy, a które z wielką chęcią oglądałem na Amidze i porównywałem ich wersje z ZX Spectrum lub Commodore 64. Co najmniej w kilku przypadkach dość mocno się zdziwiłem.

BUBBLE DIZZY

Nie jestem do końca pewien kiedy zobaczyłem tę grę, ale bardzo dobrze pamiętam ją z wersji dla C64, którą lubiłem za warstwę muzyczną. Była za to dość trudna i niekiedy denerwująca, bo nasz bohater musiał szybko poruszać się "do góry", a czas na wykonanie zadania szybko się kończył. Nigdy nie doszedłem zbyt daleko w tej grze, ale słuchanie muzyki sprawiało mi wielką przyjemność. Tym bardziej chciałem zobaczyć jak wygląda Dizzy na Amidze. To, co zrobiło na mnie wrażenie to grafika - bardziej szczegółowa, kolorowa i ogólnie dopracowana. Jednocześnie animacja była równie płynna, a ekran gry większy. Niestety uciekła gdzieś moja ulubiona muzyka, bo jakoś nie widzę wielkiego podobieństwa między tą konwersją a pierwowzorem. Za to sama rozgrywka zrobiła się jakby trochę łatwiejsza, ale może to tylko wrażenie spowodowane innym tempem gry.

HOSTAGES

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

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

DUCKTALES

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



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

DEFENDER OF THE CROWN

Dla mnie osobiście - gra legenda. Grałem w nią namyślnie wiele godzin na Commodore 64, ale dopiero wtedy, gdy miałem stację dyskietek 1541-II. Wcześniej, w wersjach kasetowych dostępne były tylko pojedyncze etapy i nie mogłem mieć przyjemności udziału na przykład w turnieju rycerskim. Może dlatego mam tak wielki sentyment do "obrońcy korony", a może po prostu wychodzi tu mój duch rywalizacji.

Grafika w grze jest przykładem świetnie „wypikselowanej” pracy, choć jednocześnie trzeba przyznać, że zastosowano bardzo konserwatywny styl. Pasuje on do toku rozgrywki, ale dzisiaj pewnie oczekiwaliśmy czegoś więcej. W czasach, gdy używałem C64, gra była chwalona za to, że była rozbudowana i przechodząc do kolejnych lokacji mieliśmy duże animowane postacie oraz różne tła. Na Amidze najbardziej podobała mi się wersja dla CD32, którą wraz z kolegą uruchamialiśmy na jego Amidze 1200 podłączonej do mocnego zestawu głośników. Tętent koni oraz pełnoekranowe animacje jakie pojawia-



ły się podczas wczytywania różnych części powodowały, że byłem zachwycony. Inna sprawa, że gra nie wykorzystywała wcale potencjału układów AGA, bo działała równie dobrze na CDTV, ale za to wypełniono w większym stopniu płytę CD, choć było to głównie dodatkowe ścieżki audio i kilka animacji, ale o tym dowiedziałem się dużo później.

ELVIRA

Znowu gra, która była dla mnie bardzo tajemnicza w czasach 8-bitowców. Mieściła się na wielu dyskietkach 5,25" i widząc ją gdzieś na giełdzie komputerowej uważałem, że jest to bardzo dobra przygodówka. Pamiętam, że

mówiłem o niej jako "symulacji człowieka", bo świat gry widział się oczyma bohatera, a nie - jak zazwyczaj - gdzie postać była widoczna w całości na monitorze (albo raczej telewizorze). Niestety wersja, którą udało mi się zdobyć była uszkodzona i nie mogłem zbyt daleko zajść w całej fabule, ale do dziś pozostał mi sentyment. Dopiero później, gdy miałem już Amigę próbowałem zagrać dłużej, ale jakoś brakowało mi zacięcia.

"Elvira: Mistress of the Dark", bo tak brzmi pełny tytuł jest grą rozbudowaną, ale i wymagającą dużo logicznego myślenia, a nie małej zręczności. Posiada bardzo dobrą grafikę, szczególnie jak na czasy, w których powstała oraz intrygujące zagadki do rozwiązania. Dla mnie jest to tytuł szczególny, jako że bardzo lubię wszelkie klasyczne przygodówki. Niestety niektóre ze wspomnianych zagadek są średniej jakości i co jakiś czas trafia się całkowicie nielogiczne rozwiązanie, ale taki jest już urok produkcji typu "adventure".

Mam nadzieję, że moja lista odświeżyła Wam nieco pamięć i nabrałście ochoty na zagranie w chociaż jeden wymieniony tytuł. A może macie własne ulubione produkcje, do których wracacie z większym sentymentem? Myślę, że każdy z nas ma takie tytuły, których nigdy nie zapomni i pewnie jeszcze wiele razy będziemy w nie grać, mimo że dobrze wiemy jak można je ukończyć. W każdym razie ja na pewno zrobię to podczas świątecznego urlopu, pomiędzy jedzeniem a składaniem życzeń. Przy okazji - wszystkiego dobrego na Nowy Rok.

