

# AMIGAZYN



MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW KOMPUTERÓW AMIGA

NR 20 / CZERWIEC 2019



NASZ WYBÓR: *GoADF! 2019*

## KONKURS JUBILEUSZOWY

Gry Vulcan Software » Nieinwazyjne zmiany w systemie » Odnawiamy Amigę  
QEmu PowerPC » Apollo 1240 » AmiKEY A1200 » Top 10 joysticków

# 20

## GRY

Starflight  
Uropa 2  
JeŃ Pilot  
Final Odyssey  
Genetic Species  
Seria Valhalla

## SPRZĘT

AmiKEY 1200  
ACA 1233 kontra Apollo 1240  
Test 10 joysticków  
Odnawiamy Amigę  
MiST: prawie na piątkę

## NASZ WYBÓR

GoADF! 2019  
Wywiad z Krzysztofem Donatem

## AMIGA OS

XAnim: skalowanie grafiki  
Aktualizacja systemu 3.9  
Blitz Basic i ekrany systemowe  
Obsługa formatu PNG na Workbenchu  
Nieinwazyjne zmiany w systemie  
Polecenia sterujące w ARexxie  
Aminet  
Shape Shifter  
AmFTP: starszkolne przesyłanie plików  
Problemy z PFS3  
Triton - część 2.  
Dyskietka ratunkowa - część 5.  
Amiga Mail  
Lightwave 3D - część 9.  
Przeglądarka Voyager

## INNE

QEmu i MorphOS

 **AMIGA**.net.pl

## AMIGAZYN

20/2019

### Redakcja:

Adam Zalepa

### Autorzy tekstów:

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

### Wydawca:

A2 Renata Gralak, Łódź

### Korekta:

Adrian Węgorok

### Grafika:

Marzena Bukowska,  
Amiga Hardware Database,  
Freepik, Marcin Libicki

## Lata lecą...

Gdy w 2003 roku powoli kończyłem swoją działalność związaną z Amigą, nie przypuszczałem, że 10 lat później rozpocznę ją znowu. Co więcej, do głowy mi nie przyszło, że za kolejne 6 lat będę nie tylko dalej pisał o Amidze, ale i planował wydawnictwa na kolejne lata. To wszystko jest możliwe dzięki Wam, naszym Czytelnikom. Serdecznie dziękuję!

Dziękuję za wszystko słowa wsparcia, krytyki, za pochwały i nagany, ale przede wszystkim - za zainteresowanie. Amiga żyje tylko dzięki zebranej wokół niej społeczności i taki stan rzeczy utrzymuje się już 25 lat po bankructwie firmy Commodore. To naprawdę niesamowite, że nadal mamy siłę i ochotę nie tylko uruchamiać nasze komputery, ale także pisać dla nich nowe programy, gry, dema albo opracowywać nowe rozszerzenia sprzętowe.

Amiga ma wiele twarzy i każdy z nas ma swoją niepowtarzalną wizję swojego ulubionego komputera. Niektórzy nie akceptują rozwoju oprogramowania dla procesorów PowerPC, inni nie chcą wracać do klasycznej serii 68k, a jeszcze inni uruchamiają wirtualną Amigę na emulatorach programowych lub urządzeniach FPGA. Nie ma to znaczenia, bo nadal stanowimy jedną amigową rodzinę, choć nieco podzieloną w poglądach.

Macie przed sobą dwudziesty numer Amigazynu, który jest dla

mnie bardzo szczególny. Zmieniliśmy papier, układ stron i wprowadziliśmy pełny kolor. Piszemy więcej o klasycznych modelach Amigi, zgodnie z narastającymi trendami w naszej społeczności. Nie zapominamy jednak o systemach Nowej Generacji, możecie też przeczytać dużo więcej o grach - tym razem o świetnych produkcjach firmy Vulcan Software.

Zwracam też Waszą uwagę na artykuł i historię naszego magazynu. Wracam w nim do lat '80-tych i przeżyć, bez których nie zdecydowałbym się stworzyć jakiegokolwiek wydawnictwa. Piszę w nim jaka była motywacja dla stworzenia Amigazynu, a także jak przebiegały kolejne etapy rozwoju tego pomysłu. Przez tyle lat bardzo wiele się zmieniło, ale moje zainteresowanie komputerami niezmiennie podąża w tym samym kierunku - korzystać z pełnych możliwości sprzętowych oraz pokazywać, że możemy to zrobić bez potrzeby stosowania gotowych silników i frameworków, co dzisiaj nowego pokoleniu wydaje się już dziwne.

Mamy także konkurs dla wszystkich Czytelników, o tym możecie przeczytać na ostatnich stronach. Mam nadzieję, że będziemy się mogli zobaczyć na stronach wielu kolejnych numerów naszego pisma. Pamiętajcie też o odpoczynku, mamy pełnię lata i grzechem byłoby nie skorzystać ze słońca. Komputery to nie wszystko.

# KONKURS JUBILEUSZOWY

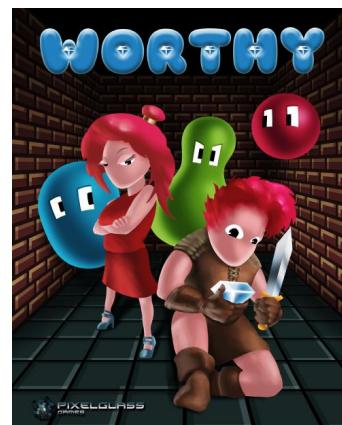
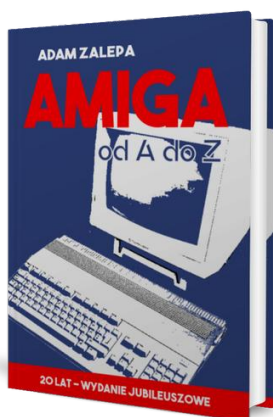
Dziękujemy, że jesteście z nami!

Z okazji **20-tego** numeru Amigazynu ogłaszamy konkurs:

Przyślijcie nam zdjęcia Waszej najlepszej Amigi - może być to zwykła Pięcsetka lub wypasiona Czterytysiącza, oryginalna, zmodyfikowana lub wyposażona jak żadna inna.

**Najbardziej pomysłowe zdjęcia nagrodzimy:**

- prenumeratą na kolejny numer Amigazynu
- grami Bridge Strike oraz Worthy
- pakietem książek AmigaOS 3.1 oraz Amiga od A do Z
- kuponami rabatowymi na zakupy w sklepie AMIGA.net.pl



Zgłoszenia przyjmujemy mailowo: [a2@amiga.net.pl](mailto:a2@amiga.net.pl) do 31 sierpnia 2019 r.

Rozwiązanie konkursu w następnym numerze Amigazynu

# Starflight

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

Starflight to gra, której zaprojektowanie i dopracowanie zajęło kilka lat. Prace rozpoczęły się już w 1983 roku i trwały aż do 1986 roku. Produkcja została stworzona przez 5-osobową grupę pod szyldem "Binary Systems", a następnie wydana przez Electronic Arts.

Gra spotkała się z entuzjastycznymi recenzjami i ostatecznie sprzedała się w ogromnym nakładzie 1 miliona egzemplarzy, początkowo w wersji dla systemu MS-DOS. W roku 1989 została przeniesiona na Amigę i kilku innych platform. Co ciekawe, zbiegło się to z wydaniem drugiej części, czyli Starflight 2 na PC. W tym wypadku wersja dla Amigi powstała nieco później, bo w 1991 roku.

Podstawowe założenie Starflight brzmi prosto: dowodzimy statkiem kosmicznym, "odkrywamy nowe światy" i poznajemy nowe obce formy życia. Prawie jak w serialu Star Trek. Nie możemy dać się zabić.

Jak zacząć? Po pierwsze, musisz zebrać załogę mostka, by dowodzić różnymi funkcjami statku. Będziesz potrzebował oczywiście kapitana,

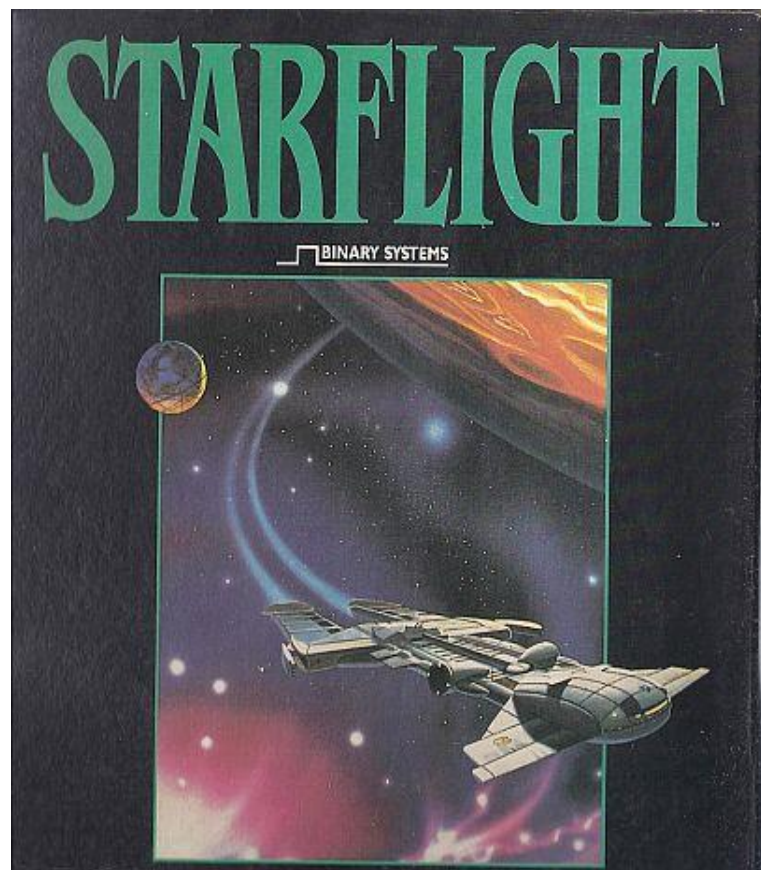
oficera naukowego, nawigatora, inżyniera, oficera do spraw łączności i lekarza. Masz możliwość wyboru kilku różnych gatunków obcych. Bardzo ważna jest budowa galaktyki, którą musisz uchronić przed zniszczeniem. Aby to zrobić, należy wykonywać zadania zarówno na planetoidach, jak i w ramach galaktyki.

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

zachowania. Mogą być pomocne, a mogą również widzieć głównie chęć zabijania, w zależności od tego, w jaki sposób zdecydujesz się z nimi współdziałać.

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

Starflight nie wybacza błędów, nie ma możliwości cofnięcia wykonanych ruchów. Można jednak zapisać 5 stanów gry, więc problemy można próbować rozwiązywać w różny sposób. Musisz również robić notatki na temat tego, co powiedzieli Ci obcy. Rozmowę można prowadzić wtedy, gdy





# STARFLIGHT



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

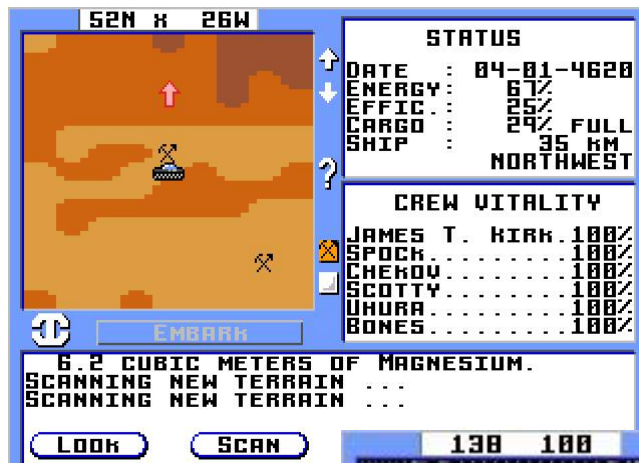
W pierwszych etapach gry Twoją główną działalnością jest opuszczenie Twojego portu kosmicznego i pobliskich planet w celu zdobycia minerałów. Możesz je później sprzedać za jednostki monetarne, których używasz, aby wzmocnić wyposażenie statku. Można to zrobić za pomocą zbroi, tarcz, lepszych silników i broni. Mimo tych dodatków gracz nie jest niezwykły, ale może poruszać się w miarę bezpiecznie z miejsca na miejsce.

Wciąż można być pokonanym w walce, ale jeśli zbierzesz odpowiednią ilość funduszy można kupić więcej paliwa, co dodatkowo powoduje zwiększenie przewagi bojowej.

Jedną z ciekawych pomysłów są tunele czasoprzestrzenne, dzięki którym można przemieszczać się bardzo szybko oszczędzając przy tym dużą ilość paliwa.

Z punktu widzenia mechaniki gry przemierzasz planety nie tylko po to, aby zdobyć zasoby, ale także wiedzę. Dzięki temu odkrywasz historię sięgającą czasów starożytności.

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



bardzo małe wymagania pamięciowe. Wystarczy nawet 0.5 MB wolnej pamięci.

# VULCAN: Uropa2

Firma Vulcan Software to wydawca jednych z najbardziej znanych i cenionych gier dla Amigi. Są to tytuły, które pojawiły się głównie w drugiej połowie lat '90-tych, kiedy coraz trudniej było o rozbudowane i dopracowane produkcje. Tym bardziej warto je poznać. Dlatego w tym numerze poświęcamy aż 10 stron na przedstawienie dorobku firmy.

Uropa 2 została wydana początkowo jako oprogramowanie Shareware. Później firma Vulcan Software przejęła projekt, poprawiła zauważone błędy oraz dodała kilka nowych funkcji. W efekcie powstało komercyjne wydawnictwo i gra stała się dość popularna.

Osobiście jestem zdania, że dobra gra powinna przede wszystkim dobrze wyglądać i tutaj tak właśnie jest. Wszystko zaczyna się od ładnego wprowadzenia, które wyjaśnia fabułę gry i zawiera bardzo dobrą renderowaną grafikę wraz z animacją, która przypomina kosmiczny film. Siły wroga Kapone przeszły przez tunel i zaatakowały kolonię na Księżycu zwaną Uropa 2. Kwatera główna InterCorp przygotowuje się do kontrataku, a Ty jako gracz musisz w tym pomóc.

W grze możesz kontrolować droida lub pojazd Surface Havar. Ponadto, istnieje wiele ukrytych niespodzianek. Na przykład, na pierwszym poziomie twój droid

Havar zmienia się z droida Havar na Kapone. Każdy poziom ma swoje unikalne lokacje, co naprawdę bardzo uatrakcyjnia rozgrywkę. Możesz zobaczyć pracujący generator energii, a w pokoju komunikacyjnym jest umieszczone urządzenie holograficzne.

Sterowanie jest dość proste. Używamy joysticka do przesuwania droida lub pojazdu, a mysz jest potrzebna, aby uzyskać dostęp do komputera pokładowego.

Komputer transportowy umożliwi przeniesienie się na powierzchnię lub do innych części kompleksu. Jest to bardzo pomocne,

ponieważ gdy znajdziemy zakładników, będziemy potrzebować transportera, aby przenieść ich w bezpieczne miejsce. Wygląda to bardzo dobrze, a całości dopełniają ciekawe efekty dźwiękowe.

Z kolei komputer magazynu pozwala kupować broń, żywność, materiały wybuchowe, detonatory i wiele innych przedmiotów, które pomogą nam zrealizować zadane misje. Broń można również znaleźć w różnych pomieszczeniach, jest to bardzo często najlepszy sposób, aby uzyskać broń i materiały wybuchowe, ale niestety zajmuje dużo czasu.

W związku z tym broń w grze staje się coraz lepsza. Na początku mamy tylko miecz, ale później dostajemy broń laserową. W grze są oczywiście bomby, takie jak T.E.D., która służy do wysadzania drzwi lub niszczenia droidów wroga. Możemy mieć też materiały wybuchowe, które posłużą do niszczenia maszyn w pomieszczeniach.

Nieprzyjacielskie siły Kapone nie są schematyczne, więc trzeba





naprawdę dobrze zaplanować swój atak, najlepiej niespodziewany. Wróg zazwyczaj znajduje Cię, kiedy najmniej się tego spodziewasz, więc najlepiej jest być czujnym przez cały czas. Najlepszą bronią do użycia na początku jest Phaser Gun, natomiast w celu zniszczenia droidów zabezpieczających, użyj miecza Sabre Sword.

Na drugim poziomie masz szansę skorzystać z pojazdu naziemnego Havar. Ten pojazd jest świetny,

porusza się szybko i płynnie, ale należy pamiętać, że siły wroga mogą być równie szybkie i inteligentne. Będą się starać, by wycelować w Ciebie swoją bronią, nawet jeśli nie będziesz ich widział. Najlepiej



zejść z linii strażników, otworzyć obień w stronę nieprzyjaciela i zacząć go gonić. Inaczej, prędzej czy później znowu zostaniesz zaskoczony atakiem.

Eksplozje są wykonane bardzo szczegółowo, na przykład, gdy pojazd rozpada się na kawałki. Budynek w grze są bardzo różnorodne, co dodaje klimatu. W grze zostały też dodane niespodziewane funkcje, jak na przykład mowa generowana przez komputery albo po odebraniu ukrytych wiadomości. Zostały one wykonane tak, jakby miały zakłócenia i trzaski. Oczywiście jest to działanie celowe i dzięki temu gra jest bardziej realistyczna.



Trudno podsumować tę grę w jednym zdaniu, bo jest bardzo rozbudowana. Dla mnie najważniejszym faktem jest rozległość kosmicznego świata, dzięki temu gra nie nudzi. Można bardzo długo odkrywać nowe pomieszczenia lub inne ukryte elementy. Jest to jeden z najlepszych tytułów na Amigę w moim prywatnym zestawieniu.



# VULCAN: Jet Pilot

Niestety symulatory lotu samolotem to gatunek gier, który dzisiaj nie jest specjalnie popularny. Firma Vulcan Software w 1996 roku wydała grę Jet Pilot i jest to jeden z ostatnich komercyjnych tytułów tego typu dla Amigi. Zaproponowano symulację dwóch samolotów bojowych NATO, a mianowicie English Electric Lightning i Lockheeda F-104 Starfighter.

Gra, w odróżnieniu od wielu innych produkcji, nie próbuje ukrywać zawilosci prawdziwego pilotażu. Samoloty są dostępne w szerokim zakresie różnych specyfikacji, z towarzystwem prawdziwych europejskich lotnisk. Otoczenie może być dostosowane do wymagań gracza, nie tylko w odniesieniu do pory roku i dnia, ale także temperatury, wiatru i ciśnienia powietrza.

Jet Pilot nie działa zbyt szybko na moim procesorze 68030. Grafika jest szczegółowa, a lot wirtualnym samolotem daje naprawdę realistyczne odczucie. Nie wystarczy po prostu przesunąć joystick w jednym z kierunków, tutaj jest to dużo bardziej skomplikowane. Brane są także pod uwagę osiągi maszyn i ich ograniczenia wynikające z budowy.

Dla każdego samolotu dostępne są innego rodzaju style kokpitu. Można rozglądać się w każdym kierunku, aby zobaczyć fotel albo zorientować się w widoczności, która jest również inna w różnych samolotach. Sterowanie klawiaturą, choć skomplikowane, jest łatwe do opanowania.

Wystarczy opanować podstawowe elementy sterujące niezbędne do startu, lądowania i lotu. Oczywiście

**Czy jest ktoś, kto nie lubi symulatorów lotu? Myślę, że tak, chociaż osobiście zawsze lubiłem ten rodzaj rozrywki. Na komputerach 8-bitowych typu ZX Spectrum czy Commodore 64 za oknem wirtualnego samolotu nie można było zobaczyć nic realistycznego, mimo to gry wciągały. Amiga to zupełnie inna liga, ale także wyższe wymagania sprzętowe, ze względu na używanie grafiki wektorowej. Natomiast Jet Pilot to jeden z najlepszych symulatorów na Amigę w jakie grałem. Do tego nie wymaga "wypasionej" konfiguracji sprzętowej.**

bez instrukcji się nie obejdzie, na szczęście dzisiaj można ją znaleźć w sieci.

Jak większość dobrych symulacji lotu, potrzeba trochę czasu, zanim nowy gracz będzie mógł określić się inaczej niż jako nowicjusz. Musimy się nauczyć wielu rzeczy z zakresu sterowania i trzeba przyznać, że jest to jedna z najbardziej wymagających gier na Amigę pod tym względem.

Na początek możliwe jest pominięcie trudnej czynności startowania i rozpoczęcie rozgrywki od razu w powietrzu. Można też zacząć na pasie startowym, z samolotem przygotowanym do odlotu, a nawet lepiej - przy hangarze, z maszyną podłączoną jeszcze do zewnętrznych linii zasilających.

Trzeba będzie uruchomić silnik lub dwa, w zależności od samolotu, poprosić o odłączenie linii

zasilających, o zgodę na kołowanie, zwolnić hamulce, i tak dalej, aż uda się wystartować.

Jedną z najciekawszych rzeczy w grze jest latanie nocą. Niebo jest przyciemnione, a krajobraz zanika i pojawiają się bursztynowe światła tablicy przyrządów. Kiedy w końcu nastanie noc, zobaczymy słaby horyzont i światła - jasne światła pasa startowego oraz światła nawigacyjne innego samolotu w oddali. Możliwy jest nawet przelot obok wieży kontrolnej z prędkością naddźwiękową, co spowoduje wygenerowanie efektu charakterystycznego gromu dźwiękowego. Gra jest naprawdę dopracowana.

Niestety Jet Pilot potrafi sprawiać problemy z kompatybilnością na rozbudowanych konfiguracjach Amigi. Głównym powodem są łatki typu Visual Prefs, ale grafika potrafi się wyświetlać nieprawidłowo również po ustawieniu sterownika



DoublePAL na Workbenchu. Na szczęście nie są to poważne problemy. Wystarczy uruchomić system bez sekwencji startowej lub wyłączyć dodatki systemowe, aby wszystko działało jak trzeba. Oczywiście mówię o zwykłej instalacji gry, bo jest też dostępna wersja poprawiona, działająca pod kontrolą pakietu WHD Load.

Jeśli chodzi o instalację na twardym dysku, oryginalne dyskietki zawierają skrypt instalacyjny. Nie jest napisany systemowo, ale pozwala wybrać dysk docelowy, niezależnie od ilości partycji.

Po instalacji, katalog z grą można skopiować w dowolne miejsce i wszystko działa bez potrzeby stosowania WHD Load. Jest to dla mnie dodatkowa zaleta, bo dzięki



temu Jet Pilot wymaga mniejszej ilości pamięci do uruchomienia.

Jet Pilot kojarzy mi się z inną symulacją, mianowicie F-18 Interceptor - polecam sprawdzić. Jest co prawda uproszczony i napisany z myślą o Amidze 500, ale daje podobne odczucia z prowadzenia samolotu.

Kolejny tytuł, który jest zbliżony jakościowo to Fighter Duel Pro 2. Mamy tam doskonały model lotu i dużą szybkość pracy osiągniętą poprzez mniej szczegółową scenię. Osoby zainteresowane mogą nawet pobrać demo obu gier z Aminetu (katalog game/demo).

# VULCAN: Final Odyssey

Final Odyssey to gra zręcznościowa, która pojawiła się w przedpremierze w czasopiśmie Amiga Format oraz CU Amiga w listopadzie 1996 roku. Nie było o niej wiadomo zbyt wiele do czasu, gdy firma Vulcan Software nie zajęła się rozwojem i promocją. W międzyczasie gra została rozbudowana i zdecydowano o jej wydaniu na płycie CD.

Po uruchomieniu gry widzimy animowane intro, które może dzisiaj nie powala jakością, ale na pewno warto je obejrzeć. Cała historia rozgrywa się w mrocznym miejscu. Masz na imię Tezeusz i opuściłeś Ateny, aby udać się na Kretę, gdzie Minotaur ma mieć złożonych w ofierze 6 dziewcząt. Zdecydowałeś się położyć kres tej zbrodni i planujesz zgładzić Minotaura. Jest on dobrze przygotowany, w związku z tym będziesz musiał przejść przez skomplikowany labirynt, aby się do niego dostać. Wiele osób poszło tą samą drogą i nie wróciło. Ty nie możesz zawieść.

Po drodze przez Labirynt natkniesz się na broń, która pomoże zniszczyć sługi Minotaura. Zaczynasz od posiadania podstawowej broni, czyli kuszy, która ma nieograniczoną ilość amunicji. Po drodze znajdziesz broń taką jak karabin plazmowy - podstawową broń długodystansową, która nie nadaje

się do ataku na krótki zasięg, a także broń łańcuchową i ogniste ostrze, które z kolei jest niezwykle przydatne w sytuacjach bliskiego kontaktu.

Można za jego pomocą zabijać wszelkie potwory w pobliżu gracza. Jednak ostateczną bronią w Twoim arsenale jest Nuke, który niszczy wszystkich wrogów na ekranie.

Dla przetrwania kluczowe znaczenie ma Twoja kondycja, więc wkraczając na kolejne poziomy powinieneś się upewnić, że unikasz prostych pułapek jak kolce w podłodze, ponieważ zmniejszają one zdrowie bohatera. Musisz też zbierać jedzenie, można też natknąć się na przedmioty dające chwilową niewidzialność. Aby zobaczyć, co Final Odyssey ma do zaoferowania, najlepiej przejść przez pierwszych kilka ekranów. Można wtedy zorientować się, jakiego rodzaju zagadki zostały umieszczone w grze.

Po rozpoczęciu gry słyszysz krzyki dziewcząt, które masz uratować. Pierwszy poziom jest łatwy, bo musisz tylko unikać latającej strzałki oraz





Są tu także wieżyczki strzelnicze, których trudno uniknąć, bo strzały padają z dużą precyzją w Twoim kierunku. W grze można znaleźć ukryte przejścia, ale nie są one łatwe do znalezienia.

Ważne, że każdy poziom zawiera coś nowego. Na

Tego typu wrogowie nie wycofują się nawet, gdy zostaną zranieni. W labiryncie można rozmawiać z innymi postaciami ludzkimi i uzyskać od nich cenne informacje lub nawet pomoc w przejściu poziomu.

Podsumowując, Final Odyssey to gra trudna i trzeba uczyć się na błędach, co prowadzi co częściej do restartu całego poziomu lub ostatniej zapisanej pozycji. Niektórych może to denerwować, mnie jednak ten poziom trudności przypomina gry z komputerów 8-bitowych. Jest to kombinacja gry

kolców wystających z podłogi w momentach, gdy najmniej się tego spodziewasz. Pamiętaj, aby podczas podróży przez Labirynt używać ksiąg, ponieważ oferują one porady, które powinny być brane pod uwagę, chociaż nie są bardzo jasne i trzeba pogłównkować, aby wszystko dobrze zrozumieć.

Następny poziom jest już bardziej zdradliwy. W księdze przeczytałem, aby nikomu nie ufać, ale nie do końca wiedziałem o co chodzi i szybko zginąłem uruchamiając przelącznik, który otworzył dziurę w ziemi podę mną. Tak to właśnie wygląda - trzeba zwracać uwagę na każdą odpowiedź. Nieco później można natknąć się na przelącznik otwierający schody, które prowadzą pod ziemię.

Poziom, który może doprowadzić do znalezienia pieniędzy i zdrowia, może jednocześnie mieć wpływ na zdrowie bohatera. Tak się dzieje, bowiem wszystkie przedmioty są dobrze strzeżone przez strażników.



zręcznościowej z logiczną, ale autor jednocześnie nie zapomniał o akcji. Tu z pewnością nie można się nudzić, choć niektóre zagadki mogą być naprawdę trudne lub nawet mylące.

Z tego punktu widzenia gracz może się zniechęcić lub grać dłużej, aby rozwiązać

przykład, na poziomie 3 strzelając w ścianę można otworzyć przejście i otrzymać broń Nuke. Z kolei poziom 4 przypomina film o obcych, bo potwory wychodzą ze ścian. Niektóre potwory nie będą Cię gonić, lecz tylko uciekać, ale znajdują się też takie, które nie wiedzą, co to ucieczka.



łamigłówek. Osobiście jestem w tej drugiej grupie graczy, dlatego polecam zapoznać się bliżej z Final Odyssey.

# VULCAN: Genetic Species

Pierwszą rzeczą, na którą należy zwrócić uwagę to instalacja na twardym dysku. Genetic Species wymaga biblioteki RTG Master, ale wersja zawarta na oryginalnej płycie jest uszkodzona. Dlatego polecam od razu pobrać plik "rtgmaster.lha" z Aminetu (katalog driver/video) i wykonać instalację niezależnie od samej gry. Unikamy w ten sposób problemów.

Po uruchomieniu, na początek oglądamy ok. 8-minutowe wprowadzenie, które jest naprawdę dobrze wykonane. Kosmiczna opowieść podobna w estetyce do słynnego Alien Breed Tower Assault, ale dużo bardziej dynamiczna i po prostu ładniejsza. Gra posiada fabułę i choć nie jest specjalnie rozbudowana, warto ją przytoczyć.

Mówiąc w skrócie, jest to opowieść o zaawansowanej technologicznie sondzie zdolnej do przejmowania

**Genetic Species to gra wydana w 1998 roku. Pojawiła się na płycie CD, do której nie było dołączonej drukowanej instrukcji obsługi. Podkreślam to, aby pokazać wszystkim malkontentom, że dzisiejsze pudełkowe wydania gier na Amigę wcale nie są mniej rozbudowane niż kiedyś. Gra miała instrukcję tylko w wersji cyfrowej, za to została przetłumaczona na aż 16 języków.**

kontroli nad żywymi organizmami, a także robotami, poprzez połączenie ich systemów neuronowych. Jako gracz pracujesz dla centrum Counter Force Alliance, którego

głównym celem jest utrudnienie życia bezwzględny korporacjom dominującym na świecie. Od lat czekano na szansę przywrócenia demokracji na świecie, pokonując korporacje.

Bazy korporacyjne zostały zaatakowane przez nieznaną siłę, a zmiennokształtny byt został wysłany do stacji Cantex w celu przeprowadzenia dochodzenia. Wprowadzenie i instrukcja są oczywiście nieco bardziej rozbudowane, a wiadomości na ekranie dają lepsze poczucie realizmu niż w innych podobnych grach.

Gra nie jest prostą strzelaniną, jaką może się wydawać. Bardzo ważnym elementem jest sonda Bioshifter, którą w każdej chwili można uruchomić w wersji "mobilnej". Przejmujesz nad nią kontrolę na określony czas lub do momentu, gdy uderzy w przeszkodę.





Jeśli jest to Twój wróg, sonda przejmie nowe ciało, co spowoduje śmierć poprzedniego gospodarza. W wielu misjach trzeba przejmować niektórych przeciwników, w przeciwnym razie nie osiągniemy założonego celu. Różne jednostki mogą postugiwać się różnymi rodzajami broni i mają różne zabezpieczenia w swoich bazach.

Kolejną zaletą jest sposób działania mapy, która jest włączana i wyłączana klawiszem Caps Lock. Jeśli zostanie włączony, w lewym górnym rogu ekranu pojawi się półprzezroczysta mapa.

- nie można przykładowo poruszać się w kierunkach góra-dół. Nie można również podskakiwać, ani pochylać się.

Mimo to silnik robi wrażenie, a wymienione braki rekompensuje doskonała grafika.



Wszystko jest bardzo dobrze narysowane, poziomy mają mroczny klimat, ale nie brakuje im kolorów.

Bardzo dobry jest także dźwięk. Muzyka wprowadza gracza w odpowiedni nastrój, a efekty są odtwarzane za pomocą wysokiej jakości sampli.

jeden z najlepszych, o ile nie najlepszy tytuł 3D na Amigę. Pomijam tutaj porty gier pecetowych, ale nawet przy nich produkcja firmy Vulcan Software nie wygląda źle. Gra wzbudza emocje i pozwala wczuć się w wykreowany świat.

Wiem, że to dalekie porównanie, ale podobne odczucia mam oglądając animowane sceny w Another World. Bardzo niewiele gier daje taki zastrzyk adrenaliny.

Naciśnięcie klawiszy "plus" i "minus" spowoduje przesuwanie mapy. Jest to intuicyjne i wygląda bardzo dobrze.

Silnik, na którym opiera się gra jest bardzo rozbudowany. Mamy efekty takie jak dym, mgłę, zniekształcenia cieplne i efekty świetlne. Wszystko działa z akceptowalną prędkością już na procesorze 68030. Szybkość udało się uzyskać poprzez uproszczenie działania algorytmów

Dodajmy, że gra zdobyła nagrodę za najlepszą oprawę dźwiękową jeszcze w 1998 roku.

Dla wielu osób Genetic Species to



# VULCAN: Seria Valhalla

Seria gier Valhalla to chyba najlepsze wydawnictwo firmy Vulcan Software. Twórcy próbowali stworzyć ogromną sagę o ciekawej historii i nietypowych rozwiązaniach technicznych. Mówiąc najkrócej są to gry przygodowe ze specyficznym stylem graficznym z widokiem "od góry" oraz mówionymi dialogami. To ostatnie robiło wrażenie w momencie premiery pierwszej części, czyli w 1995 roku.

Wcześniej były wydawane gry z samplowanymi dialogami, ale w Valhalla bohater zawsze postępuje się mową, a do tego ma precyzyjnie animowane usta. Cała animacja jest bardzo płynna, co jest kolejną rzeczą wyróżniającą tę serię. Mimo wysokiego stopnia rozbudowy, Valhalla była sprzedawana na dyskietkach. Gry działają na zwykłej Amidze 500, a do kompletu było dołączane nieco większe tekturowe pudełko oraz krótka instrukcja zawierająca samouczek na temat uruchamiania Valhalli.

Jak wygląda fabuła? Mniej więcej tak: W królestwie Valhalli rządził

mądry i sprawiedliwy król Garamond. Miał on brata, którego nazywano „Władcą Nieskończoności”. Spiskował przeciwko królowi, aż w końcu

zniknął w tajemniczych okolicznościach. Musisz teraz przejść długą drogę, pełną zagadek, od logicznych do pozornie nielogicznych i całkowicie nielogicznych.

W kolejnych dwóch częściach Valhalli poczyniono zmiany powodujące przede wszystkim powiększenie obszaru gry. Największa niespodzianka to trzecia część, która zamiast widoku z lotu ptaka oferuje rzut pseudo-izometryczny. Tym razem sterowanie nie odbywa się joystickiem, ale za pomocą myszy, czyli jak w rasowej przygodówce.

Jako ciekawostkę dodam, że gra jest napisana w języku AMOS, co może być sporym zaskoczeniem dla wielu osób.





Inne ulepszenia mogą zainteresować osoby, które nie znają zbyt dobrze języka angielskiego. Wcześniej trzeba było wszystkiego słuchać, a główny bohater postęgiwał się nawet archaicznym słownictwem. W trzeciej części pojawiły się dodatkowo napisy, tak więc jest dużo łatwiej.

Valhalla ma wysoki poziom trudności, chociaż rozwiązywanie zagadek jest dość liniowe. Zasadniczo mamy tylko jeden rozwój wypadków, w przeciwnym razie nie ukończymy gry. Wiele rzeczy mogą wydawać się proste, ale w rzeczywistości często są zagadki są podchwytliwe i trzeba pomyśleć dłużej, aby je rozwiązać.

Jednak czasami gra objawia główny problem wielu przygodówek, gdy musimy próbować "wszystkiego ze wszystkim", bo inaczej nie przejdziemy dalej.

Dialogi samlowane są z niską częstotliwością, inaczej nie zmieściłyby się na dyskietkach. Jest z tym związana kolejna ciekawostka, bowiem autorom udało się zapisać poszczególne kwestie mówione w plikach o wielkości tylko 6 kilobajtów. Są one odtwarzane z dużą szybkością, dzięki temu niska jakość specjalnie nie przeszkadza, choć oczywiście jest to zauważalne.

Podczas rozgrywki mamy też odgłosy świata typu śpiew ptaków czy szum drzew. Gry bohater się porusza słysząc jego kroki, których dźwięk zmienia

się w zależności od podłoża. Możemy rozmawiać z pojawiającymi się postaciami i trzeba to robić dość często. Gdy przygotowujemy magiczne mikstury, możemy kontaktować się z duchami przodków, aby dowiedzieć się jaki powinien być właściwy skład.

Warto zapisać swoją pozycję przed wypróbowaniem mikstury, bo jej aktywność jest ograniczona. Dodam, że do zapisywania stanu gry służy tylko jeden slot, więc trzeba uważać - to udogodnienie nie powoduje, że gra staje się zbyt łatwa. Trzeba też pamiętać, że nawet pozornie nielogiczne rozwiązanie może być jedynym prawdziwym dla naszego bohatera. Niektóre elementy mogą być używane wielokrotnie, ale nie zdarza się to często. Warto sprawdzać wszystko, co wyróżnia się na ekranie. Praktycznie każdy element jest używany przynajmniej raz. Nie należy za to wrzucać przedmiotów o dziur, ponieważ później ich nie odzyskamy. Mam nadzieję, że ta garść porad pomoże początkującym graczom.

Można śmiało powiedzieć, że Valhalla to gry dla całej rodziny. Można przy nich posiedzieć wiele godzin i przeżyć niezapomniane przygody. Trzeba się tylko zanurzyć w specyficzny świat i znać choć w ograniczonym stopniu język angielski. Szkoda, że nigdy nie pojawiło się polskie tłumaczenie, ale może jeszcze nie wszystko stracone? Mamy przecież tylu aktywnych użytkowników znających języki. I tym optymistycznym akcentem zapraszam do poznania świata Valhali.

Obie karty zawierają procesory o taktowaniu 40 MHz, ale rzecz jasna 68030 będzie wolniejszy od 68040 przy tym samym zegarze. To są dla mnie elementarne podstawy, jak mawiała moja nauczycielka od matematyki. Nie da się ukryć, że SysInfo pokazuje ok. 10 MIPS-ów (karta ACA) i ok. 30 MIPS-ów (karta Apollo). Czy to ma realne przełożenie na szybkość pracy w systemie? Oczywiście tak, choć nie bez małych zastrzeżeń.

Po pierwsze, procesor 040 wymaga instalacji kilku dodatków, aby realnie odczuć większą szybkość, szczególnie podczas używania Amigi bez karty graficznej. Trzeba więc zainstalować programy typu FBlit czy FText i biblioteki matematyczne, np. z serii HSMathLib. Należy też zainstalować program RemApollo, a wszystko razem będzie wymagało przynajmniej jednego resetu podczas rozruchu Amigi.

Sytuacja wygląda nieco inaczej w przypadku testów pamięci. Producent kart ACA chwali się, że pamięć zamontowana na karcie jest szybsza niż ta, która była używana kiedyś. Nie jest to do końca prawdą, bo przecież wydajność pamięci pracującej faktycznie w Amidze limitowana jest także poprzez inne elementy konstrukcji. W konsekwencji pamięć rzeczywiście jest szybsza, ale i tak nie dorównuje wydajności Apollo 1240. Różnica jest niewielka, więc po tym względem jest to praktycznie nieodczuwalne.

Niestety model 040 jest trochę mniej kompatybilny z całą serią 680x0, niż 030. Mimo prawidłowej



# ACA 1233 kontra Apollo 1240

konfiguracji w systemie, możemy spotkać się z takimi kwiatkami jak przekłamanie grafiki w grach (np. Jim Power), zbyt szybkie odtwarzanie muzyki (np. Pinball Dreams) lub też konieczność użycia odpowiedniej wersji pracującej pod kontrolą WHDLoad, aby w ogóle gra zechciała się uruchomić. Nie jest to wadą samej karty, ale takie rzeczy trzeba wziąć pod uwagę mając ochotę na zakup niezbyt taniej przecież (mówiąc delikatnie - przyp. Red.) karty z procesorem 68040.

Natomiast w programach wymagających więcej mocy szybszy procesor zawsze będzie zaletą. Konwersja grafiki w Personal Paint, odtwarzanie plików MP3 w Song Playerze, wyświetlanie grafiki nawet w Multiview czy też ilość klatek animacji grafiki wektorowej (np. w grze Frontier) - to trzeba koniecznie zobaczyć.

Amiga 1200 z procesorem 030 i 040 to trochę dwa różne komputery. Trzeba je inaczej konfigurować i

**Czy można porównywać karty turbo z procesorami 030 i 040? Wszystko można, ale czy to ma sens? To zależy. Mój krótki test ma pokazać nie tylko oczywistą różnicę w wydajności tych dwóch procesorów, ale także zalety nowych kart turbo w stosunku do starych akceleratorów. Przedstawiam bohaterów tego artykułu: Apollo 1230 i ACA 1233.**

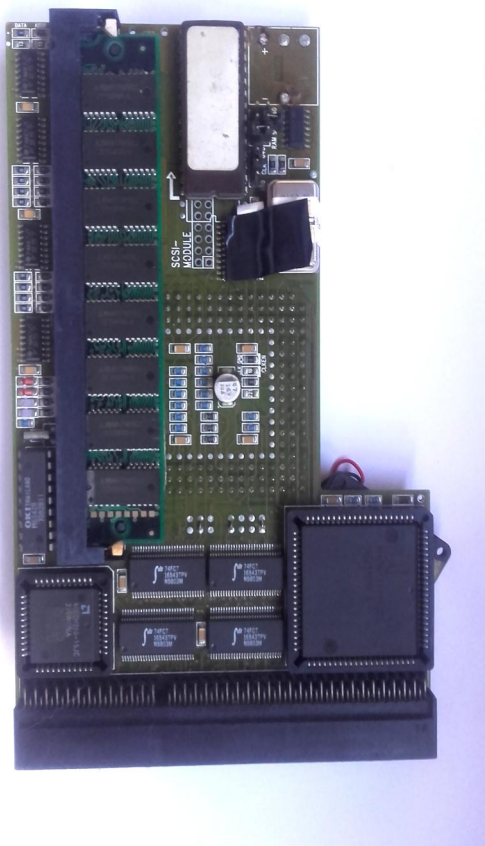
można mieć od nich nieco inne wymagania. Po odpowiednim ustawieniu systemu, praca w trybie PAL przy 128-256 kolorach nie jest uciążliwa. Rysowanie w Deluxe Paint nawet z użyciem trybu HAM-8 działa z akceptowalną szybkością, a scrolling w systemowych oknach nie "przycina".

Trzeba też dodać, że karta ACA ma jedną wielką zaletę - pamięć aż 128 MB. Apollo ma dwa gniazda SIMM, a jedno obsługuje maksymalnie tylko 32 MB. Do tego, drugie gniazdo raczej nie będzie możliwe do użycia w obudowie desktop. Za to mamy możliwość podłączenia kontrolera SCSI, który jednak nie był nigdy bardzo dobrze dopracowany. Poza tym mało kto teraz chce korzystać z urządzeń SCSI, tak więc jest to bardziej teoretyczna zaleta.

Na karcie Apollo 68040 mamy też układ MMU oraz koprocessor zintegrowany z procesorem. W związku z tym uruchomimy emulator

Shape Shifter z zewnętrznym sterownikiem obrazu typu Turbo EVD, a praca będzie naprawdę szybka i przyjemna. To kolejna sprawa trudna do osiągnięcia na karcie ACA, gdy mamy "niepełną" wersję procesora.

Mimo wszystkich zastrzeżeń, wolę mieć procesor 040 w Amidze. Wymaga to jednak większej wiedzy o systemie i konfiguracji oprogramowania. Po latach możemy o tym łatwo zapomnieć i szybko zniechęcić się do bardziej wydajnego, ale i problematycznego sprzętu. Mój egzemplarz karty Apollo nie jest także kłopotliwy pod względem zasilania, wbrew mitom powtarzanym ze "starych czasów". Na zasilaczu 3A (5V) i zwykłym talerzowym dysku twardym 2,5" oraz karcie sieciowej PCMCIA nic się nie zawiesza i nie zwalnia. Przy tej okazji możemy więc obalić mit - wygląda na to, że karty Apollo zachowane w dobrym stanie wcale nie sprawiają tak wiele problemów. Kłopot pozostaje jeden - gdzie kupić taki sprzęt w rozsądnej cenie?



# Adapter AmiKEY 1200

Cel użycia adaptera u mnie był jasny - chciałem wykorzystać sygnał Reset, który jest wyprowadzony na płytce w formie dwóch pinów. Ponadto ucieszyło mnie, że adapter posiada złącze USB skierowane "do przodu" oraz drugie - w formie 4-pinowego wewnętrznego gniazda. Według reklamy używane mogą być jednocześnie dwie klawiatury - oryginalna i pecetowa, co jest rozwiązaniem uniwersalnym.

Montaż nie sprawia żadnych kłopotów - adapter trzeba tylko nałożyć na oryginalny układ U7 na płycie głównej A1200. Oczywiście musimy uważać, aby zrobić to dokładnie, ale wystarczy spojrzeć na zdjęcia w Internecie, aby nie mieć żadnych wątpliwości co do instalacji. Klawiatura jest rozpoznana od razu po włączeniu komputera, nie trzeba czekać ani resetować Amigi.

Wszystkie klawisze działają dobrze i nie mają tendencji do automatycznego powtarzania, jak w niektórych starszych adapterach. Jeśli z klawiatury chcemy korzystać w systemie, AmiKEY 1200 można śmiało polecić.

Problem zaczyna się, gdy interesują nas także gry. Adapter niestety nie rozpoznaje naciśnięcia dwóch klawiszy, więc wszelkie gry "doomopodobne" odpadają.

Przykładowo, jeśli poruszamy się w jednym kierunku i szybko zmienimy go, ostatni klawisz traci powtarzalność i trzeba go nacisnąć jeszcze raz. W związku z tym nasz bohater w grze, zamiast przemierzać korytarze zatrzymuje się. To samo dotyczy jednoczesnego poruszania się i strzelania, co jest jeszcze bardziej denerwujące.

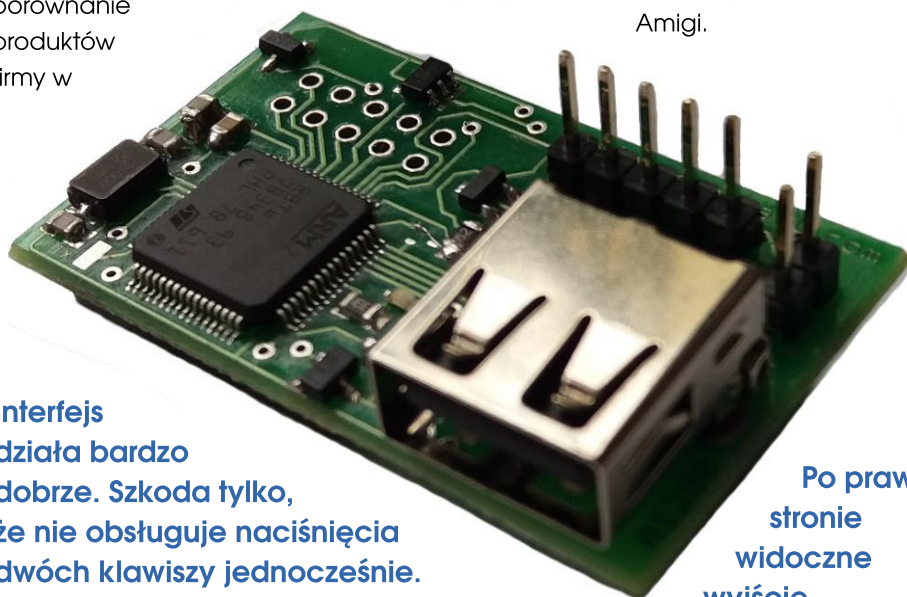
**Pochodną modyfikacji mojej Amigi 1200 był test adaptera AmiKEY 1200 sprzedawanego przez firmę Electronica4you. Czy jest wart swojej ceny, czyli prawie 100 zł razem z wysyłką? Od razu odpowiem: wszystko zależy od zastosowania Waszej Amigi.**

Zdaję sobie sprawę, że nie każdy chce grać za pomocą klawiatury, ale wydaje mi się, że tak ważna cecha powinna być wyszczególniona w reklamach producenta. Tymczasem nie ma to miejsca, choć nie brakuje informacji na temat możliwości aktualizacji oprogramowania za pomocą specjalnego programu.

Niestety nie prowadzą do niego żadne odnośniki, a strona [electronica4u.com](http://electronica4u.com) jest bardzo uboga. Właściwie mamy tylko na niej skrócone porównanie produktów firmy w

formie tabeli oraz adresy mailowe do kontaktu.

Podsumowując, AmiKEY 1200 jest dobrym produktem, ale pod warunkiem, że klawiatury USB nie chcemy używać do niczego innego niż używanie systemu i programów użytkowych. Do innych zastosowań polecam inne adaptery, jak choćby popularny Sum. Oba produkty wyglądają podobnie, lecz ten drugi niestety nie posiada funkcji Reset. Mam nadzieję, że Electronica4you w niedługim czasie poprawi swój adapter tak, aby można było go polecić każdemu użytkownikowi Amigi.



**Interfejs działa bardzo dobrze. Szkoda tylko, że nie obsługuje naciśnięcia dwóch klawiszy jednocześnie.**

**Po prawej stronie widoczne wyjście na klawisz Reset.**

# Test 10 joysticków

**Joystick to nieodzowne wyposażenie każdego Amigowca. Nie każdy jest fanatykiem gier, ale każdemu zdarza się uruchomić Cannon Fodder czy Chaos Engine. Mnie też interesuje na Amidze dużo więcej niż rozrywka, ale mimo wszystko przez lata zbierałem całą kolekcję joysticków. Postanowiłem sprawdzić, który będzie dla mnie najlepszy. Pamiętajcie, że moja ocena może się różnić od Waszej, więc nie traktujcie poniższych uwag jako namawianie lub zniechęcanie do zakupów.**

Nie chcę, aby mój test był "jednym z dziesięciu" najlepszych modeli. Wybrałem raczej joysticki, które używam najczęściej lub najbardziej mi się podobają z wyglądu. Nie zawsze idzie to w parze z dobrą funkcjonalnością, poza tym nie każdy kontroler jest odpowiedni do każdego gatunku gier, a często o tym zapominamy.

## CA Defender

Rzadko spotykany model, mały i niezbyt wygodny. Wygląda zachęcająco, ale tylko na pierwszy rzut oka. Rączka nie ma żadnych wyżłobień, a dodatkowo mamy dwa przyciski Fire - w górnej części rączki oraz w podstawie. Dla mnie jest to połączenie dziwne, bo po prostu źle mi się go trzyma w ręce. Przycisk Fire w podstawie jest umieszczony po lewej stronie, co prawdopodobnie jest dobre tylko

dla mańkutów. Z ciekawostek, mój egzemplarz nie ma w ogóle nadrukowanego symbolu, ma tylko pozostawione puste miejsce w dolnej części obudowy. Tego modelu zdecydowanie nie polecam.

## Competition Pro

Tego joysticka nie trzeba przedstawiać, jest to ponadczasowa konstrukcja, zbudowana z bardzo trwałych materiałów. Można go spotkać w różnych wersjach kolorystycznych, choć oczywiście najbardziej typowe kolory to czarny i czerwony.

Dla mnie Competition Pro jest dobry tylko na chwilę, bo jest dość twardy i można się szybko zmęczyć. Z

drugiej strony trudno go zniszczyć i jest precyzyjny, więc ma niezaprzeczone zalety.

## QuickShot QS-128F

Dotarliśmy do jednej z najlepszych konstrukcji, czyli Maverick 1. Jest elegancki, precyzyjny i bardzo wytrzymały. Ma dużą, szeroką podstawę, a dzięki przyssawkom można go łatwo umieścić na płaskiej powierzchni. Pewną wadą jest fakt, że zastosowane gumowe styki zużywają się z czasem.

Jednak można je łatwo wymienić i joystick może znowu działać jak nowy. Producent stworzył także bliźniaczy model QS-138F, który jest wyposażony w mikroprzetaczniki. Niestety, nie mogę go w pełni polecić, nie jest zbyt precyzyjny.

## Zipstick

Kolejne urządzenie można opisać jako zmodyfikowany Competition Pro. Oba są bardzo podobne z wyglądu, jednak osobiście wolę właśnie Zipstick. Po pierwsze, jest on bardziej miękki i ręka nie męczy się nawet podczas długiego grania. Po drugie, zawsze podobały mi się bardziej przyciski kwadratowe niż okrągłe,





ale to zależy od Waszego gustu. Niestety zdarza się, że zacinają się mikroprzełączniki kierunków, co jest szczególnie denerwujące przy szybkich ruchach. Trzeba to wziąć pod uwagę.

## Tac 2

Do tego joysticka mam stosunek ambiwalentny i uważam go raczej za konstrukcję, która mogła być świetna, ale jest niedopracowana. Gdyby został wyprodukowany z nieco większą dbałością o szczegóły, mógłby stać się naprawdę jednym z najlepszych klasycznych kontrolerów do gier.

Tac 2 jest precyzyjny, a rączka pracuje lekko. Niestety joystick ten ma wadę konstrukcyjną polegającą na tym, że po pewnym czasie przyciski stają się mniej czułe. Trzeba je wtedy wyczyścić, ale nie pomaga to na zbyt długo.

## Quickjoy SV-126

Masywny joystick o dużej podstawie i naprawdę solidnie "trzymaących" przysawkach. Działa bardzo lekko, ale niezbyt precyzyjnie.

Tryb AutoFire można włączyć za pomocą przyciski umieszczonego zaraz obok zwykłego Fire, co jest z kolei wygodne.

Nie jest to mój ulubiony kontroler ze względu na to, że podczas gry trzeba wychylać mocno rączkę, przez co męczę się podobnie jak przy Competition Pro. Zaletą jest dla mnie nietypowy wygląd.



Może być to zarówno wada, jak i zaleta - mnie taka budowa bardzo odpowiada. Ten model ma też jeden z najdłuższych i miękkich przewodów.

## Quickjoy Supercharger

Ten joystick to jakby drugi biegun w stosunku do QS-131. Jest większy, ma podstawę skierowaną w kierunku "od gracza", czyli z przodu jest dużo grubsza niż z tyłu. Ma mikroprzełączniki działające twardo, tak samo jak przyciski Fire.

Z tego względu wymaga większej siły od użytkownika, ale rekompensuje to stabilną pozycją, nawet po wielu latach. Oryginalne przysawki mojego egzemplarza trzeba wręcz oddzierać od biurka, mimo że nie są niczym smarowane. Dla porównania - inne modele wystarczy po prostu podnieść.

## QuickShot QS-131

Zdecydowanie lepszy wybór. Joystick dużo mniejszy, z gumowymi stykami i małym wychyleniem rączki. Gram na nim najczęściej i nie czuję zmęczenia, chociaż brakuje mu precyzji.

Styki potrafią też nieco przeskakiwać po dłuższym czasie i trzeba je wymieniać. Model QS-131 nie posiada trybu AutoFire, ani żadnego innego przycisku, poza dwoma zwykłymi Fire, dodajmy - bardzo czułymi.



## Albatros Ball

Bardzo ciekawa konstrukcja pochodząca z Włoch, ale mało znana w Polsce. Ma bardzo małe przyciski, które wydają się nie do użytku, oraz ciekawą rączkę wyglądającą tak, jakby miała się za chwilę utamać. Przypuszczam, że jest to jeden z głównych powodów jego niskiej popularności.

Jednak nic bardzo błędnego - joystick działa bardzo dobrze, jest precyzyjny, miękki i bardzo czuły. Trzymając go w ręce po prostu czuć, że został wyprodukowany z materiałów wysokiej jakości.

## Quickjoy SV-125

Model o oznaczeniu Superboard to prawdziwa forteca. Wielki, masywny, z wieloma przyciskami i cyfrowym zegarem w środkowej części. Gdy wiele lat temu zobaczyłem go po raz pierwszy, zrobił na mnie niemałe wrażenie. Podstawa jest zaletą, bo jest ciężka i stabilizuje konstrukcję nawet przy bardzo dynamicznych ruchach.

Niestety model SV-125 ma też wady. Jest twardy, a użyte mikroprzełączniki nie są najwyższej jakości.

Ma trochę inny rodzaj plastiku niż większość kontrolerów, ale dla mnie nie ma to większego znaczenia.

Zegar jest niespodzianką, ale często ulega uszkodzeniu i mój egzemplarz był pod tym względem bezużyteczny. Jako zwykły joystick Superboard wyróżnia się także ilością przycisków Fire - ma ich aż 6 oraz tryb AutoFire.

Mam nadzieję, że moje uwagi przydadzą się Wam przy kompletowaniu własnej kolekcji joysticków. Uważam, że trzeba mieć co najmniej 2-3 różne modele, aby wygodnie grać w gry wymagające dużej zręczności, szybkości lub precyzji. Polecam też, w miarę możliwości, samodzielne sprawdzenie wymienionych joysticków, bo wiele zależy od wielkości dłoni gracza.

Niektóre z wymienionych kontrolerów są trudno dostępne w Polsce, ale można je z powodzeniem kupić na aukcjach w serwisie eBay za niewygórowaną cenę. Na przykład, jeden z najlepszych Albatros Ball kosztował mnie ok. 150 złotych, a serię QuickShop można kupić już za 40-60 zł.



Oczywiście ceny przeliczamy z euro lub dolarów. Pamiętajcie tylko, aby dokładnie sprawdzać modele, bo zdarza się, że dwa joysticki wyglądają prawie tak samo, a tylko jeden modelem działającym z Amigą. Aby się upewnić, jak zwykle najlepiej sprawdzić parametry w wyszukiwarce Google.

## Gdzie jest zwycięzca?

Nie ma i nie będzie. Każdy joystick jest inny, a działanie można odbierać zupełnie inaczej w różnych gatunkach gier. Dodatkowo, w zależności od wielkości dłoni możemy mieć zupełnie różne odczucia z używania tych samych kontrolerów. Dlatego proponuję, aby każdy samodzielnie wypróbował wymienione joysticki i ocenił, na ile będą dla niego przydatne.

Moje zestawienie jest bardzo subiektywne, bo jestem raczej niedzielnym graczem, ale mam nadzieję, że będzie dla Was przydatne.



# Odnawiamy Amigę

Co zrobić, gdy mamy uszkodzoną lub niekompletną obudowę do Amigi? Można ją wyrzucić lub wykorzystać w lepszy sposób. W moim przypadku postanowiłem ją odnowić i zmodyfikować. To mój własny przepis na unikalną A1200.

Pewnego dnia w moje ręce wpadła uszkodzona Amiga. Co prawda działała, ale płyta główna wymagała wymiany słynnych kondensatorów, a w dobrym stanie była tylko dolna część obudowy. W klawiaturze nie działało kilka klawiszy, a stacja dyskietek wydała już z siebie ostatnie tchnienie. Taki stan faktyczny zmotywował mnie do działania.

Postanowiłem przerobić obudowę tak, aby zmontować w nią klawiaturę pecetową, ale jak najbardziej zbliżoną do oryginalnej klawiatury Amigi 1200. Zupełnie przypadkowo zobaczyłem reklamę produktu, który wydał mi się idealny do tego zastosowania - klawiatury Manta 931N Polar. Wiem, że nie jest to firma o najlepszej reputacji, ale po zmierzeniu okazało się, że wymiary idealnie pasują do mojej obudowy, na dodatek klawisze bardzo dobrze komponują się z białą obudową Amigi.

Oczywiście moja obudowa nie była już biała, na dodatek miała wiele ubytków. Początkowo chciałem ją

wybielić, ale po zastanowieniu zmieniłem zdanie. Wyciąłem część plastiku, aby w powstałym otworze zmieściła się nowa klawiatura i zamontowałem całość używając szpachlówki modelarskiej.

Praca była dość żmudna, bo warstwę materiału musiałem nałożyć na większą część górnej części obudowy, a później

dokładnie wyrównać powierzchnię i szlifować do uzyskania odpowiedniego efektu.

Największy kłopot stanowiła sama obudowa, bowiem była nieco zdeformowana, prawdopodobnie ze względu na temperaturę panującą wewnątrz Amigi z zamontowaną kartą turbo. Na szczęście plastikowe elementy są podatne na lekkie zmiany kształtu, a końcowa obróbka spowodowała, że obudowa prawie odzyskała swój oryginalny wygląd. Piszę "prawie", bo oczywiście nie liczę wykonanych zmian oraz lekkiego wygięcia, które na szczęście nie jest bardzo widoczne.

W mojej A1200 mam kartę Apollo 1240 z zegarem 40 MHz, o czym możecie przeczytać też w oddzielnym artykule. Karta wiele lat leżała nieużywana, mimo to zadziałała bez problemu praktycznie od pierwszego uruchomienia. Musiałem tylko wymienić pamięć SIMM, bo wcześniej Apollo działało w



obudowie typu Tower, a ja zastosowałem klasyczny desktop.

Klawiatura Polar ma złącze USB, więc musi być podłączona do Amigi przez adapter. Udało mi się zdobyć wersję montowaną w obudowach Micronik Tower 1200, jednak nie tych, które są najgorzej oceniane, czyli wersji Infnitiv. Micronik wcześniej produkował obudowy metalowe, które miały zupełnie inny wygląd, ponadto zastosowane były inne wersje adapterów.

Przelotka klawiatury Infnitiv nie obsługiwała jednoczesnego naciśnięcia dwóch klawiszy, natomiast moja wersja jest pozbawiona tego defektu. Jedyne co musiałem zrobić, to podłączenie dodatkowego adaptera pomiędzy złączem PS/2 a USB. Adapter ma bowiem starszą wtyczkę, ale jak się okazuje - użycie zwykłego "pecetowego" adaptera załatwia sprawę.

Podczas montażu klawiatury w obudowie trzeba zwrócić uwagę nie tylko na estetykę i równe umiejscowienie klawiszy. Najważniejszą sprawą jest ilość miejsca pozostająca pod klawiaturą. Trzeba przecież tam zmieścić choćby twardy dysk lub adapter IDE z kartą pamięci, ponadto chłodzenie procesora na karcie turbo musi nie tylko się zmieścić - musimy przewidzieć odpowiednią ilość miejsca, aby karta nie grzała się nadmiernie.

Obudowa bez żadnych napisów i symboli nie wygląda najlepiej, ale klawiatura Polar ma dwa miejsca w prawej części, gdzie można zmieścić oryginalną plakietkę z napisem A1200 oraz przyciski,



przełączniki lub wyświetlacz LCD emulatora Gotek.

Osobiście nie korzystam z emulowanej stacji, dlatego u mnie są to funkcje typu Reset, wyłączenie pamięci na karcie Apollo oraz regulacja szybkości wentylatora chłodzącego procesor.

Dodatkowo, jeśli ktoś chciałby nieco zmienić wygląd A1200, można nalepić folię z nadrukiem wykonanym na drukarce laserowej. Takie folie są bardzo tanie, arkusz kosztuje ok. 1-2 zł, a pozwala to opisać zamontowane przyciski lub zabezpieczyć powierzchnię przed dalszymi uszkodzeniami. Wszystko zależy od naszej pomysłowości.

Zdaję sobie sprawę, że moja modyfikacja nie przypadnie do gustu każdemu. Puryści powiedzą, że nie wolno przerabiać oryginalnych części, tak więc można powiedzieć, że zniszczyłem

piękną Amigę. Problem z tym, że wcale nie była ona taka piękna, a alternatywą było wyrzucenie i kupno nowej obudowy. Zawsze staram się odzyskiwać części, chyba że nie jest to możliwe, dlatego myślę, że lepiej dać obudowie drugie życie. A to, że nie jest to amigowy układ klawiszy nie jest dla mnie wielkim problemem. W sieci można znaleźć więcej podobnych przeróbek. Niektóre polegają na wymianie wnętrza przy zachowaniu oryginalnego wyglądu, inne - jak moja - zmieniają wygląd przy zachowaniu starej płyty głównej Amigi.

W tej chwili nie wyobrażam sobie pracy tylko na emulatorze, dlatego muszę mieć na biurku prawdziwą Amigę, natomiast wykonanie mojej własnej, indywidualnej wersji sprawiło mi wiele przyjemności. Życzę Wam tego samego podczas realizacji własnych pomysłów.

# MiST: Prawie na piątkę

Dawno temu kilka osób namawiało mnie na zakup urządzenia Mist, które produkuje Lotharek. Nie byłem do tego zbyt pozytywnie nastawiony i po krótkim przemyśleniu stwierdziłem, że nie ma to co prawdziwy sprzęt retro. Całkiem niedawno czysty przypadek sprawił, że jednak Mist trafił w moje ręce. Nie było rady - musiałem go przynajmniej przetestować. Teraz wiem, że moje poprzednie "odpuście tematu" było błędem.

Nie chcę wracać do teorii związanej z technologią FPGA, na której opiera się nowe urządzenie. Jednym taki sposób symulacji starych sprzętów odpowiada, inni wręcz przeciwnie - uważają, że to profanacja. Osobiście chciałem tylko sprawdzić, na ile różne doniesienia, które słyszałem sprawdzają się w rzeczywistości. Dlatego ograniczę się do użytkowego omówienia Mistu, przede wszystkim z uwzględnieniem pracy jako Amiga.

Pierwsze, co mnie zaskoczyło pozytywne to obudowa. Jest metalowa i robi dobre wrażenie, wbrew opiniom na niektórych formach internetowych. Całe pudełko nie zajmuje wiele miejsca i mieści się na przykład pod monitorem. Rozmieszczenie portów jest dość naturalne - z tyłu mamy przewód zasilający, wideo oraz gniazda USB, z boku porty Joysticka, myszki i złącza MIDI, a z przodu - diody sygnalizujące pracę, gniazdo karty pamięci SD i trzy przyciski.

Przygotowanie karty SD do pracy jest bardzo proste i polega na skopiowaniu kilku plików na kartę sformatowaną w systemie plikowym FAT32. Po włączeniu Mistu na ekranie widać przez chwilę ekran kontrolny ze słynnym Boing Ballem, a zaraz później startuje domyślna konfiguracja Amigi. Można zapisać 4 różne ustawienia i wczytywać je poprzez menu uaktywniane za pomocą klawisza F12. W tym samym menu ustawiamy wszystkie parametry, jak ilość pamięci, wersję Kickstartu, rodzaj chipsetu i inne. Nie trzeba zmieniać żadnych ustawień edytując pliki konfiguracyjne, ani wykonywać podobnych operacji. Wszystko po prostu działa po uruchomieniu.

Na przykład, jeśli domyślną konfiguracją będzie Amiga 500 z Kickstartem 1.3, na ekranie pojawi się od razu "żebrząca rączka", z w menu możemy wybrać plik ADF i przypisać go do czterech stacji - oczywiście od DF0: do DF3:. Gdy konfigurację zamienimy na przykład

na Amigę 1200, w ustawieniach można wybrać plik HDF, aby automatycznie wystartować z niego Workbenchu. Jest to proste i intuicyjne, a menu jest wygodne i nie wymaga wgrzania się w strukturę skomplikowanych opcji.

Jeden z przycisków na obudowie włącza lub wyłącza scan-doubler, który jest wbudowany w amigowy wsad (ang. core) dla Mistu. Wystarczy go przytrzymać dłużej, aby ustawić tryb PAL dla telewizora lub typowy obraz VGA, który będzie wyświetlany na pecetowych monitorach. Nie wymaga to żadnych umiejętności poza poznaniem funkcji przycisków. Dwa pozostałe wywołują menu oraz resetują Amigę.

I teraz sprawa najważniejsza. Wiele osób zarzuca emulacji programowej, że nie zachowuje się tak jak prawdziwy komputer, bo wszystko jest filtrowane przez sterowniki systemu operacyjnego, jak Windows czy Linuks, na którym działa emulator. W przypadku Mistu nie ma z tym problem, bo urządzenie generuje obraz dokładnie taki sam jak prawdziwa Amiga.

Gdy podłączymy go do telewizora za pomocą przewodu Scart, obraz będzie nie do odróżnienia od tego, co widzimy na zwykłej Amidze 500 czy 1200. Po wejściu do Boot Menu, naciskamy klawisz i tryb przełącza się pomiędzy PAL i NTSC. To samo dotyczy sterowników na Workbenchu.

Jeśli uruchomimy Multiscan, Euro72 czy DoublePAL, na wyjściu wideo Mistu otrzymamy dokładnie to samo, co z prawdziwej Amigi - tę samą częstotliwość odświeżania i



taką samo rozdzielczość. Nie ma tu skalowania czy zmiany parametrów - obraz zajmuje pełną ramkę, działa tryb Overscan, Interlace i wszystkie inne rzeczy, z którymi mamy do czynienia na prawdziwej Amidze. Jediną różnicą jest nieco większa jaskrawość obrazu, co jednak nie stanowi żadnego problemu.

Symulowana Amiga nie posiada wad typowych dla emulacji programowej jak tearing (czyli tzw. rozrywanie obrazu), brak płynności w trybach 50 Hz, gubienie ramek czy opóźnienia przy sterowaniu joystickiem albo myszką. Mówiąc najkrócej, nie zobaczymy żadnej różnicy. Mówię to z pełną odpowiedzialnością, bowiem ustawiłem Mista w ten sposób, że do tego samego telewizora miałem jednocześnie podłączoną Amigę 1200, a obraz przełączałem za pomocą ręcznego switcha Scart.

Pod względem obrazu, dźwięku, sterowania - wszystko wypada wręcz perfekcyjnie. Do Mista podłączamy normalny amigowy joystick, myszkę i ich stan jest aktualizowany w locie. Mamy jednak udogodnienie, bowiem możemy w ten sam sposób podłączyć myszkę lub joypada do gniazda USB. Oczywiście to dla tych, którzy nie lubią oryginalnych kontrolerów.

Nieco gorzej jest z kompatybilnością. Wsad działający jako Amiga z układami ECS jest bardzo dobrze opracowany i praktycznie pozycje sprawiające problemy można policzyć na palcach jednej ręki. Przynajmniej nie udało mi się znaleźć takich niezgodności podczas kilku tygodni testów. Prawdę mówiąc więcej rzeczy nie chce działać poprawnie



**Do urządzenia MiST można podłączyć klasyczny joystick oraz zwykłą amigową mysz - bez żadnych adapterów. Wszystko działa tak samo jak na prawdziwej Amidze.**

na mojej Amidze 1200 z procesorem 68040 niż na Mist. Mówię tutaj przede wszystkim o grach, bo oprogramowanie użytkowe nie sprawia kłopotów.

Po włączeniu symulacji układów AGA jest nieco gorzej i częściej można znaleźć niedziałające gry, na przykład Reshoot R, ale większość rzeczy również po prostu działa. W przypadku wsadu z chipsetem AGA można ustawić pamięć Fast do 24 MB oraz procesorem 68020 działający z szybkością ok. 7 MIPS-ów (według programu SysInfo). Myślę, że praktycznie jest to odpowiednik Amigi z procesorem 28-33 MHz, czyli prostych kart turbo. Dla większości graczy będzie to wystarczające, chyba że chcemy koniecznie uruchamiać gry 3D.

Mist polecam wszystkim, którzy nie chcą wydawać zbyt dużo na

rozbudowę Amigi. W czasach, gry najprostsze rozszerzenie pamięci do A1200 kosztuje ok. 400 zł, koszt 500-600 zł (tyle trzeba wydać na używanego Mista) jest świetną propozycją.

Rzecz jasna, nie zastąpi nam to w 100% prawdziwej Amigi, ale wierzę mi, że po uruchomieniu wiele razy myliłem się uparcie naciskając klawisze na mojej A1200 stojącej obok, zamiast na klawiaturze USB podłączonej do Mista. A przecież nic nie stoi na przeszkodzie, aby za pomocą adaptera podłączyć oryginalną klawiaturę od Amigi.

Pamiętajmy też, że Mist pozwala uruchomić symulowane inne platformy retro i to - według moich testów - również zachowując doskonałą kompatybilność. Tę historię zostawię jednak na inną okazję.

# GoADF! 2019

Nie da się ukryć, że pliki ADF rozpowszechniły się nie tylko na emulatorach, ale także na samej Amidze. Do tej pory nie brakowało narzędzi obsługujących obrazy ADF, ale były to raczej małe programy do nagrywania dyskietek. Na pewno wiele razy używaliście ADF-Blitzer czy ADF2Disk. Jeśli chodzi o bardziej zaawansowaną obsługę, do tej pory pozostawało skorzystać z WinUAE, co nie każdemu się podoba. I tutaj z pomocą przychodzi właśnie GoADF!

Na początek, wymagania - są naprawdę niskie. Wystarczy procesor 68000, Kickstart 2.0 i 1 MB pamięci. Potrzebujemy jeszcze bibliotekę "reqtools", ale jest darmowa i można ją pobrać z Aminetu. Do niektórych funkcji potrzeba także procesora 68020, ale nie dotyczy to najważniejszego, czyli możliwości odczytywania informacji o plikach i nagrywania dyskietek.

Program uruchamia się na osobnym ekranie w typowej rozdzielczości Hires. Początkowo większość opcji jest nieaktywnych, ale od razu widzimy, że jest możliwość wyświetlania wielu informacji o zawartości plików ADF. Po lewej stronie widać listę, którą należy czymś wypełnić. Odczytujemy katalog z obrazami dyskietek za pomocą opcji "Dir" i możemy działać dalej.

Lista jest oczywiście wypełniana nazwami plików zapisanych we wskazanym katalogu. Nie będzie tu jednak widać wszystkich pozycji, lecz GoADF automatycznie filtruje listę i pokazuje tylko pliki w formacie ADF. Jeśli chcemy odczytać więcej informacji, wskazujemy plik i korzystamy z przycisku "Read ADF info". Po prawej stronie zobaczymy

Dawno nie miałem okazji testować tak ciekawego programu, na dodatek wydanego komercyjnie. Ścisłej mówiąc, GoADF! 2019 jest produktem z kategorii Shareware, ale o tym za chwilę. Najważniejsze, że mamy nowy program, który łączy w sobie wiele funkcjonalności związanych z obsługą plików ADF. Kto go napisał? Tu się zdziwicie, polski programista - Krzysztof Donat.

nazwę dyskietki, użyty system plikowy, objętość i inne przydatne parametry.

Jeśli dyskietka nie jest "nie-DOSowa", możemy dostać się do zawartości katalogu. Można to zrobić na kilka sposobów. Pierwszym jest użycie opcji "Explore", aby wyświetlić listę plików. Po katalogach możemy poruszać się podobnie jak w menadżerach plikowych z tą różnicą, że nie ma dodatkowego paska narzędzi.

Druga możliwość to zamontowanie obrazu ADF jako wirtualna dyskietka. Przy użyciu GoADF jest to banalne. Po prostu klikamy jeden z przycisków "Mount" znajdujących się w dolnej części ekranu. Dlaczego jest ich kilka? Program pozwala zamontować cztery wirtualne dyskietki, jako urządzenia od "AD0:" do "AD3:".

Po zamontowaniu na ekranie pojawia się okno z potwierdzeniem

lub komunikat o błędzie, jeśli z obrazu ADF nie można skorzystać. Ważne są tutaj dwie informacje. Po pierwsze z wirtualnej dyskietki można korzystać tak samo jak z każdego innego dysku w systemie. Działa odczytywanie i zapisywanie danych, co jest ważne szczególnie jeśli chcemy przygotować własny plik ADF. Nie musimy już montować urządzeń takich jak "RAD:" czy konwertować plików DMS, aby udostępnić komuś gotowy obraz dyskietki.

Druga ważna sprawa to fakt, że do zamontowania wirtualnych napędów nie musimy instalować absolutnie żadnych plików w systemie. GoADF automatycznie tworzy i kopiuje odpowiednie pliki, przechowując je tymczasowo w "Ram Dysku", aby wszystko działało prawidłowo. Dzięki temu z wirtualnych dyskietek może skorzystać nawet

początkujący użytkownik Amigi, a do tej pory była to funkcja raczej skomplikowana w obsłudze. A co zrobić, gdy chcemy "odmontować" wirtualny napęd?

To znowu banalnie proste - klikamy na przycisk "Unmount". Brawa dla autora!

To nie koniec dostępnych funkcji. Po wybraniu funkcji "ADF to disk" pojawia się ekran z charakterystyczną kratką pochodzącą z programu "X-Copy". Ten moduł służy do nagrywania dyskietek. Zanim to zrobimy istnieje możliwość automatycznego sformatowania nośnika, trzeba tylko zaznaczyć funkcję "Format disk".

GoADF operację formatowania oznacza białymi kwadratowymi polami, a następnie zapisuje dyskietkę i pola zmieniają się na niebieskie. Jeśli wystąpi błąd, na ekranie pojawia się komunikat, a nagrywanie jest przerywane. Szkoda, że w takiej sytuacji nie można kontynuować zapisu, ale

rozumiem intencje autora - dba o to, aby dyskietki zostały nagrane poprawnie.

Pewną niedogodnością jest też brak możliwości zapisania tylko części dyskietki - zawsze są nagrywane wszystkie cylindry, czyli od "zerowego" do 79. Przydałaby się też funkcja włączenia i wyłączenia weryfikacji zapisu. Jednak ogólnie rzecz biorąc, moduł zapisywania spełnia swoją funkcję bardzo dobrze, choć cała operacja nie działa najszybciej.

Jeśli wrócimy do głównego ekranu możliwe jest też przeglądanie zawartości pliku ADF w inny sposób. Wystarczy skorzystać z przycisku "Blocks". Ekran po raz kolejny się zmieni, ale teraz

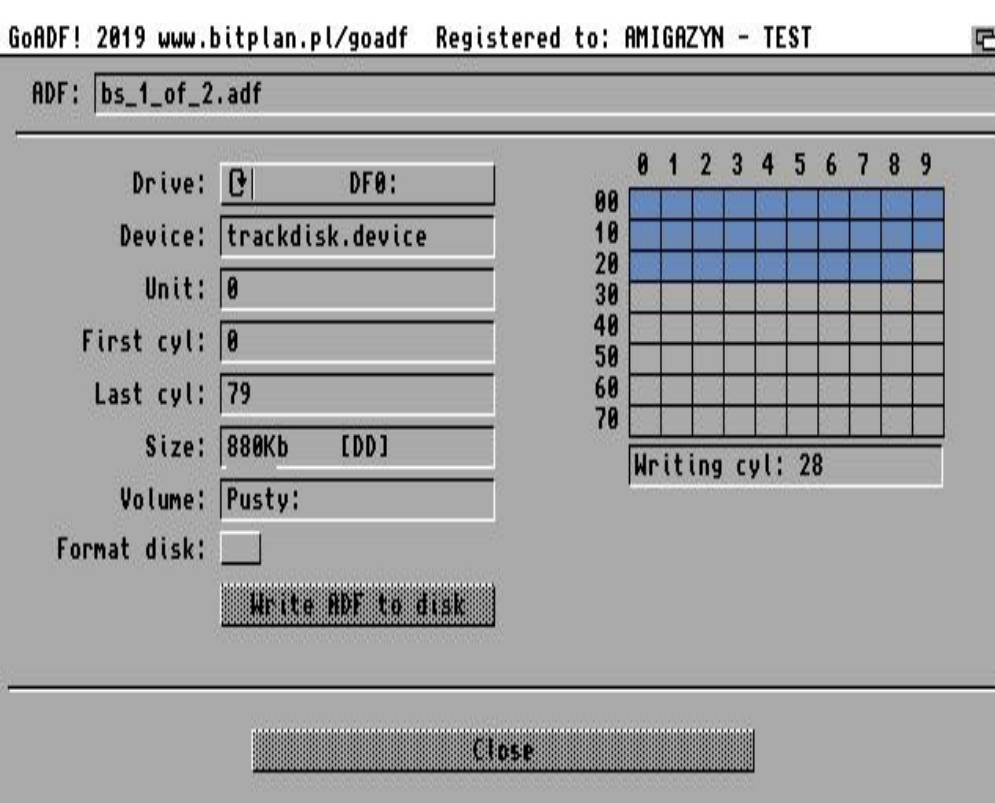
otrzymamy coś w rodzaju prostego edytora dyskowego. Możemy bowiem wyświetlić zawartość każdego bloku dyskietki.

Po lewej stronie widać dane w formie szesnastkowej, a po prawej - jako znaki ASCII. Jest to część mniej potrzebna przeciętnemu użytkownikowi, ale z pewnością powoduje, że za pomocą GoADF możemy dotrzeć do wszystkich informacji zapisanych wewnątrz obrazu dyskietek.

Kolejne, mniej przydatne funkcje to pole "Create" oraz

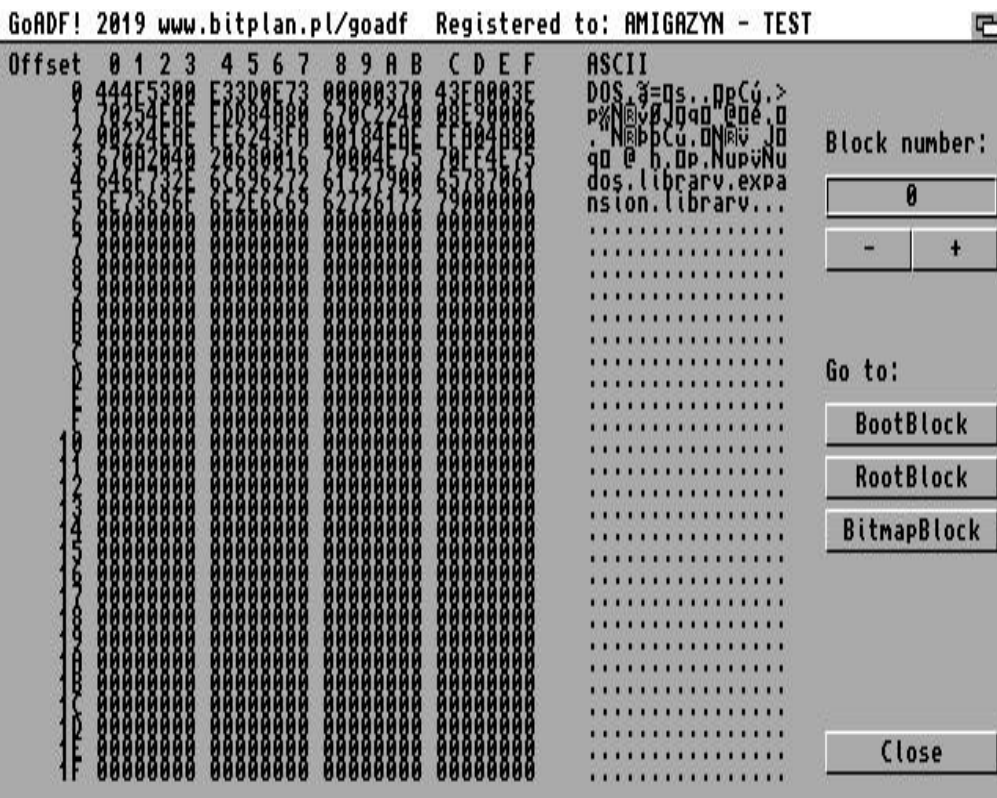
przycisk "More dates". Pokazują datę i godzinę utworzenia pliku ADF, możemy tutaj także dowiedzieć się, kiedy dyskietka była ostatnio modyfikowana.

**„ Nie musimy już montować urządzeń takich jak "RAD:" czy konwertować plików DMS, aby udostępnić komuś gotowy obraz dyskietki.**



Mówię, że są to opcje mniej oczekiwane, bo nie każda Amiga posiada zegar czasu rzeczywistego, poza tym chyba mało kto dzisiaj zwraca na to większą uwagę. Z drugiej strony, niezależnie od faktycznej daty czy godziny, program pozwala sprawdzić, czy zapis na dyskietce był zmieniany od czasu formatowania, a to w wielu wypadkach może być już interesująca wiadomość.

Z wad trzeba wymienić brak polskiej wersji językowej. Autor jest Polakiem, a pisze program tylko po angielsku? Niestety tak jest, ale mnie to nie dziwi. Większość takich narzędzi posiada wbudowaną angielską



Amigowca i chce się nim podzielić z całą społecznością.

Jeśli uważacie, że jest to produkt warty dobrej oceny, wykupcie rejestrację, a z pewnością Krzysztof będzie miał więcej zapatu do dalszej pracy i rozwijania GoADF. Już teraz zapowiadane są nowe wersje. A jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej o motywach autora, przeczytajcie krótki wywiad zamieszczony obok.

Moja ocena programu musi być pozytywna. Nie jest to przełomowe narzędzie na miarę nowej przeglądarki internetowej czy pakietu biurowego, ale przecież nie po to korzystamy z Amigi 500 czy 1200.

Program jest bardzo dobrze zaplanowany, napisany w zgodzie z systemem operacyjnym i działa bezawaryjnie. Mnie osobiście nie zawiesił się ani razu, a starałem się go "pomęczyć". Dlatego, od teraz nie używam już innych narzędzi do obsługi plików ADF. Wam również to polecam.

wersję, a dopiero później dodawane są inne języki. Tak jest w tym wypadku, na szczęście już zapowiedziana jest nowa wersja z obsługą lokalizacji.

Zaletą jest natomiast możliwość uruchomienia programu także bezpośrednio na ekranie Workbencha. Myślę, że najbardziej są tym zainteresowani posiadacze kart graficznych, bo wszystkie opcje i tak zapełniają cały ekran w typowej rozdzielczości. Dla mnie nie ma to większego znaczenia, ale trzeba odnotować kolejny mały "plusik".

We wstępie napisałem, że GoADF to produkt Shareware. Jest to prawdą z tym zastrzeżeniem, że nawet wersja niezarejestrowana posiada aktywne wszystkie funkcje. Dlaczego więc autor nie określił go jako Freeware? Czy trzeba wykupić rejestrację, aby uzyskać jakieś nowe funkcje?

Nic z tych rzeczy. Program jest w pełni funkcjonalny, jedynie listwa tytułowa ekranu wyświetla informację o wersji niezarejestrowanej. Autor po prostu liczy na to, że zostanie doceniony przez użytkowników. Stworzył program przydatny dla każdego

### Zalety:

- + stabilne działanie
- + możliwość montowania wirtualnych dyskietek
- + brak potrzeby instalacji dodatkowych programów
- + niskie wymagania sprzętowe

### Wady:

- wolne zapisywanie dyskietek
- wymagany procesor 68020 (do niektórych funkcji)
- brak innych wersji językowych niż angielska

### Odwiedź stronę domową GoADF:

<https://www.bitplan.pl/goadf/>

**Dlaczego zainteresowałeś się programowaniem na Amidze? Czy specjalnie po to, aby stworzyć GoADF?**

Moje obecne programowanie na Amidze jest przede wszystkim spowodowane znanym wielu Amigowcom sentymentem - programowania uczyłem się w latach '90-tych właśnie na Amidze, i programowanie wtedy pochłaniało mnie najbardziej.

Kiedy więc po latach wróciłem do amigowania, naturalnie wróciłem też do programowania na Amidze, z tym że w bardziej ograniczonym czasowo zakresie.

Dzisiaj programowanie dla AmigaOS w AmigaE to po prostu jedno z moich hobby, które mnie relaksuje i przypomina czasy kiedy programowałem dla przyjemności i bez deadline'ów.

A GoADF! łączy przyjemne z pożytecznym - jest świetnym uzasadnieniem dla Urzędu Skarbowego, które tłumaczy dlaczego wrzucam amigowe zakupy w koszty prowadzenia firmy - w końcu przecież moja firma na tej Amidze zarabia!

**Na jakiej konfiguracji powstaje GoADF i czy programowanie w AmigaE jest łatwe na Twoim sprzęcie?**

Większość kodu powstała w windowsowym Notepad++ połączonym z WinUAE, co jest po pierwsze wygodne, po drugie mobilne (duża część GoADF! powstała np. w czasie różnych delegacji), a po trzecie umożliwiła szybkie testy na różnych konfiguracjach Amigi.

# WYWIAD: Krzysztof Donat - autor programu GoADF! 2019

**Wydanie programu GoADF! to prawdziwa niespodzianka. Nie dość, że wygląda jak za "starych dobrych czasów", to jeszcze jest produktem komercyjnym. Mnie osobiście kojarzy się najbardziej z narzędziami takimi jak Diavolo Backup czy Quarterback. Wypróbujcie GoADF! a w międzyczasie zapraszam do przeczytania, co sam Krzysztof ma do powiedzenia o swoim produkcie.**

Druga w kolejności była Amiga 600 z karta Furia, Indivision i KS 3.1, powstało na niej w sumie całkiem sporo kodu. Swój udział miała też A1200, ale tu udział ograniczył się do testów.

Samo AmigaE jest bardzo mało wymagającym i jednocześnie szybkim kompilatorem, do wygodnej pracy wystarcza nawet standardowy procesor 68000 i najmniejszy choćby twardy dysk na pakiety i moduły Amiga E. Do mniejszych programów wystarczy nawet 1-2 MB pamięci RAM. Do tego koniecznie jakiś dobry edytor, np CED i można wygodnie działać.

**Czy jesteś zadowolony z poziomu zainteresowania programem wśród Amigowców?**

Tak, od momentu premiery GoADF! program zarejestrowało kilkadziesiąt

osób z całego świata, co było dla mnie miłą niespodzianką.

Zaskoczyła mnie bardzo liczna grupa Amigowców z takich krajów jak Włochy, Grecja czy Czechy - ilość rejestracji była porównywalna z tymi tradycyjnie bardziej amigowymi krajami, jak Niemcy, USA czy Wielka Brytania. Również kilka osób z Polski zdecydowało się rejestrację, za co im bardzo z tego miejsca dziękuję.

**Jakie nowe funkcje planujesz dodać w kolejnych wersjach?**

Kolejna wersja na pewno będzie miała konfigurowalne GUI w zakresie ekranu i czcionek (co powinno zadowolić wszystkich posiadaczy high-endowych konfiguracji Amig), weryfikację nagrywania plików ADF, i nowy moduł tworzenia plików ADF z dyskietek. W planach też jest obsługa plików ADZ



(skompresowanych ADF) i rozszerzenie trybu eksploracji plikowej poprzez umożliwienie odczytywania całych katalogów z pliku ADF. Chciałbym też dodać możliwość lokalizacji programu, bo to taki fajny i tradycyjny amigowy mechanizm.

Możliwe, że dojdą też nowe formaty obsługiwanych obrazów dyskietek, bo chociaż program nazywa się GoADF!, to jedną z najczęściej zgłaszanych propozycji zmian było dodanie obsługi plików DMS czy HFE.

**Czy wykupiony klucz rejestracyjny będzie działał w przyszłych wersjach GoADF?**

Tak, klucz otrzymany po rejestracji będzie działał z każdą następną wersją programu, nie będzie żadnych płatnych aktualizacji.

**Czy planujesz tworzyć inne programy/gry, czy GoADF to Twój jedyny projekt?**

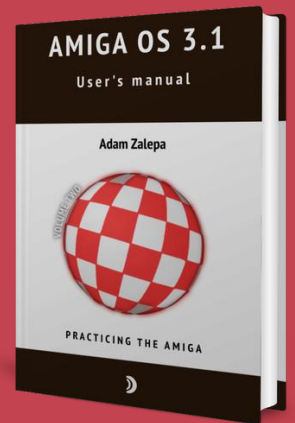
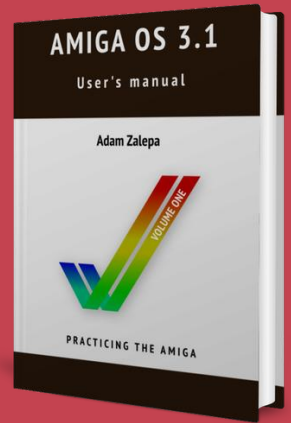
Kiedy wróciłem do programowania na Amidze, moim pierwszym "dziełem" była mała gra na WB "Galactica":

(<https://www.ppa.pl/forum/strefa-gier/27960/galactica-beta-wbgame>)

Bardzo lubię pierwowzór tej gry (linuksowy Konquest), więc chciałbym w wolnej chwili wrócić do Galactiki i przenieść ją na pełny ekran AGA w 256 kolorach.

Mam nawet skompletowaną prawie całą grafikę z darmowych zasobów, więc może za jakiś czas będzie jakiś upload na Aminet. Ale póki co w tej chwili priorytetem jest GoADF!

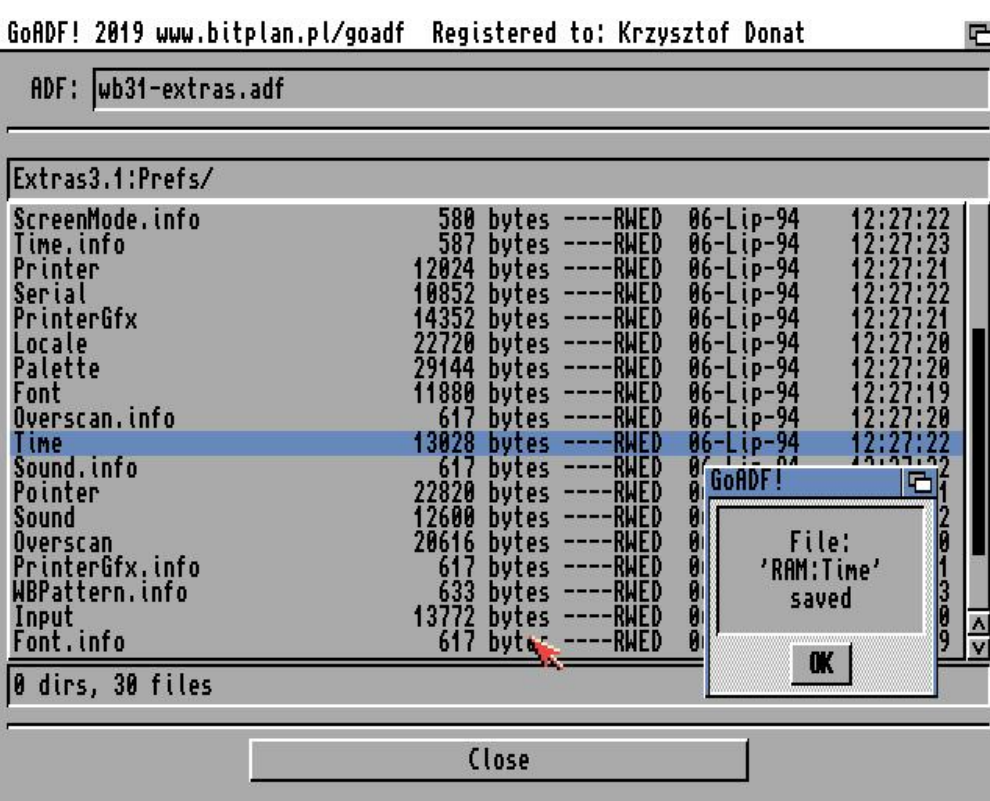
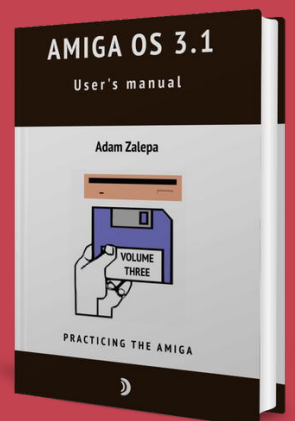
Dziękuję za rozmowę.



**1500 stron  
na temat  
AMIGA OS 3.1**

**Trzy tomy  
znowu dostępne!**

**AMIGA.net.pl**



# XAnim

Funkcję tę można stosować na dwa sposoby – ustalając rozmiar w poziomie lub pionie. Za każdym razem program wyświetli animację proporcjonalnie, a więc po zmianie jednej wartości, automatycznie dostosowana zostanie druga. Tak dzieje się po skorzystaniu z funkcji „+Sx” lub „+Sy”. Po każdej z nich należy wprowadzić liczbę oznaczającą rozmiar - poziomo lub pionowo, wyrażony w pikselach. Oto przykład:

## xanim „+Sx180”

**Worek:video/superimpose.avi**

Po wykonaniu powyższej linii „film” zostanie wyświetlony na obszarze 180 punktów i do tej wielkości zostanie automatycznie przeskalowana wysokość grafiki.

Tak samo możesz zmienić wielkość w pionie, lecz zamiast „+Sx” - wpisz „+Sy”:

## xanim „+Sy180”

**Worek:video/superimpose.avi**

Zwróć uwagę, że obie linie dadzą zdecydowanie inny efekt, bowiem w drugim przypadku rozmiar w poziomie zostanie dostosowany do wartości 180 pikseli, ale tym razem uzyskanej w pionie. Dla ułatwienia przyjmijmy, że posiadasz animację zapisaną w typowej rozdzielczości 320 x 240 punktów. Użycie powyższych parametrów spowoduje więc zmianę wielkości w następujący sposób:

**+Sx180** - do rozmiaru 180 x 135 punktów (240 x 0,5625)

**+Sy180** - do rozmiaru 240 x 180 punktów (320 x 0,75)

Początkowo może być to trudne do zrozumienia, dlatego pogrubiliśmy

**Przeglądarka XAnim potrafi pokazywać wiele różnych formatów animacji i pojawiła się w wersji na Amigę już w połowie lat '90-tych. Nie ma dużych wymagań sprzętowych, bo potrzebuje tylko procesora 68020 i Workbencha 2.0. Posiada jednak wiele ciekawych funkcji, wśród których jest zmiana wielkości wyświetlanej grafiki.**

liczby, które stanowią wymiar obliczony na bazie wartości wprowadzonej w linii polecenia. Mnożenie w nawiasie wynika z proporcji matematycznej i podajemy je ze względu na weryfikację wyniku. Wyświetlanie animacji w innym rozmiarze niż zapisany w pliku wpływa na szybkość odtwarzania. Zwykle wpisanie mniejszej wielkości powinno spowodować wyraźne zwiększenie prędkości i odwrotnie – zwiększanie będzie zawsze skutkowało zwolnieniem pracy.

W tym przypadku część grafiki zostanie oczywiście obcięta, niemniej jeżeli zawiera ona większą ilość szczegółów – możesz je zaobserwować lepiej niż bez użycia funkcji „+Sx” i „+Sy”. Można ich także użyć jednocześnie, dzięki czemu ustalisz bardzo precyzyjnie wymiary grafiki. Trzeba to jednak zrobić w nieco nietypowy sposób, bo podając obie wartości w jednym cudzysłowie, bez żadnych przerw. Przykładowo, aby uzyskać animację w rozmiarze 100 x 20 pikseli, należy wpisać:

## xanim „+Sx100Sy20”

**Worek:video/superimpose.avi**

Jak widać musisz użyć tylko jednego znaku „plus” - przed nazwą pierwszej wywoływanej funkcji, a

resztę trzeba wprowadzić bez znaków SPACJI. Całość jak zwykle trzeba ująć w cudzysłów, co dla „XAnim” będzie oznaczało funkcję podzieloną na kilka części. Możesz również nie powtarzać wielkiej litery w cudzysłowie, w rezultacie uzyskasz linię w poniższej formie:

## xanim „+Sx100y20”

**Worek:video/superimpose.avi**

Jest to jednak sposób dużo mniej czytelny, dlatego najlepiej zawsze podawać pełne nazwy funkcji. W ten sam sposób możesz łączyć różne opcje, pamiętaj jednak, że ich działanie musi mieć sens i nie mogą się wzajemnie znosić.

Może się również zdarzyć, że po naciśnięciu klawisza ENTER okno „Shell” pokaże standardowy komunikat sugerujący poprawne działanie, lecz nie zostanie wywołany żaden ekran. W związku z tym animacja nie będzie mogła być odtworzona, a próby zatrzymania klawiszem Q nie dadzą skutku. Jednocześnie będziesz mógł zauważyć obciążenie procesora, bowiem program będzie wykonywał zadane czynności, pomimo nieprawidłowego wywołania. Jeśli tak się stanie, spróbuj zamknąć okno i otworzyć je ponownie, a w przypadku niepowodzenia – zresetuj Amigę i wczytaj ponownie system.

# Aktualizacja systemu 3.9

Wiele osób krytykuje zawzięcie Workbencha 3.5 i 3.9, mówiąc, że są to wersje niedopracowane, a na dodatek działające bardzo wolno. Oczywiście doposażony system nie będzie działał tak szybko jak 4-kolorowy blat w wersji 3.1, ale zyskujemy przecież nowe funkcje. Ma to szczególne znaczenie, gdy weźmiemy pod uwagę nowy sposób obsługi dysków, bez ograniczenia do 4 GB. Jednak sama instalacja systemu 3.9 nie wystarczy.

Instalacja "czystego" systemu w wersji 3.9 nie kończy sprawy aktualizacji, bowiem po jego premierze wydano kilka dodatkowych pakietów usprawniających pracę. Noszą one nazwę „Boing Bag” i mówiąc najprościej są to częściowe aktualizacje, które nie wprowadzają na tyle poważnych zmian, aby zmodyfikować wersję Workbencha. Ich instalacja potrafi być problematyczna, ale warto to zrobić, bowiem mamy tutaj poprawki przydatne podczas codziennej pracy z komputerem.

Poza tym ich obecności mogą wymagać niektóre programy pobrane z Internetu.

Pakiety „Boing Bag” znajdziesz w co najmniej kilku miejscach w Internecie, między innymi na stronie:

<http://os.amigaworld.de/>

Dalej musimy je zainstalować w określonej kolejności, według naszej listy. Ma to związek z faktem, iż zawartość wiele plików jest tylko aktualizowana, dlatego jeśli pominiesz jeden z punktów, dane nie będą mogły być w odpowiedni sposób zapisane na dysku.

Po pobraniu wszystkich pozycji należy je rozpakować, bowiem każda jest archiwum LHA. Zrób to przy pomocy programu „AnUrc”, o czym pisaliśmy wcześniej, między innymi w punkcie „Polska wersja systemu”.

Najlepiej do tego celu wykorzystaj roboczy katalog na innej partycji dysku twardego lub „Ram Dysk”, o ile masz odpowiednią ilość wolnej pamięci.

Po prawej stronie widoczny jest dział „AmigaOS 3.9”, a poniżej odnośnik „Downloads”. Należy pobrać pozycje o następujących nazwach:

- BoingBag 1 - „BoingBag39-1.lha”,
- BoingBag 2 - „BoingBag39-2.lha”,
- BoingBag 2 Contribution - „BoingBag39-2-Contribution.lha”,
- BoingBag 2 Locale (polski) - „BoingBag39-2-polski.lha”.

Jeżeli na ekranie zobaczysz komunikat o tym, że jeden z plików już istnieje, wybierz przycisk „Zastąp wszystko”. W rezultacie wszystkich działań w katalogu docelowym powinny zostać zapisane nowe ikony.

Jeżeli nie widzisz wszystkich pozycji w oknie, przesuń zawartość za pomocą suwaków albo wywołaj

The screenshot shows the AmigaOS website with the following elements:

- Logo:** AMIGA OS multimedia, multi-threaded, multi-tasking
- Language:** Deutsche Seiten
- Navigation:** Home, Purchase, Contact, Impressum
- Editorial:** Welcome to the (unofficial) AmigaOS Support Homepage. On this page you will find all important information and updates for the AmigaOS 3.1, 3.5 and 3.9 for your Amiga computer.
- Amiga OS:** Since the launch of the Amiga 1000 back in 1985 the Amiga Operating System has continuously improved. It was built around tightly integrated hardware and software. The hardware was originally based on proprietary chips running the Motorola 68000 series of processors. This combination of hardware and software produced a very fast, powerful and easy to use computing platform. Over 5 million Amiga computers were sold.
  - Release 3.1 was the first version of the Amiga operating system to be officially dubbed AmigaOS. It was also the last version developed under Commodore. Later Amiga licensed development to Haage&Partner and they released with OS 3.5 (1999) and 3.9 (2000) the first Updates after 5 years.
  - Over 40,000 applications and 5,000 games have been written for devices running AmigaOS. In this case the Amiga is still one of the biggest computer platforms in the world.
- AmigaOS 3.9:** Introduction, Features, Requirements, Screens, Board of Honors, Downloads
- AmigaOS 3.5:** Introduction, Features, Requirements, Screens, Advertising, Downloads
- AmigaOS 3.1:** Introduction, Features, Requirements, Screens, Board of Honors, Downloads



menu górne „Okno”, a następnie wskaż pozycję „Wyświetl” oraz z rozwijanego pod-menu funkcję o nazwie „wszystkie pliki”. Aktywna powinna być druga pozycja, o czym świadczy charakterystyczny znak „zakreślenia” po lewej stronie.

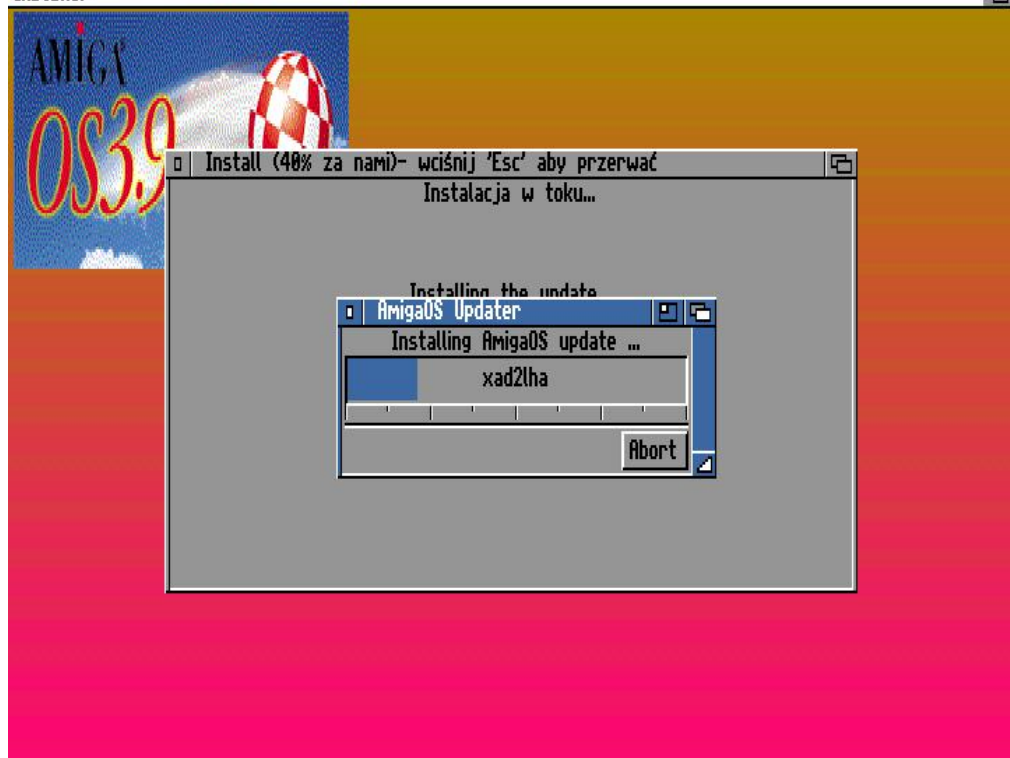
Obecność ikon w oknie „Ram Disk” oznacza, że wszystkie pliki zostały rozpakowane poprawnie i możemy zająć się instalacją wszystkich aktualizacji. Najedź wskaźnikiem na ikonę katalogu podpisaną „BoingBag3.9-1” i naciśnij dwukrotnie lewy klawisz myszki. Na ekranie zobaczysz nowe okno z kolejnymi ikonami. Wykonaj dwuklik na ikonie „Installation”, dzięki czemu uruchomisz program instalacyjny.

W systemie 3.9 program „Installer” korzysta zwykle z osobnego ekranu, a nie Workbencha. Tak się stanie także i teraz, w związku z czym okno będzie tylko jednym z elementów większej całości.

Jak widać pierwszy etap to wyświetlenie okna informacyjnego. Wybierz przycisk „Kontynuuj”, aby przejść dalej. Zobaczysz tak zwane opcje instalacji, których nie zmieniasz, a tylko jeszcze raz wskaż to samo pole „Kontynuuj”. Instalator spyta o dysk, na którym chcesz przeprowadzić aktualizację. Domyślnie powinien być rozpoznany dysk systemowy, który u nas nazywa się „Workbench”. Nazwa powinna być widoczna w polu oznaczonym jako „Wybrany katalog”.

Jeśli jest inaczej najedź wskaźnikiem na odpowiednią nazwę na liście w górnej części i naciśnij lewy klawisz myszki. Następnie znowu użyj przycisku „Kontynuuj”. Dwa kolejne etapy po informacji o tym, że wiele plików zostanie zastąpionych

Installer



nowymi wersjami oraz wybór Twojego języka. W obu przypadkach kolejny raz musisz wskazać funkcję „Kontynuuj”, zwróć tylko uwagę czy aktywne jest pole z napisem „Polski”. Pozostałe powinny być wyłączone tak jak poniżej:

Program pokaże teraz prośbę o włożenie płyty AmigaOS 3.9, czyli tego samego nośnika, z którego od początku instalowałeś system. Tak jak wspomnieliśmy wcześniej obsługa napędu optycznego jest ważnym składnikiem Workbencha i to wyraźnie widać w tym przypadku.

Sterownik powinien być zainstalowany wraz z Workbenchem, jeżeli jednak Twoja konfiguracja jest nietypowa lub wyłączyłeś urządzenie „CD0”, musisz to zmienić i uruchomić aktualizację „BoingBag” jeszcze raz. Gdy wszystko będzie działać prawidłowo, włóż płytę do napędu i znowu wybierz przycisk „Kontynuuj”.

Po chwili zobaczysz mniejsze okno zatytułowane „AmigaOS Updater”, a wewnątrz pasek wskazujący na postęp operacji.

Poczekaj, aż wykonane zostaną wszystkie czynności, po czym wyświetlony zostanie napis „The installation ... is now complete”, a później już w języku polskim „Instalacja zakończona”. Wskaż dwukrotnie to samo pole „Kontynuuj”, a instalator zostanie zamknięty. Właśnie zakończyłeś pierwszą część aktualizacji systemu operacyjnego.

Dalej odczytaj zawartość drugiego katalogu, który wcześniej zapisaliśmy, czyli „BoingBag3.9-2”. Jego zawartość będzie bardzo podobna do „3.9-1” i tak samo w środku widoczna będzie ikona „Installation”.

Analogicznie wykonaj na niej dwuklik. Instalator będzie wyglądał



Installer



zawartość katalogu „LocaleUpdate”. W środku znajdziesz ikonę „Install\_Locale”, na którą najedź wskaźnikiem myszki i naciśnij dwukrotnie lewy klawisz.

Znowu zobaczysz okno instalatora, ale tym razem na pulpicie, a nie oddzielnym ekranie. Pierwsza informacja to wybór trybu instalacji. Tak jak poprzednio nic nie zmieniasz, tylko wskaż pole „Kontynuuj instalację”. Program przez chwilę będzie kopiował pliki, a potem wyświetli napis „Instalacja zakończona”.

Teraz wystarczy użyć przycisku „Kontynuuj”, aby zakończyć całą aktualizację systemu 3.9. Zresetuj komputer i poczekaj na ponowny rozruch. Workbench nie zmieni swojego wyglądu, nie powinien także pojawić się żaden nowy komunikat. Twój system jest teraz jednak w pełni aktualny i kontynuować pracę.

tak samo, ale informacje w oknie będą od początku w języku polskim.

Wybierz pole „Kontynuuj”. Gdy pojawi się wybór trybu instalacji wskaż przycisk „Kontynuuj instalację”, a następnie „Kontynuuj”. Pamiętaj, aby nie zmieniać żadnych ustawień, zwróć natomiast uwagę na to, czy aktywna jest funkcja przeznaczona dla użytkownika „średnio-zaawansowanego”. Jest to domyślny tryb pracy, ale jeżeli „włączona” jest inna opcja najedź wskaźnikiem na pole umieszczone obok napisu i naciśnij lewy klawisz myszki.

Teraz instalator spyta o dysk, na którym ma być zainstalowany „BoingBag2”. Należy to zrobić tak samo jak wcześniej i wskazać ten sam dysk systemowy, po czym wybrać przycisk „Kontynuuj”. W oknie powinieneś zobaczyć dłuższy komunikat rozpoczynający się od słów „BARDZO WAŻNE”.

Po raz kolejny skorzystaj z funkcji „Kontynuuj”. W oknie zobaczysz informację o aktualizacji zwanej „AmigaOS ROM Update”: Jest to istotny element nowej wersji systemu. Na razie wybierz przycisk po prawej stronie, czyli:

### Zainstaluj uaktualnienie

Na ekranie znowu pojawi się małe okno „AmigaOS Updater”, a po chwili komunikat o zakończonej instalacji. Użyj dwa razy przycisku „Kontynuuj”, aby zakończyć cały proces.

Gdy okno zniknie pozostaje jeszcze trzecia część instalacji, którą jest uaktualnienie polskiej wersji Workbench. Ponownie wróć do katalogu, gdzie rozpakowałeś pliki i odczytaj



# Blitz Basic ekrany

**Podobno programowanie w Basicu nie ma sensu. Lepiej pisać program w języku obecnym na innych platformach, jak C. Wymaga to jednak większej wprawy. Kodowanie w Asemblerze jest jeszcze trudniejsze i może zniechęcać. Nie każdy program musi być super szybki, czasem bardziej liczy się możliwość uruchomienia pierwszej wersji w krótkim czasie. Od czegoś trzeba zacząć, dlatego zapraszam do przeczytania kilku słów na temat obsługi systemowych ekranów.**

Blitz Basic umożliwia bezpośrednią obsługę elementów interfejsu graficznego systemu operacyjnego. Możesz więc otworzyć nowy ekran, tak samo jak robi to prawie każdy większy program dla Amigi.

Masz do dyspozycji szereg poleceń, które w większości posiadają w nazwie słowo „Screen”, co oznacza właśnie „ekran”.

## Otwieranie ekranu

Jeśli chcesz otworzyć oddzielny ekran dla swojego programu, skorzystaj z krótkiego polecenia SCREEN. Wystarczy podać tylko trzy podstawowe parametry:

- numer ekranu,
- tryb wyświetlania,
- tytuł ekranu.

Parametr określający tryb wyświetlania jest drugi i wpisujemy go w formie liczby. Określa on tak zwaną „głębokość” ekranu, czyli ilość bitplanów jakie będą

dostępne. Oczywiście przekłada się to na dostępne kolory, na przykład 4 bitplanu to 16 barw. Aby obliczyć ilość należy liczbę 2 podnieść do potęgi oznaczającej ilość bitplanów.

Liczby od 1 do 6 to tryb Lowres, czyli rozdzielczość 320x256 punktów. Jeżeli potrzebujesz skorzystać z ekranu Hires (640x256 pikseli), dodaj liczbę 8 do numeru trybu. Rozdzielczość zostanie zmieniona, co widać szczególnie po tytule na listwie ekranu.

Możliwe jest również uruchomienie programu na ekranie w trybie Interlace, czyli z zachowaniem przeplotu. W tym wypadku należy dodać liczbę 16.

Z polecenia SCREEN możesz korzystać również w bardziej wyrafinowany sposób. Należy jednak podać aż 10 argumentów, które będą zachowywać inną kolejność.

Dzięki widocznej linii otworzysz ekran o rozdzielczości 640x256 z minimalną ilością 2 dostępnych kolorów (czyli 1 bitplan). Tak się dzieje, bowiem użyliśmy argumentu zapisanego jako liczba \$8000. Zwróć uwagę, że mamy nie tylko większą ilość danych w linii, ale także mają one różne rodzaje. Oto efekt działania programu:

Jak widać, ekran jest automatycznie przesunięty w pionie, tak więc górna część Workbenchu wraz z oknem „CLI” jest cały czas widoczna. To wszystko jest możliwe, bowiem polecenie SCREEN wymaga wpisania argumentów w istotny sposób wpływających na cechy ekranu. Są to poniższe elementy, w kolejności:

- numer ekranu, - pozycja pozioma ekranu, - pozycja pionowa ekranu, - rozdzielczość pozioma, - rozdzielczość pionowa, - „głębokość” ekranu, - tryb wideo, - tytuł ekranu.

Dwie ostatnie liczby oznaczają kolory, które będą używane. Pozostałe pozycje oprócz trybu wideo powinny być zrozumiałe. Tutaj muszą znaleźć się konkretne wartości oznaczające:

- 0 - - tryb Lowres,
- \$8000 - tryb Hires,
- 4 - tryb Interlace (512 punktów w pionie),

## Zmiana pozycji ekranu

Gdy już mamy gotowy ekran możemy wykonać na nim szereg dalszych czynności. Charakterystyczną cechą systemu Amigi jest funkcja przesuwania ekranów. Zwykle robimy to za pomocą myszki, gdy uruchomimy



większą ilość programów. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, abyś wykorzystał to w swoim programie. Ekran może zmieniać pozycję według liczb podanych obok polecenia o nazwie MOVESCREEN. Musisz jedynie wpisać odległość od lewego górnego rogu, o którą ekran ma być przesunięty. Na przykład:

### **MoveScreen 0,0,100**

Zobacz jaki będzie efekt działania programu, który najpierw otwiera nowy ekran, a następnie przesuwa go o wartości podane powyżej: Oczywiście użytkownik nie obserwuje momentu zmiany pozycji ekranu, wszystko dzieje się na tyle szybko, że po prostu zobaczysz ekran „zsunięty” w dół.

Dzięki tej funkcji możesz spowodować płynne przemieszczanie się ekranu, wystarczy utworzyć pętlę modyfikującą liczby obok słowa MOVESCREEN.

W przypadku programu użytkowego trudno znaleźć zastosowanie takiego działania, ale możesz to śmiało wykorzystać przy pisaniu gry.

Zwróć uwagę, że możesz otworzyć kilka ekranów i zmieniać ich pozycję względem siebie. Robi tak wiele gier dla Amigi. Aby skutecznie zarządzać wieloma ekranami powinienes jednak poznać polecenia umożliwiające zmianę ich kolejności, czasowe ukrywanie oraz wyświetlanie odpowiednich fragmentów.

Najprostszą operacją to schowanie ekranu o określonym numerze. W tym celu wprowadź linię podobną do poniższej:

### **HideScreen 1**

Obok polecenia podajemy tylko numer ekranu, który został wcześniej otwarty. Tak samo możliwe jest pokazanie na nowo ekranu, musimy jednak użyć słowa SHOWSCREEN, czyli razem:

### **ShowScreen 1**

Pamiętaj, że w przypadku utworzenia wielu różnych ekranów, ich kolejność może być różna. Otwarty ekran niekoniecznie musi być tym, który jest „na wierzchu”. Polecenie wykonuje dodatkowo wykonuje operację ustawienia ekranu o podanym numerze jako pierwszego.

W rezultacie po użyciu słów HIDESCREEEN oraz SHOWSCREEN zmienisz kolejność obszarów roboczych. Jeżeli piszesz program operujący na kilku ekranach, a na każdym z nich umieszczasz ważne elementy sterujące, może mieć to kolosalne znaczenie dla czytelności tak utworzonego interfejsu użytkownika.

Może nam się również przydać opcja wyszukania ekranu o określonym numerze. Służy do tego polecenie FINDSCREEN, któremu można dodatkowo podać tytuł ekranu. Funkcję można wykorzystać także w taki sposób:

### **FindScreen 0**

Zwróć uwagę, że po wykonaniu tej operacji funkcji, podany ekran stanie się automatycznie aktualnie używanym. Oznacza to, że możesz na nim wykonywać różne operacje bez potrzeby pokazywania użytkownikowi Twojego programu. W wielu przypadkach będziesz miał

potrzebę „cichej” zmiany zawartości ekranu, dlatego warto pamiętać o tej możliwości.

Operacje możesz również wykonywać bezpośrednio na ekranie Workbencha. Możesz to zrobić podając numer zerowy obok polecenia FINSSCREEN, więc po prostu:

### **FindScreen 0**

Możesz mu także przypisać własny numer, a następnie wykorzystywać go tak jak inne otwarte ekrany. Aby było to możliwe musisz użyć słowa WBTOSCREEN, zamiast FINDSCREEN.

Po przypisaniu numeru do ekranu Workbencha możliwe jest na przykład otwieranie na nim własnych okien. Innymi słowy Twój program może działać na pulpicie, ale nie wyklucza to równocześnie wykonywania operacji na innych ekranach.

Pamiętaj jednak, że Amiga posiada ograniczoną pamięć graficzną (typu Chip). Im więcej ekranów w wysokiej rozdzielczości oraz kolorów, tym bardziej zużywasz dostępny obszar. Dlatego polecenie WBTOSCREEN może być przydatne także wtedy, gdy chcesz zmniejszyć zapotrzebowanie na pamięć.

Ekran możesz zamknąć w razie potrzeby i nie wymaga to specjalnych umiejętności. Trzeba tylko wpisać polecenie CLOSESCREEN i podać numer ekranu. Zanim to jednak zrobisz warto poznać inne możliwości modyfikacji ekranu, na którym pracować ma Twój program.

# Workbench: Obsługa formatu PNG

Gdy używasz trybów wyświetlania 256-kolorowych (czyli 8-bitowych), możesz wpływać na sposób dobierania tak zwanych „pisaków” systemowych w procesie dostosowywania kolorów.

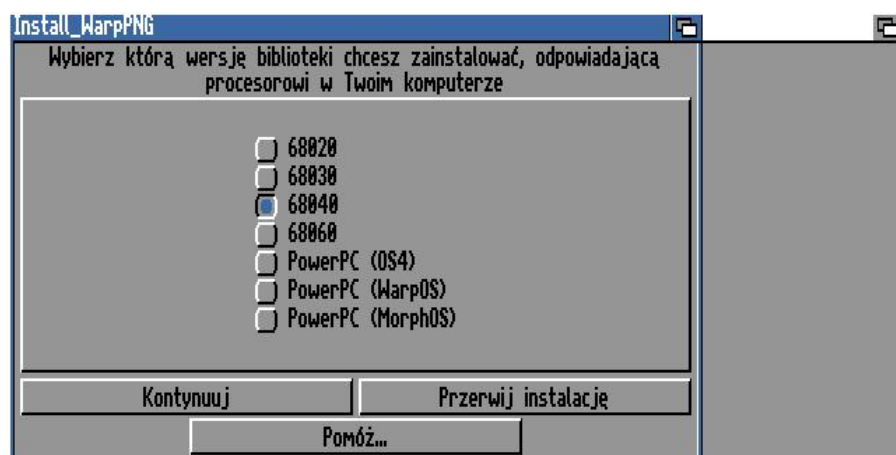
„Warp PNG” posiada dwie opcje związane z kontrolą pisaków, dzięki którym możesz decydować jaka ilość barw będzie wykorzystywana do wyświetlania grafiki.

Podobnie jak w przypadku roztrząsania, masz do dyspozycji ustawienia związane z jakością obrazu. Należy tu skorzystać z argumentu nazwanego „PENS\_QUALITY”, który posiada następujące opcje:

- **POOR** - używana będzie mała ilość pisaków, kosztem jakości obrazu,

- **GOOD** - domyślny sposób, który polega na użyciu takiej ilości barw, która gwarantuje prawidłowy wyświetlenie wszystkich podstawowych kolorów; pisaki nie są w tym przypadku w żaden sposób blokowane dla przeglądarki,

dlatego mogą wystąpić znaczne przekłamania grafiki,



Fragment instalacji pakietu WarpPNG. Pakiet pozwala wybrać oddzielne wersje, zoptymalizowane pod kątem szybkości działania na różnych procesorach, w tym PowerPC.

Grafiki PNG przedstawiać nie trzeba. Jest obecna w sieci, choć wiele osób preferuje formaty dające lepsze efekty kompresji jak JPEG. Portable Network Graphics (PNG) jest następcą słynnego GIF-a i nie wymaga bardzo szybkiego procesora. Jednak pewne problemy mogą pojawić się podczas wyświetlania grafiki na Workbenchu w trybach 64-, 128- i 256-kolorowych. Aby wszystko dobrze wyglądało trzeba dobrze dopasować ustawienia datatypów. Moim zdaniem w tym wypadku najlepiej użyć pakietu "WarpPNG".

- **BEST** - pozwala wykorzystać jak największą ilość „pisaków”, dzięki czemu uzyskuje najlepszą możliwą jakość, metoda ta nie bierze pod uwagę innych elementów graficznych, które mogą być w tym samym czasie widoczne na ekranie, dlatego podczas przeglądania różnych plików kolorystyka może być nieprawidłowa dla niektórych obrazów.

Sposób używania pisaków może być określany w różny sposób nie tylko w ramach Workbench, lecz także innych programów.

Dlatego do dyspozycji masz kolejny argument „PENS\_OVERRIDE”, który przyjmuje te same wartości i funkcje jak omawiany wcześniej „DITHER\_OVERRIDE”.



Analogicznie możesz tu korzystać ze słów: NOTHING, DEFAULTS, APPS, EVERYTHING. Wywołują one analogiczne rezultaty, lecz każdy z nich dotyczy „pisaków”, a nie efektu roztrząsania.

Podczas korzystania z formatu PNG masz możliwość kontroli tak zwanego kanału „alfa”. Służy do tego argument „ALPHA\_MODE”, który umożliwia zmianę ustawień związanych z przezroczystością grafiki. Pierwsza opcja to wywołanie go wraz ze słowem „USE”, czyli razem:

#### ALPHA\_MODE USE

dzięki czemu kanał „alfa” jest łączony z kolorem tła i jest to standardowe zachowanie w całym systemie operacyjnym. Możesz z tej funkcji zrezygnować podając inną wartość argumentu, mianowicie:

#### ALPHA\_MODE DISCARD

Teraz kanał „alfa” nie będzie w ogóle brany pod uwagę, co może być przydatne w sytuacji, gdy grafika zawiera obraz całkowicie przezroczysty. Niektóre programy mogą bowiem wyświetlać taki plik jako pusty obraz. W rezultacie obu opcji uzyskasz grafikę 24-bitową, zamiast 32-bitowej (czyli 24-bity oraz kanał „alfa”).

Możesz to zmienić przy użyciu kolejnej wartości „KEEP”, która spowoduje utworzenie pliku 32-bitowego za pomocą systemowego datatypu o nazwie „picture”.

Zwróć uwagę, że nie każda wersja obsługuje tryb „RBGA”, który jest w tym przypadku wymagany. Z przezroczystością związany jest też argument „BACKGROUND”, który

```
AmigaShell
Nowy proces Shell nr 4
4. Ram Disk: > setenv Datatypes/WarpPNG.prefs IMAGE_GAMMA 1500000
4. Ram Disk: > getenv Datatypes/WarpPNG.prefs
IMAGE_GAMMA 1500000
4. Ram Disk: >
```

Warp PNG posiada ustawienia, które możemy kontrolować za pomocą programu zapisywanego w katalogu Prefs na dysku systemowym. Niestety wymaga on systemu operacyjnego w wersji 3.5 lub nowszej. Autor przewidział jednak ręczną zmianę preferencji za pomocą dodatkowej zmiennej środowiskowej. Należy z niej korzystać z pomocą systemowych poleceń SETENV oraz GETENV.

nie ma żadnych dodatkowych ustawień. Działa tylko wtedy, gdy zastosujesz argument:

#### ALPHA\_MODE USE

i pozwala zmienić barwę tła. Jako wartość należy mu podać kolor w formacie szesnastkowym zwanym też heksadecymalnym. Na przykład:

#### BACKGROUND FF0000

lub

#### BACKGROUND 0xFF0000

spowoduje ustawienie koloru na czerwony. Tak się dzieje, bowiem dwa pierwsze znaki oznaczają wartość czerwonej składowej koloru, który chcesz uzyskać. Dwa kolejne odpowiadają za barwę zieloną, a ostatnie – za niebieską. Wszystko zawiera się w schemacie kolorystycznym typu RGB.

Zwróć uwagę, że powyżej podane linie są równorzędne. Z przedrostka „0x” możesz zrezygnować, choć

czasem jest przydatny, na przykład przy pisaniu własnych skryptów ARexxa.

To wszystkie ustawienia pakietu „Warp PNG”, które mają bezpośredni wpływ na sposób i jakość wyświetlanego obrazu. Dla Amigi powstało bardzo wiele oprogramowania umożliwiającego zwiększenie możliwości systemu operacyjnego.

Pamiętaj, że każdy produkt będzie miał inne funkcje i własne „preferencje”. Niektóre mogą nie posiadać rozbudowanych ustawień lub też posiadać specyficzne wymagania, nie tylko odnośnie zainstalowanych plików na dysku, ale także sposobu użycia.

Jeżeli nie jesteś pewien jak korzystać z pobranych datatypów, w pierwszym rzędzie zawsze przeczytaj dołączoną dokumentację.

# Nieinwazyjne zmiany w systemie

**Wśród programów poprawiających funkcje oryginalnego Workbencha istnieje wiele pozycji, które działają w sposób niezgodny z zaleceniami firmy Commodore. Przez "łatki" tracimy zgodność z różnymi programami, a stabilność systemu pozostawia wiele do życzenia. Czasami nie ma innego wyjścia, ale są też programy, które korzystają z mechanizmów systemu tak, aby uzupełnić działanie funkcji i nie zmieniać przy tym pracy innych uruchomionych procesów, albo robić to w ograniczonym zakresie.**

System Amigi nie posiada zintegrowanego menadżera zainstalowanych programów, dlatego w każdym przypadku możemy po prostu skasować z dysku niepotrzebne dane. Czasem jednak pliki są kopiowane do wielu różnych katalogów i nie jest to takie łatwe.

Dlatego istnieje możliwość automatycznego usuwania programów z dysku. Aby było to możliwe musi zostać spełnionych kilka warunków. Program musi być instalowany za pomocą standardowego skryptu instalacyjnego. Ponadto powinien utworzyć tzw. „raport instalacji” (ang. log file), dzięki któremu będzie możliwe wykonanie czynności odtwarzających poprzedni stan na dysku.

Taką funkcje mają omówione programy instalacyjne, lecz można

ją również wywołać za pomocą zwykłego „Installera” dostarczanego z oryginalnym Workbenchem. Należy tylko pamiętać, aby za każdym razem wskazać tryb dla użytkownika „zaawansowanego” (ang. „Expert User”).

Następnie w opcjach instalacji musimy uaktywnić pole oznaczone jako „Zapisz do pliku”. Spowoduje to automatyczne zapisanie odpowiedniego pliku na dysku. Jeżeli korzystasz z fabrycznego programu instalacyjnego, opcje te musisz ustawić za każdym razem, gdy instalujesz nowy program na dysku.

Gdy używasz jednego z zamienników – możesz to ustawić globalnie tak, że „odinstalowanie” będzie łatwiejsze. Niezależnie od sposobu tworzenia pliku „raportu”,

musimy jeszcze uruchomić program, który skorzysta z zapamiętanych informacji.

W tym celu znowu zaglądamy na Aminet, tym razem do katalogu „util/wb”, gdzie znajdziemy plik o nazwie „Uninstaller.lha”. Należy go pobrać i rozpakować za pomocą okna „Wykonaj polecenie” lub w oknie „Shell” podać następującą linię:

**lha x Uninstaller.lha RAM:**

Plik liczy sobie tylko kilka kilobajtów, zatem nawet na nierozbudowanej Amidze możesz użyć pamięci zamiast dysku twardego bez obawy o wolne miejsce. Następnie odczytaj zawartość „Ram Dysku”. Pojawi się kilka ikon, z których interesuje nas „UninstallerEN”.

Najedź na nią wskaźnikiem myszki na naciśnij dwukrotnie lewy klawisz. Na ekranie pojawi się okno informacyjne z jednym przyciskiem „Proceed”. Użyj go.

Następny komunikat to możliwość wskazania „raportu”, z którego będziesz korzystał. Użyj go, a zobaczysz standardowe okno wyboru. Ustaw w nim odpowiedni plik, a potem potwierdź operację za pomocą przycisku „Ok”.

Program rozpocznie „odinstalowanie” i będzie się starał skasować wszystkie niepotrzebne pliki. Jeśli zostaniesz zapytany o potwierdzenie operacji usunięcia pliku lub katalogu za pomocą komunikatu:

**Delete this file?**

lub

**Delete this drawer?**

potwierdź  
wybór za  
pomocą  
przycisku „Yes” lub

„Delete All”, chyba że chcesz  
pozostawić określony składnik w  
systemie do wykorzystania przez  
inne programy.

W praktyce najlepiej nie kasować  
bibliotek systemowych, a także  
poleceń z systemowego katalogu  
„C”. Aby tak się stało należy  
oczywiście wybrać przycisk „No”.  
Na koniec zostanie wyświetlone  
okno z napisem „Finished”. Wskaż  
tutaj pole „Ok”.

Pamiętaj, że program odczytuje  
informacje bezpośrednio z danych  
przekazanych przez skrypt  
instalacyjny. Oznacza to, że nie  
rozpoznaje samodzielnie plików i  
katalogów. Nie są również  
wyszukiwane w sytuacji, gdy  
zabraknie ich w określonym miejscu  
na dysku. Po zainstalowaniu swoich  
ulubionych programów nie zmieniaj  
nazw plików, nie kopiuj ich też w  
inne miejsca.

W przeciwnym razie „Uninstaller” nie  
zadziała poprawnie, bowiem nie  
będzie mógł odczytać danych z  
dysku. Analogicznych programów  
możesz znaleźć co najmniej kilka,  
lecz wszystkie działają bardzo  
podobnie. Dlatego, gdy chcemy  
używać funkcji „odinstalowania”,  
musimy pamiętać o przestrzeganiu  
tych kilku prostych zasad.

Tryb graficzny o nazwie „Hold-And-  
Modify” (w skrócie „HAM”) nie jest  
standardowo uwzględniony na  
Workbenchu. Nie można go ustawić  
w programie preferencyjnym

„Screen Mode”, ani w  
większości programów. Jest  
to związane z nietypowym  
sposobem tworzenia obrazu, który  
jest dostosowany właściwie tylko do  
pokazywania statycznej grafiki.

Aby to zrozumieć musimy trochę  
bardziej poznać jego specyfikę. Tryb  
„HAM” był projektowany jako  
ciekawostka i miał nie pojawić się w  
finalnej wersji Amigi. Został  
pozostawiony z uwagi na to, że jego  
eliminacja wiązała się z dużymi  
nakładami pracy na modyfikację  
układów specjalizowanych.

Pozwala on uzyskać 4096 lub 262144  
kolorów. W pierwszym przypadku  
jest to możliwe na Amigach z  
układami „OCS” i „ECS” i tryb  
oznaczony jest jako „HAM-6”. Ponad  
262 tys. kolorów pozwalają  
wyświetlić natomiast układy „AGA” i  
odpowiednio - tryb zwany jest  
„HAM-8”.

Liczba na końcu związana jest z  
wykorzystaniem 6- lub 8-bitowego  
ekranu, a więc zawierającego z  
zasady 64 i 256 barw. Dane  
poszczególnych pikseli  
rozpoznawane są jednak w taki  
sposób, że poza danymi dostępne  
są dwa tzw. bity sterujące. Mogą  
one przyjmować cztery wartości z  
zakresu: „set”, „modify red”, „modify  
green” lub „modify blue”. Pierwsza z  
nich to zwykła interpretacja danych  
jako numer określonego koloru.  
Wartość „modify” oznacza  
zmodyfikowaną składową koloru:  
czerwoną (red), zieloną (green) lub  
niebieską (blue).

Mamy więc możliwość ustawiania  
poszczególnych składowych i dzięki  
temu uzyskujemy więcej barw na  
ekranie. Jednak dla określonego  
koloru - a więc również punktu na  
ekranie - można zmodyfikować tylko  
jedną składową, dlatego trzeba  
zmienić kolejno tyle pikseli, iloma  
składowymi różnią się kolory między

# Setup





sobą. Powoduje to powstawanie „smug” na granicy obszarów kolorystycznych, gdzie barwy różnią się dwoma lub trzema składowymi.

W związku z tym cały mechanizm niezbyt dobrze nadaje się do wyświetlania kontrastujących elementów graficznych, tak jak na przykład ramki okien. Dlatego fabryczny Workbench nie pozwala ustawić trybu „Hold-And-Modify”.

Możemy jednak zainstalować dodatkowe programy, za pomocą których uzyskamy nowe możliwości. Są one zaliczane do tzw. „hacków”, czyli sztuczek omijających w pewnym stopniu mechanizmy zawarte w systemie operacyjnym. Możemy ich używać jeśli posiadamy Amigę 1200 lub 4000, bowiem wymagane są układy „AGA”. Nie są specjalnie skomplikowane w obsłudze, o czym zaraz się przekonamy. Na początek zajrzyj na Aminet do katalogu „driver/moni” i pobierz plik

o nazwie „WBHacksAGA.lha”. Rozpakuj zawartość w standardowy sposób za pomocą okna „Wykonaj polecenie”:

### Iha x WBHacksAGA.lha RAM:

Przejdź do „Ram Dysku” i odczytaj katalog o nazwie takiej samej jak archiwum. W kolejnym oknie wykonaj „dwuklik” na ikonie podpisanej „HAM6”. W środku zobaczysz kilka plików o nazwach rozpoczynających się od „screenmode.prefs”.

Są to ustawienia Workbenchu umożliwiające skorzystanie z trybu „HAM”. Każdy zakończony jest nazwą trybu wyświetlania, na przykład:

### screenmode.prefs.PAL

oznacza, że plik dotyczy sterownika „PAL” z systemowego katalogu „Monitors”. Wybierz plik wskazujący na tryb, którego chcesz użyć i

wykonaj na nim „dwuklik”. Pamiętaj, że sterownik o podanej nazwie powinien być aktywny w Twoim systemie.

Po chwili ekran zostanie przetączony i pozornie ustawione zostaną tylko 64 kolory. Możesz to sprawdzić uruchamiając program „ScreenMode” z katalogu „Prefs”. Ma to związek ze specyfiką trybu „HAM”.

Aby przekonać się, że nasz pulpit uzyskał możliwość wyświetlania większej ilości kolorów przejdź do katalogu „HAM icons”, który zapisany jest obok poprzednich plików. W oknie zobaczysz duże ikony zawierające grafikę w trybie „Hold-And-Modify”. Normalnie będą nieczytelne, ale teraz powinny mieć właściwą kolorystykę.

Zwróć uwagę, że posiadają dużo większą ilość barw niż inne ikony, a na ich obszarze widać przekłamanie grafiki charakterystyczne dla trybu „HAM”.

Jest to najprostszy sposób uzyskania większej ilości kolorów na ekranie Workbenchu bez dodatkowej karty graficznej. Pamiętaj, że nowy sterownik zajmuje dużą ilość pamięci typu „Chip”, ponadto odświeżanie grafiki nie będzie zbyt szybkie. Ze względu na zmodyfikowaną obsługę pulpitu, niektóre programy mogą odmówić posłuszeństwa lub pracować w nieprawidłowy sposób.

Dlatego nie polecam uruchamiać tej funkcji wraz ze startem systemu, ani uzależniać od niej instalacji pozostałych programów na dysku.



**Ustawienia ekranu systemowego blatu z możliwością wybrania trybu "Hold-And-Modify" (przycisk "HAM").**



Najlepiej wywoływać ją wtedy, gdy chcesz użyć rozszerzonych możliwości, po czym wrócić do „zwykłego” trybu wyświetlania. Wiele przeglądark grafiki korzysta z trybu „HAM”, jak również potrafią go używać systemowe datatypy.

Dzięki temu wszędzie tam, gdzie programy używają mechanizmów Workbench’a możliwe jest uzyskanie trybu większej ilości kolorów.

Trzeba tylko pamiętać, że jest to tryb, który zwykle nie był przewidywany przez autorów oprogramowania i może powodować kłopoty w działaniu. Na tej samej zasadzie grafikę w większej ilości kolorów wyświetli również zwykły „Multiview” z katalogu „Utilities” na dysku systemowym.

Proponujemy też zwrócić uwagę na program o nazwie „HammerView” dostępny na Aminecie w katalogu „gfx/show” pod nazwą „hammerview.lha”. Jest prosty w użyciu, poza tym obsługuje wewnętrznie format JPEG. Potrafi skorzystać z dobrodziejstw datatypów, może więc stanowić dobry zamiennik systemowej przeglądarki grafiki.

Instalacja programu jest nieskomplikowana. Pobrany plik należy rozpakować tak jak wcześniej, czyli wykonując „dwuklik” na ikonie, a potem w oknie „Wykonaj polecenie” uzyskując wpis:

**lha x hammerview.lha RAM:**

Następnie odczytujemy zawartość „Ram Dysku” i ponownie wykonujemy „dwuklik” na ikonie o nazwie „hammer”.



**Workbench uruchomiony w dużej ilości kolorów można skonfigurować tak, aby wyglądać elegancko.**

W kolejnym oknie wpisujemy:

**copy hammer C:**

i naciskamy klawisz ENTER. To wszystko. Od tej pory możesz korzystać z nowego programu. Trzeba tylko przejść do okna „Shell” i wpisać linię zawierającą jako argument nazwę pliku do wyświetlenia. Na przykład:

**hammer Worek:dane/zamek2.jpg**

spowoduje pokazanie pliku „zamek2.jpg”. Obraz możemy przybliżyć i oddalać za pomocą klawiszy „+” i „-”.

Aby wyjść z programu należy nacisnąć prawy klawisz myszki. Dołączony jest przykładowy plik o nazwie „mhm\_bomb.jp2”, za pomocą którego możesz sprawdzić działanie polecenia.

Jest to prosta przeglądarka, ale zajmuje małą ilość pamięci i można ją wykorzystać w każdym programie umożliwiającym stosowanie poleceń AmigaDOS, a więc również jako element skryptów.

Tryb „Hold-And-Modify” jest używany przez większość programów graficznych, w tym standardowy dla Amigi „Deluxe Paint”.

Za jego pomocą można nawet tworzyć animacje, choć nie jest to zalecane ze względu na występujące „smugi”. „HAM” ma zastosowanie głównie do przeglądania grafiki i w taki sposób powinien być wykorzystywany. Jeśli chcesz uzyskać większą ilość kolorów w ramach całego systemu przy zachowaniu odpowiedniej szybkości, należy zamontować jedną z dodatkowych kart graficznych.

# ARexx: polecenia sterujące

Język skryptowy ARexx jest szeroko znany, ale głównie jako sposób sterowania programami działającymi w systemie. Jednak posiada on polecenia charakterystyczne dla innych języków, jak pętle czy skoki, czego z kolei brakuje w samym AmigaDOS-ie. Warto poznać pętle, bo dzięki nim możemy łączyć działanie skryptów i w prosty sposób napisać nawet skomplikowany program. A później dodać do niego interfejs użytkownika za pomocą nakładek graficznych. Polecam pakiet "EasyGUI", który można znaleźć na Aminecie. Pozwala on tworzyć GUI dla programów działające na każdej Amidze - nawet na Workbenchu 1.2.

Za pomocą poleceń możemy sterować działaniem programu. Jednym z najważniejszych elementów są tak zwane „pętle”. Stosujemy je w sytuacji, gdy chcemy wywołać określoną czynność wielokrotnie. Istnieje kilka rodzajów pętli i każdy z nich działa nieco inaczej:

## Pętla „DO ... TO”

Korzystamy z niej w następujący sposób:

```
DO i = 1 TO 10 BY 1
    ... tutaj zawartość pętli ...
END
```

Zmienna „i” występuje jako licznik obiegu pętli. Po każdym obiegu jej wartość zwiększa się o 1. Może mieć dowolną nazwę, jednak po znaku

równości należy podać liczbę stanowiącą początkową wartość. Po słowie TO wprowadzamy liczbę, po której osiągnięciu ARexx przestanie wykonywać pętlę.

Za argumentem BY znajduje się liczba, o którą zmienna będzie zwiększana po każdym obiegu. Pomiedzy słowami DO i END

umieszczamy serię poleceń, które będą zawarte w pętli. W naszym przypadku wartość zmiennej „i” będzie zwiększana o 1 - od wartości 1 do 10.

## Pętla „DO FOREVER”

Stanowi odmianę poprzedniego rodzaju pętli, jednak działa w mniej skomplikowany sposób. Nie posiada licznika ilości obiegów, wykonuje bez końca polecenia zawarte pomiędzy słowami DO FOREVER a END.

## Pętla „DO WHILE”

Działa podobnie do „DO ... TO” z tą różnicą, że jest wykonywana dopóki warunek nie przestanie być spełniony. Ma więc odwrotne znaczenie, na przykład:

```
i = 0
    DO WHILE i < 10
        i = i + 1
    END
```

W tym przypadku warunek jest sprawdzany przed wykonaniem każdego obiegu pętli. Dlatego może nie zostać wykonana ani razu, w przeciwieństwie do „DO ... TO”, która zadziała przynajmniej raz, bowiem warunek sprawdzany jest po obiegu pętli.

```
AmigaShell
Nowy proces Shell nr 6
6.Ram Disk!> rexxmast
ARexx Version 1.15
Copyright © 1987 by William S. Hawes
All Rights Reserved
6.Ram Disk!>
```



```

say
say 'My nick is' ircnick' and I am connected to 'serv
say 'Quiz channel is:' chan
say
DO WHILE running=1
DO WHILE game=0
  GetLine
  PARSE VAR line_prefix nick '!' something
  PARSE VAR line_rest ':' cmd argument
  IF UPPER(cmd)= 'QUIT' THEN CALL QuitQuiz
  IF UPPER(cmd)= 'POMOC' THEN CALL PrintHelp
  IF UPPER(cmd)= 'INFO' THEN CALL ShowInfo
  IF UPPER(cmd)= 'GRA' THEN DO
    CALL OPEN('questions',questfile,'R')
    text=D2C(3)'4,1Liczba pytan w bazie danych...'
    CALL ToChannel
    CALL CountQuestions
    text=D2C(3)'4,1Ilosc pytan w bazie:'D2C(3)'11,1 ' numofquest|'|'.'
    CALL ToChannel
    game=1
  END
END

text=D2C(3)'8,1UWAGA 'D2C(3)'4,1- Rozpoczynam nowa gre, seria'D2C(3)'11,1 'series D2C(3)'4,1pytan. Statystyki co'D2C(3)'11,1
CALL ToChannel
CALL NextQuestions
result.=0
players=0

DO quest_index=1 TO series
  CALL ClearPlayers
  CALL GetQuestion
  seekquestion=seekquestion+1
  PARSE VAR line_question ':' answer
  text=D2C(3)'4,8pytanie ' quest_index|'|'.'
  CALL Pause

```

Tak wygląda gotowy, bardziej rozbudowany program w języku ARexx. Przykład pochodzi z Aminetu (comm/irc/amiquiz.lha) i został zapisany wraz z obszernym komentarzem w języku polskim.

## Pętla „DO UNTIL”

Jej działanie jest przeciwne do „DO WHILE”. Działa dotąd, aż warunek umieszczony po słowie UNTIL nie będzie spełniony.

W trakcie wykonywania programu może zająć potrzeba przejścia do wskazanego miejsca w skrypcie. Operacją taką nazywamy „skokiem”.

Należy ją oznaczyć za pomocą etykiety, czyli nazwy zakończonej znakiem dwukropka. Dzięki temu możemy tworzyć proste pętle. Wykorzystamy polecenie JUMP:

```

OPTIONS RESULTS i = 0
DO FOREVER
  i = i + 1
  IF i==20 THEN DO i = i * 10
  SAY i
  JUMP koniec

```

```

END
ELSE SAY 'Liczba mniejsza od 20'
END
koniec:

```

Możesz użyć serii poleceń IF, aby wskazać jaka operacja będzie wykonana, gdy warunek osiągnie różne kolejne wartości. W zamian możemy użyć polecenia o nazwie SELECT, które poprawi czytelność programu. Na przykład, zamiast:

```

OPTIONS RESULTS i = 0
DO FOREVER
  i = i + 1
  IF i = 1 THEN SAY 'Jeden'
  IF i = 2 THEN SAY 'Dwa' IF i >
3 THEN SAY 'Więcej'
END

```

możemy zapisać to samo w innej formie:

```

OPTIONS RESULTS i = 0
DO FOREVER
  i = i + 1
SELECT
  WHEN i = 1 THEN SAY 'Jeden'
  WHEN i = 2 THEN SAY 'Dwa'
  OTHERWISE SAY 'Więcej'
END

```

Kolejne polecenie nosi nazwę BREAK i służy do natychmiastowego przerwania wykonywania pętli. Potem działanie jest podejmowane od miejsca po poleceniu END kończącym pętlę. Spójrz na kolejny fragment:

```

OPTIONS RESULTS i = 0
DO FOREVER
  i = i + 1
  IF i==20 THEN DO i = i * 10
  SAY i
  BREAK
END
ELSE SAY 'Liczba mniejsza
od 20'
END

```

W naszych programach wielokrotnie powtarza się słowo END. Jest ono używane w celu oznaczenia końca wydzielonej grupy poleceń, na przykład wtedy, gdy zastosujemy warunek IF. W pętli typu „DO ... TO” możemy umieścić dodatkowo nazwę zmiennej:

```

DO i = 1 TO 10 BY 1
  ... zawartość naszej pętli...
END i

```

Nie ma to znaczenia dla działania skryptu, ale poprawia czytelność i ułatwia analizę programu, szczególnie, gdy wykorzystujemy wiele różnych pętli.

# Aminet

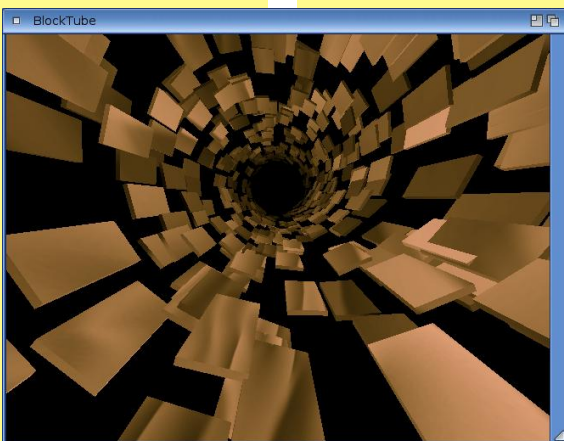
Znany serwis Aminet.net jest prawdziwą skarbnicą programów przydatnych w codziennym używaniu Amigi. Poniżej kilka naszych propozycji z ostatnich miesięcy.

## XAD LIBARCHIVE

Klient biblioteki XAD Master służący do rozpakowania nowych formatów RAR5 oraz ZIPX.

Należy tu zauważyć, że część obsługująca format ZIP nie obsługuje jeszcze archiwów samorozpakowujących się, ale można je rozpakować za pomocą wbudowanego klienta biblioteki. Korzysta z niej między innymi program "UnArc", który jest częścią Workbencha w wersjach wyższych niż 3.1.

Praktycznie mamy więc zapewnioną obsługę formatów RAR5 i ZIPX w całym systemie.



**W Hollywood można programować prawie wszystko. Teraz jeszcze dodano obsługę formatu PDF, który na Amidze jest bardzo pożądany.**

## POLYBIOS

Jest to wtyczka, która umożliwia łatwe tworzenie dokumentów PDF ze skryptów napisanych w programie Hollywood.

Potrafi również otwierać gotowe dokumenty PDF i konwertować je na grafikę bitmapową. Możliwe jest też przekształcenie dokumentu w grafikę wektorową, która może być później przekształcana w różny sposób bez utraty jakości. Wyjątkiem jest grafika bitmapowa zapisana wewnątrz dokumentu PDF. Jest to jeden z najciekawszych programów wydanych w drugim kwartale 2019 roku,

## MYKICK

Program ten sprawdza obrazy Kickstartu w systemie operacyjnym Windows. Pozwala na łatwe wykrywanie wszelkich możliwych błędów w obrazie, jeszcze przed zapisywaniem go w układzie pamięci (EPROM, EEPROM, FLASH) i instalacji w Amidze.

Program obsługuje 42 podstawowe wersje Kickstartu oraz niestandardowe Kickstarty o wielkości 1 MB zapisane w programie Remus.

Został napisany w języku C z wykorzystaniem darmowego środowiska programistycznego "Open Watcom 1.9". Działa w systemie operacyjnym Windows 95 lub nowszym.

## SQL MAN

Jest to aplikacja oparta na silniku bazy danych SQLite i umożliwia tworzenie, przeglądanie i modyfikowanie baz. Obsługa może odbywać się za pośrednictwem interfejsu graficznego lub w linii poleceń. Poza tym, dodano już wstępną obsługę arkuszy kalkulacyjnych w formacie XML, które mogą być konwertowane do formatu bazy danych, a także amigowych arkuszy kalkulacyjnych. Program obsługuje kodowanie UTF-8.

### TROCZĘ HISTORII:

SQL został opracowany w latach 70. w firmie IBM. Stał się standardem w komunikacji z serwerami relacyjnych baz danych. Wiele współczesnych systemów relacyjnych baz danych używa do komunikacji z użytkownikiem SQL, dlatego potocznie mówi się, że korzystanie z relacyjnych baz danych to korzystanie z SQL-a.

# Shape Shifter

Emulacja Macintosha w latach '90-tych była bardzo popularna wśród Amigowców. Mogliśmy uruchomić oprogramowanie firm takich jak Adobe czy Microsoft, albo jedną z wielu gier, które nie zostały wydane w wersji Amigę. Nie trzeba było emulować procesora, dlatego udawany komputer był bardzo szybki. Pewnym problemem była tylko grafika, ale i na to można było znaleźć radę.

Dzisiaj program Shape Shifter jest rzadko używany, mimo że komputery firmy Apple wciąż cieszą się popularnością wśród użytkowników Amigi.

Sam przez wiele lat nie korzystałem z systemu MacOS, ale wszystko zmieniło się, gdy wyposażyłem swój komputer w procesor 68040 z zegarem 40 MHz. Kupiłem kartę Apollo 1240 i wreszcie mogę cieszyć się taką Amigę, jaką zawsze chciałem mieć.

**O emulacji do tej pory pisaliśmy w Amigazynie przez pryzmat systemów NG albo systemu Linuks. Tym razem chciałbym przypomnieć, że Amigowcy emulowali inne komputery także na komputerach wyposażonych w procesor 68030 lub 68040. Wystarczy tylko trochę więcej pamięci i większy dysk twardy. Wiele ciekawych informacji można także znaleźć w starym czasopiśmie Amiga Computer Studio. Szukajcie w numerach wydanych zaraz po roku 2000.**

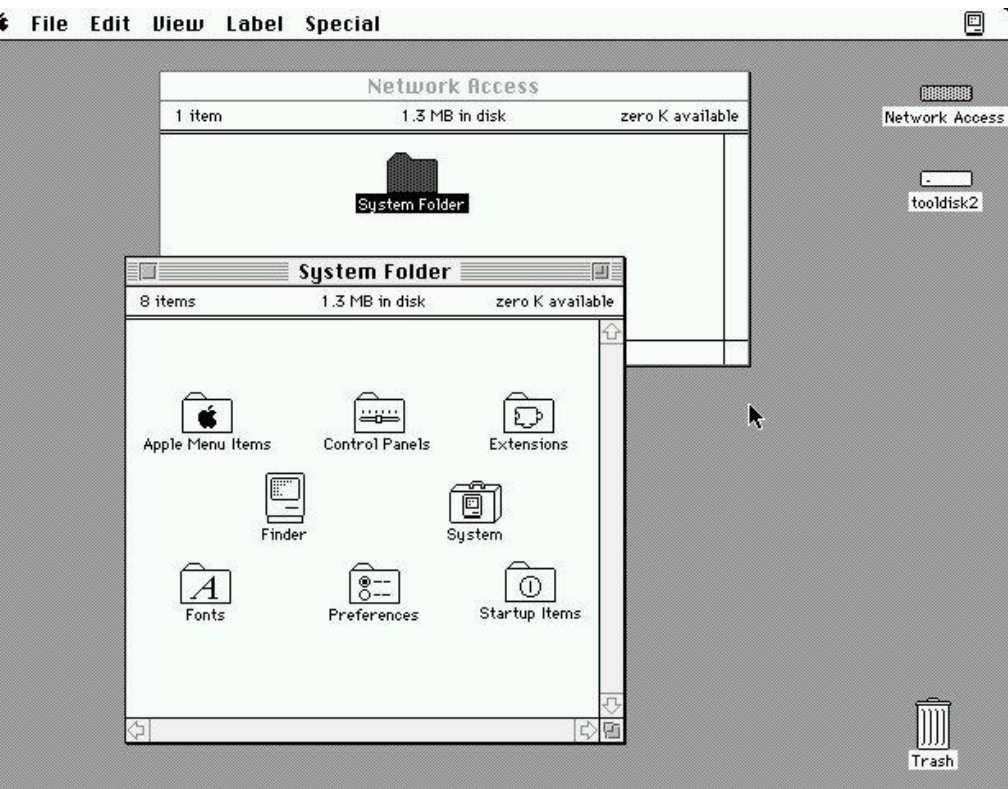
Odnalazłem swoje stare płyty z oprogramowaniem i pliki obrazów dysków Macintosha. System operacyjny, kilka programów i gier, w tym legendarny Photoshop. To kolekcja z czasów, gdy kupowałem

czasopismo MacWorld jednocześnie z Amiga Computer Studio. W Polsce był to magazyn, który ukazywał się w tym samym czasie, co legendarny Magazyn Amiga.

Shape Shifter działa sprawnie, ale trzeba się liczyć z kilkoma problemami. Po pierwsze, przed uruchomieniem należy wykonać odpowiednią konfigurację pamięci, czyli uruchomić program PrepareEmul.

Niestety, moja karta Apollo nie działa z tym programem, ale jest inny - RemApollo - specjalnie przygotowany dla mojego sprzętu. Amiga musi się zresetować podczas rozruchu systemu, ale to jedyna niedogodność. Później można już uruchomić emulator.

Transmisja danych z dysku bez kontrolera typu FastATA nie jest zbyt szybka, ale nie stanowi to problemu. Przynajmniej do czasu, gdy sformatujemy jedną z partycji dysku w systemie plikowym Macintosha.



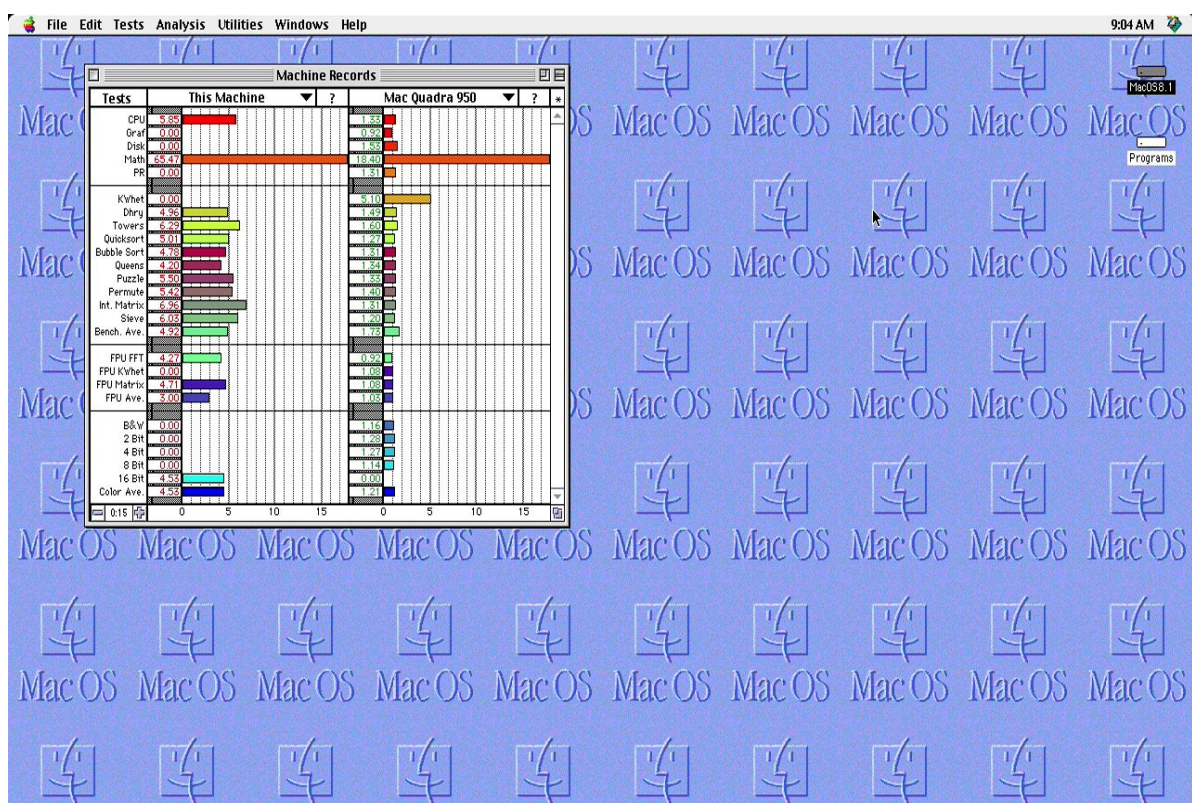
Shape Shifter daje możliwość utworzenia pliku z obrazem dysku, podobnie jak teraz można to robić pod kontrolą emulatorów Amigi.

Jednak jeśli dysk mamy sformatowany w systemie Fast File System, odczyt danych znacznie zwalnia. Rozwiązaniem jest instalacja systemu plikowego PFS lub SFS - osobiście polecam ten pierwszy, choć dużo zależy od konfiguracji naszej Amigi.

Kolejna sprawa to grafika i tu mamy większy kłopot. Standardowe sterowniki obrazu działają dobrze właściwie tylko w 2 kolorach (obraz 1-bitowy), co nie jest zadowalające. W innych trybach odświeżanie ekranu jest bardzo wolne i praktycznie uniemożliwia to pracę.

Tutaj rozwiązaniem jest instalacja dodatkowych sterowników jak TurboEVD, które przyspieszają pracę, ale wymagają układu MMU. W praktyce musimy mieć procesor 68040 lub 68060.

Dlatego, po latach, zdecydowałem się sprawdzić, czy rzeczywiście TurboEVD spełni swoją rolę na karcie Apollo. Sterownik nie jest łatwo znaleźć, bo kiedyś był produktem płatnym i w moim kraju mało kto z niego korzystał.



Na szczęście, udało mi się odczytać kolejną płytę z mojej starej kolekcji oprogramowania i znalazłem właściwą wersję.

Muszę przyznać, że działanie nowego sterownika robi wrażenie. Szybkość pracy jest zupełnie inna i nawet w 256 kolorach (ekran 8-bitowy) odświeżanie działa tylko trochę wolniej niż na standardowym Workbenchu, cały czas na układach AGA.

Mając procesor 68040 można naprawdę komfortowo używać emulacji Macintosha. Po co to wszystko piszę? Aby pokazać jedną ważną rzecz - emulacja komputera Apple była kiedyś tak samo pożądana jak emulacja Amigi czy innego sprzętu retro dzisiaj.

Oczywiście, to nie zastąpi prawdziwego sprzętu, ale w wielu przypadkach jest bardzo pomocne,

na przykład podczas przenoszenia danych czy testowania oprogramowania.

Dlatego uruchamiamy emulator także na Amidze klasycznej - takich programów nie brakuje. Przykładem mogą być chociażby programy takie jak A64 czy Amtari, które pozwalają uruchamiać oprogramowania przeznaczone dla C64 i Atari ST.

To naprawdę świetna zabawa, wymaga tylko szybkiego procesora. I to może być kolejny powód, dla którego warto posiadać prawdziwą Amigę i rozbudowywać jej konfigurację.

Warto dodać, że istnieją też emulatory Macintosha korzystające z procesorów PowerPC, ale dla mnie najwięcej ciekawego oprogramowania można uruchomić na klasycznym systemie MacOS.

# AmFTP: starszkołne przesyłanie plików

FTP to skrót od angielskich słów File Transfer Protocol, czyli w wolnym tłumaczeniu protokół przesyłania danych. Jest to specjalna metoda, za pomocą której użytkownicy połączeni z Internetem mogą wymieniać między sobą swoje zbiory. Protokół FTP jest stosowany w obrębie Internetu zarówno przez osoby prywatne, jak również producentów oprogramowania, którzy udostępniają internautom różnego rodzaju pliki. Jednak w ostatnich latach mówi się o nim mniej, bo wiele osób korzysta z usług przesyłania plików za pomocą przeglądarki WWW. Dlatego przypominamy zwykły "stary" sposób na transmisję danych.

Aby zacząć pracę z wykorzystaniem protokołu FTP należy posiadać odpowiednie oprogramowanie - tak zwanego "klienta" (ang. client) FTP. W przypadku Amigi takich programów jest bardzo wiele, jednym z najbardziej popularnych jest "AmFTP". Trzeba pamiętać o tym, że aby uzyskać dostęp do jakichkolwiek danych odczytywanych przy użyciu protokołu FTP, należy połączyć się z odpowiednim serwerem w Internecie - serwerem FTP.

Program "AmFTP" nie ma wysokich wymagań sprzętowych, do jego uruchomienia wystarczy system operacyjny w wersji 2.0 lub wyższej oraz zainstalowany pakiet "Magic

User Interface" (w skrócie "MUI") w wersji co najmniej 3.1. Rzecz jasna, przed uruchomieniem programu należy uzyskać połączenie z Internetem, na przykład za pomocą pakietu "Miami".

Aby zainstalować "AmFTP" na twardym dysku należy skorzystać z dołączonego programu instalacyjnego. Natomiast samo uruchomienie programu "AmFTP" jest niezwykle łatwą czynnością. Musisz po prostu odnaleźć ikonkę "AmFTP" na Twoim twardym dysku, najeżdżać na nią wskaźnikiem myszki i nacisnąć dwa razy szybko lewym klawisz myszki.

Otworzy się nowe okno z kilkoma ikonkami. Teraz musisz wykonać te

same czynności na ikonce "AmFTP" znajdującej się w oknie. Program zostanie uruchomiony.

Jeżeli korzystasz z demonstracyjnej wersji programu "AmFTP" po uruchomieniu pojawi się okno takie jak na ilustracji zamieszczonej obok. W takiej sytuacji najeżdż wskaźnikiem myszki na pole oznaczone jako "Testuj AmFTP" (ang. "Test AmFTP") i naciśnij lewy klawisz myszki.

Aby połączyć się z dowolnym serwerem FTP wybierz opcję "Otwórz połączenie..." (ang. "Open connection...") z menu górnego o nazwie "Projekt" (ang. "Project"). Na ekranie pojawi się mniejsze okno z kilkoma elementami. Najeżdż wskaźnikiem myszki na pole znajdujące się po prawej stronie napisu "Host:" i naciśnij lewy klawisz myszki. W polu pojawi się kursor. Wpisz teraz nazwę serwera FTP, z których chcesz się połączyć. Jeśli nie znasz żadnego z nich możesz wpisać "ftp.aminet.net", oczywiście bez cudzysłowu.

Następnie najeżdż wskaźnikiem myszki na pole "Otwórz połączenie" (ang. "Open connection") i naciśnij lewy klawisz myszki. Program nawiąże połączenie z serwerem, jeśli oczywiście będzie to tylko możliwe. Po prawidłowym nawiązaniu połączenia na liście znajdującej się po prawej stronie pojawi się lista plików i katalogów, jakie są dostępne na danym serwerze FTP. Sytuację taką przedstawia zamieszczona obok ilustracja.

Należy zwrócić uwagę, że jeśli połączysz się z serwerem FTP, lista znajdująca się po prawej stronie zawiera listę plików i katalogów, jakie znajdują się na serwerze. Jeśli



chcesz odczytać dowolny plik z listy wystarczy, że najedziesz wskaźnikiem myszki na jego nazwę i naciśniesz dwa razy szybko lewy klawisz myszki. Program odczyta plik i pokaże jego zawartość w oddzielnym oknie.

Jednak jeśli "AmFTP" nie będzie mógł rozpoznać formatu danego pliku, pokaże tekstowo jego zawartość. Dlatego też nie zawsze taki sposób odczytywania danych z serwerów FTP jest odpowiedni. Zwykle najpierw pobieramy plik z serwera, a dopiero później przeglądamy go za pomocą odpowiedniej przeglądarki.

Jeżeli Twoim życzeniem jest odczytanie zawartości katalogu znajdującego się na serwerze FTP, najedź wskaźnikiem myszki na jego nazwę i naciśnij dwa razy szybko lewy klawisz myszki. Po chwili dotychczasowa zawartość listy zniknie, a pojawi się zawartość katalogu, który wybrałeś.

Zwróć uwagę na to, że nad listą, w polu "Remote:", początkowo znajduje się znak "/". Jego obecność oznacza, że widzisz zawartość katalogu głównego na serwerze FTP, z którym się połączyłeś. Jeśli będziesz odczytywał zawartości innych katalogów, napis ten będzie się zmieniał. Jest to swoista ścieżka dostępu do pliku, podobna do ścieżki dostępu, jaką musisz czasem wpisywać w programach, aby odczytać dane z twardego dysku.

Jest to o tyle ważne, że jeśli chcesz później odnaleźć interesujący Cię plik raz jeszcze, musisz znać wspomnianą ścieżkę dostępu do pliku na serwerze FTP. Dlatego też proponujemy Ci zapisywać nazwy serwerów i ścieżki dostępu ważnych plików.



Po odczytaniu zawartości dowolnego katalogu na serwerze FTP, możesz zawsze powrócić do poprzedniego, czyli właśnie nadrzędnego katalogu. W tym celu najedź wskaźnikiem myszki na pole oznaczone jako "Nadrzędny" (ang. "Parent") znajdujące się nad listą w prawej części okna programu "AmFTP" i naciśnij lewy klawisz myszki.

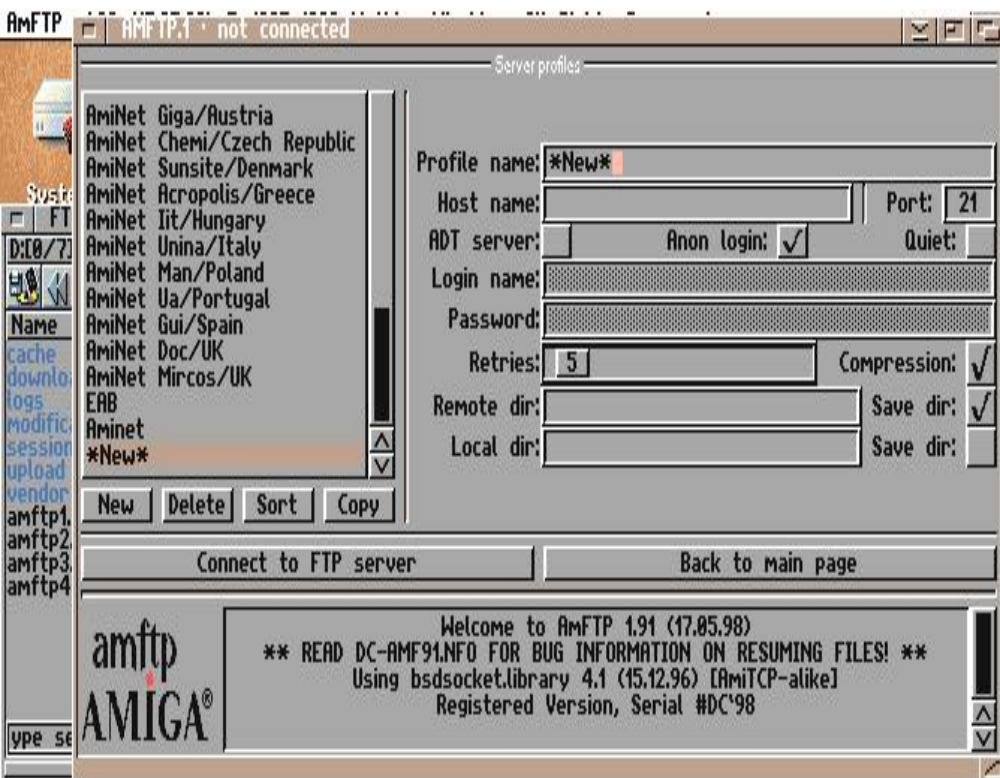
Katalog lokalny to po prostu katalog znajdujący się na twardym dysku, płycie CD, DVD, dyskietce lub innym napędzie podłączonym do Twojego komputera. Aby go odczytać musisz skorzystać z listy znajdującej się w lewej stronie okna programu. Domyślnie "AmFTP" odczytuje zawartość RAM-dysku ("RAM:" lub "Ram Disk:").

Aby to zmienić najedź wskaźnikiem myszki na pole oznaczone strzałką na ilustracji obok i naciśnij lewy klawisz myszki. Na ekranie pojawi się lista aktualnie dostępnych urządzeń.

Najedź wskaźnikiem myszki na wybraną przez Ciebie nazwę i naciśnij dwa razy szybko lewy klawisz myszki. Zawartość głównego katalogu urządzenia zostanie odczytana i wyświetlona na liście.

Jeśli chcesz odczytać zawartość kolejnego katalogu, również najedź na jego nazwę wskaźnikiem myszki i naciśnij dwa razy szybko lewy klawisz myszki. Zwróć także uwagę na to, że obsługa obu list, choć dotyczą one dwóch różnych sytuacji, jest w gruncie rzeczy taka sama. Tak więc większość uwag dotyczących jednej listy można również odnieść do listy drugiej.

Aby odebrać dowolny plik z serwera FTP, na liście znajdującej się po lewej stronie okna odczytaj zawartość katalogu, w którym chcesz zapisać plik znajdujący się na razie na serwerze FTP. Na liście znajdującej się po prawej



Najedź wskaźnikiem myszki na nazwę interesującego Cię pliku na liście znajdującej się w lewej części okna "AmFTP" i naciśnij raz lewy klawisz myszki. Nazwa pliku zostanie podświetlona. Teraz najedź wskaźnikiem myszki na pole oznaczone jako "Wyślij" (ang. "Send") i naciśnij lewy klawisz myszki. Na ekranie pojawi się nowe okno, w którym będziesz informowany o tym jak przebiega przesyłanie pliku. Po wystąpieniu pliku okno to zniknie.

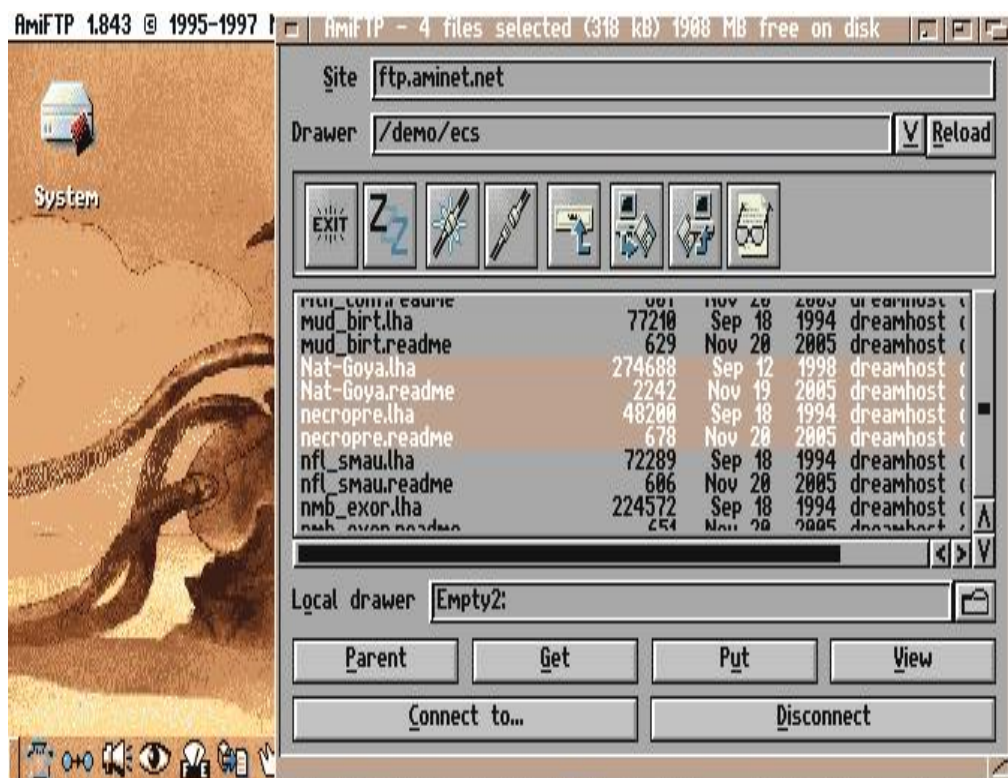
Aby zakończyć połączenie z serwerem FTP najedź wskaźnikiem myszki na pole oznaczone jako "Disconnect" i naciśnij lewym klawisz myszki. Zwróć uwagę na to, że jeśli nie połączysz się wcześniej z żadnym serwerem FTP, pole to będzie miało inne oznaczenie i także inną funkcję. Dlatego też sprawdzaj uważnie jaki napis znajduje się w omawianym polu.

stronie okna odczytaj zawartość katalogu na serwerze FTP, gdzie znajduje się interesujący Cię plik.

zawartość katalogu na serwerze FTP, gdzie chcesz przestać swój plik.

Najedź wskaźnikiem myszki na nazwę interesującego Cię pliku na serwerze FTP i naciśnij raz lewy klawisz myszki. Nazwa pliku zostanie podświetlona. Teraz najedź wskaźnikiem myszki na pole oznaczone jako "Pobierz" (ang. "Receive") i naciśnij lewy klawisz myszki. Na ekranie pojawi się nowe okno, w którym będziesz informowany o tym jak przebiega przesyłanie pliku. Po odebraniu pliku okno to zniknie.

Przesyłanie plików na serwer FTP jest zbliżone do odbierania plików. Na liście znajdującej się po lewej stronie okna odczytaj zawartość katalogu, w którym znajduje się plik, który chcesz przestać na serwer FTP. W liście znajdującej się po prawej stronie okna odczytaj



**Jeśli ktoś nie lubi MUI, proponuję poznać programy do obsługi protokołu FTP nie wymagające tego pakietu. Czasami trzeba uważać, aby nie pomylić nazwy - są bardzo podobne.**

# Problemy z PFS3

Instalacja innego systemu plikowego niż Fast File System jest często konieczna, gdy chcemy używać w Amidze dysków o dużej pojemności. Wydaje się to łatwe, bo zazwyczaj mamy dołączone skrypty instalacyjne lub obszerną dokumentację. Niestety, w trakcie pracy można napotkać trudności, a nieprawidłowe ustawienie niektórych parametrów skutkuje nawet utratą danych z całego dysku. Sam się niedawno o tym przekonałem podczas instalacji dysku 160 GB w mojej Amidze 1200.

Jak wiemy, aby dysk większy niż 4 GB był poprawnie obsługiwany w systemie 3.0 lub 3.1, trzeba wykonać szereg aktualizacji. Pisałem o tym wielokrotnie, dlatego przypomnę tylko najważniejsze informacje. Najpierw dokonujemy zmiany urządzenia "scsi.device" za pomocą polecenia LoadV43 Module. W sekwencji startowej, przed linią z poleceniem SETPATCH musimy dodać nową linię zawierającą nazwę pliku z aktualizacją, czyli na przykład:

```
C:LoadV43Module >NIL:
C:a300.ld.strip REBOOT
```

Następnie pobieramy z Aminetu plik "fixhadszize.lha", aby oprogramowanie systemowe właściwie rozpoznawało objętość dysku. Po rozpakowaniu archiwum i uruchomieniu nowego programu wyświetli on małe okno, w którym należy potwierdzić operację.

W kolejnym kroku pobieramy z Aminetu plik "check4gb.lha". Tym razem archiwum zawiera program, który pokaże nam, czy wszystko przebiegło prawidłowo. Jeśli tak jest, możemy przystąpić do instalacji nowego systemu plikowego. W moim wypadku był to PFS3, czyli "Professional File System". Można go także zdobyć na Aminecie, jest zapisany jako plik "PFS3\_53.lha" w katalogu "disk/misc". Posiada instalator, więc samo kopiowanie niezbędnych plików nie jest trudne. Wystarczy tylko potwierdzić podstawowe parametry instalacji.

Następnie system plikowy trzeba uaktywnić w programie typu HDToolBox lub HDInstTools. Teoretycznie nie jest to nic trudnego, bo wystarczy tylko wpisać lub wybrać plik znajdujący się w systemowym katalogu "L". Jednak w tym miejscu występuje drobny problem polegający na tym, że oprócz nazwy systemu plikowego musi zostać wprowadzony tak zwany DOS Type. Powinien zostać rozpoznany automatycznie, ale zazwyczaj domyślnie wprowadzana jest zła wartość. Po zapisaniu takiej konfiguracji partycje będą poprawnie rozpoznawane, ale podczas formatowania wystąpi dziwny błąd.

Aby tego uniknąć musimy wpisać ręcznie wartość w polu "DosType". Musi być to liczba 50465303, czyli w programie HDToolBox powinno to wyglądać tak:

**0x50465303**

Dopiero później system PFS pojawi się dostępny na przycisku cyklicznym, a dysk będzie pracował normalnie. Pamiętajmy, aby po instalacji zresetować Amigę i wczytać jeszcze raz cały system i dopiero później wykonać formatowanie.

Może się też zdarzyć, że zobaczymy błąd sugerujący, że dysk nie jest dostępny:

**Write Error -3 on block 0. Make sure disk is inserted.**

To z kolei oznacza, że użyliśmy złej wersji pliku z katalogu "L" lub ustawiony został zły rozmiar bloku na partycji. Należy go zmienić na wartość 512, natomiast plik "pfs3" należy zastąpić "pfs3ds" (czyli "Direct SCSI") lub odwrotnie. Zmiany zatwierdzamy z programie HDToolBox i znowu wczytujemy od nowa Workbench. Prawidłowo ustawione parametry dają wpis "Custom File System" (w polu "File System") oraz napis "PFS\03" na przycisku cyklicznym w zaawansowanych opcjach (poniżej pola "Partition" i symbolu dysku). Z takiej konfiguracji korzystałem od dłuższego czasu na mojej Amidze 1200 i nie sprawia ona problemów.

Jeszcze raz zwracam uwagę, aby wszystkie zmiany wykonywać z uwagą, bowiem błędy mogą doprowadzić nie tylko do nieprawidłowego zapisywania lub odczytywania danych z partycji w systemie PFS, lecz uszkodzony może zostać zapis na całym dysku. Moja konfiguracja została przetestowana na dyskach IDE firm Hitachi Travelstar IC25N040 (40 GB) oraz Samsung HM160HC (160 GB).

# Triton

## CZĘŚĆ 2.

Następny przycisk w oknie preferencji to „Obrazki” (ang. „Images”). Zawiera opcje, za pomocą których możesz ustawić funkcje związane z grafiką wyświetlaną jako tło okien i przycisków. Wygląda to bardzo podobnie jak poprzednio, jednak listy zawierają nieco inne możliwości.

Pole oznaczone jako „Typ” (ang. „Type”) można przełączać pomiędzy dwiema funkcjami o nazwach „Wzorek” (ang. „Backfill pattern”) oraz „Pisak” (ang. „Pen”). Pokazują one numery „pisaków” lub pozycje oznaczające kolory, na przykład „Background” (czyli tło) albo „Fill” (wypełnienie). Za pomocą „preferencji” możemy odczytywać informacje o oknach programów, a także wpływać na ich parametry. W pierwszym przypadku należy skorzystać z prostego menadżera, który ukryty jest pod przyciskiem „Okna” (ang. „Windows”) w głównym oknie.

Na ekranie zobaczysz zupełnie nowe opcje. Na liście umieszczane będą nazwy programów lub okien. Może się też zdarzyć, że tytuł będzie nietypowy. Aby upewnić się, że zmienisz parametry właściwego okna najedź wskaźnikiem na nazwę i naciśnij lewy klawisz myszki. Pozycja w menu powinna zostać podświetlona. Potem użyj przycisku „Informacje” (ang. „Info”). Zobaczysz kolejne okno. Widzimy tutaj tytuł wskazanego okna oraz jego pozycję i rozmiar na ekranie. Wartości rozdzielone są znakiem ukośnika „/” i są zapisane w typowym formacie używanym w AmigaDOS, czyli:

**pozycja x/pozycja y/rozmiar x/rozmiar y**

**W drugiej części artykułu chcę pokazać pozostałe funkcje ustawień oraz możliwość wpływania na ekran używany przez programy korzystające z Tritona. Są to możliwości podobne do Magic User Interface, ale całość ma zdecydowanie mniejsze wymagania sprzętowe. MUI wymaga przede wszystkim szybkiego dysku, bo odczytuje bardzo wiele małych plików. W naszym przypadku ten problem nie występuje, a okna bardziej przypominają klasyczne systemowe GUI.**

W naszym przykładzie komunikat o treści:

**1/152/558/103**

oznacza, że okno jest oddalone o 1 i 152 piksele od górnego lewego rogu ekranu oraz ma rozmiar 558 punktów poziomo i 103 pionowo. Informacje te mogą się przydać podczas pisania własnych programów lub w sytuacji, gdy chcemy uruchomić kilka programów na raz i rozmieścić je odpowiednio na ekranie.

Po wybraniu przycisku „Ok” wracamy do poprzedniego okna. Funkcje opisane słowami „Utrwal” (ang. „Snapshot”) oraz „Uwolnij” (ang. „Unshapshot”) oznaczają zapamiętanie pozycji podświetlonego okna oraz tzw. uwolnienie pozycji, czyli skasowanie tych informacji.

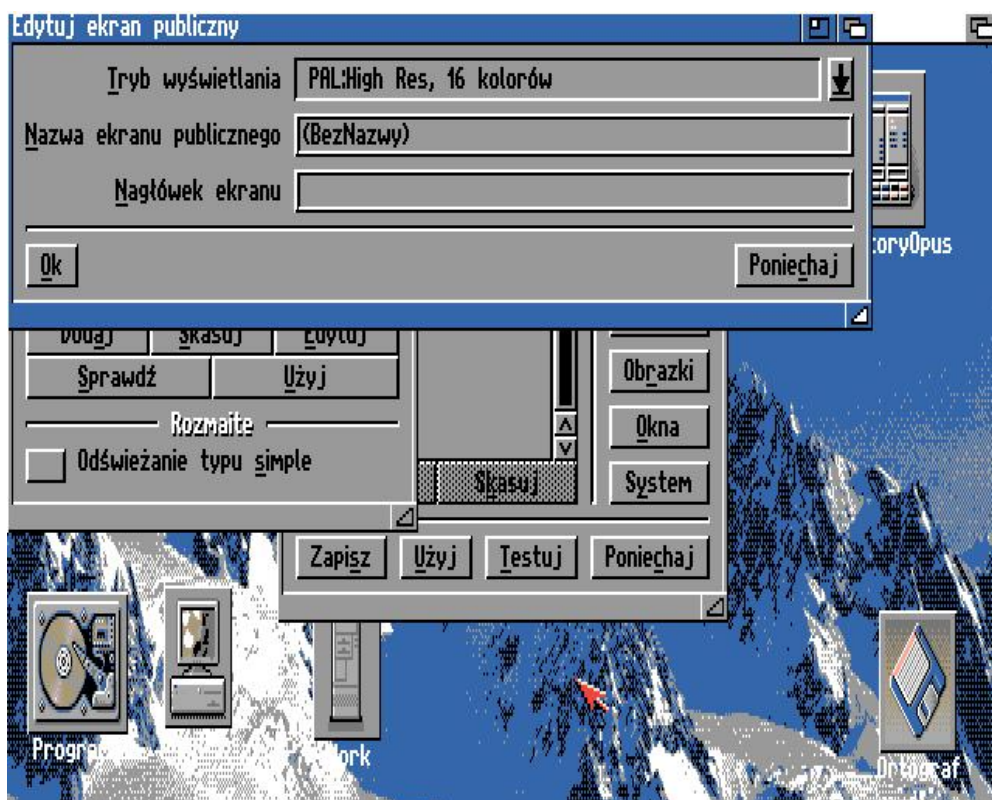
Przyciski ze słowem „wszystkie” (ang. „All”) powodują utrwalenie lub uwolnienie pozycji wszystkich okien umieszczonych na liście po lewej stronie. Można je z powodzeniem stosować, gdy uruchomimy

program posiadający wiele okien i chcemy zapisać pozycje wszystkich na raz. Przy użyciu jednej opcji jest to wygodniejsze i szybsze niż wybieranie kolejnych okien.

Programy korzystające z „Tritona” standardowo uruchamiają się bezpośrednio na pulpicie. Jednak możemy je przenieść na oddzielny ekran o parametrach bliźniaczych do Workbenchu lub zupełnie innych. Ma to sens przede wszystkim w sytuacji, gdy chcemy wyświetlić większą ilość informacji jednocześnie - przez wybór wyższej rozdzielczości - lub skorzystać z większej ilości kolorów.

Aby wybrać ekran dla programu użyj przycisku „System” w oknie konfiguracyjnym. Zobaczysz nowe okno, choć trochę podobne do poprzedniego.

Tym razem lista zawiera nazwy zdefiniowanych ekranów. Zwróć uwagę, że nie jest to równoznaczne z oknami „Tritona”. Ustalamy tutaj parametry ekranu, z którego korzystać może dowolny program i możemy dodać wiele pozycji.



title”). Wprowadź w nim nazwę jaka ma być widoczna na liście tytułowej ekranu. Nie ma to związku z nazwą na liście definicji.

Gdy wypełnisz oba pola użyj przycisku „Ok” w dolnej części okna. Spowodujesz powrót do okna z listą definicji ekranów. Możesz tu sprawdzić swoje ustawienia przez użycie opcji o nazwie „Sprawdź” (ang. „Test”). Otwarty zostanie nowy ekran o wybranych przez Ciebie parametrach. Nie zobaczysz jednak w nim żadnego programu, a tylko matłą listwę.

Aby wrócić do poprzedniego okna wybierz przycisk zamknięcia po lewej stronie. Dodatkowo możesz włączyć pole oznaczone jako „Odświeżanie typu simple” (ang. „Simple Refresh”).

Dzięki temu zawartość okna będzie odświeżana bezpośrednio przez program, a nie mechanizmy systemu niezależne od działającego programu. Pozwala to zmniejszyć wykorzystanie pamięci. Jeżeli wszystko jest w porządku skorzystaj z

pola „Użyj” (ang. „Use”), a następnie zamknij okno „System”.

Wrócisz do głównego okna konfiguracji. Możesz już zobaczyć jak będzie wyglądało okno programu po umieszczeniu na oddzielnym

ekranie. Wystarczy znowu wybrać przycisk „Użyj” (ang. „Use”) - aby zapamiętać zmiany lub „Zapisz” (ang. „Save”) - w celu zapisania ich na dysku.

Wskazana definicja będzie używana przez to okno, którego parametry aktualnie zmieniamy. Dzięki temu możemy je przenieść na oddzielny ekran.

Aby to zrobić wybierz przycisk „Dodaj” (ang. „Add”) widoczny pod spodem listy. Aktywne staną się opcje umieszczone obok. Wskaż przycisk „Edytuj” (ang. „Edit”), dzięki czemu zobaczysz funkcje edycyjne ekranu.

Teraz skorzystaj z pola zawierającego strzałkę, które umieszczone jest po prawej stronie pierwszej funkcji opisanej jako „Tryb wyświetlania”. Pojawi się standardowe okno wyboru.

Na liście dostępne będą nazwy identyczne jak w programie preferencyjnym „ScreenMode”. Najedź wskaźnikiem na tryb, który chcesz użyć i naciśnij lewy klawisz

myszki. Następnie wskaż przycisk „Ok” poniżej. Wrócisz do poprzedniego okna.

W polu tekstowym „Nazwa ekranu publicznego” (ang. „Public name”) powinieneś wpisać nazwę, pod którą Twoja definicja będzie widoczna na liście. Może być to dowolny tekst, powinien być jednak zrozumiały, aby później nie zastanawiać się co oznacza. Poza tym najlepiej nie stosować niestandardowych znaków, gdyż niektóre programy mogą mieć kłopoty z ich obsługą.

Poniżej widoczne jest pole tekstowe „Nagłówek ekranu” (ang. „Screen

”

**Programy korzystające z Tritona możemy łatwo przenieść na oddzielny ekran systemowy.**



Gdy uruchomisz ponownie program, zostaną zastosowane nowe parametry ekranu. Weź pod uwagę, że zabiera to pamięć komputera. Gdy chcesz użyć trybu wyświetlania o dużej ilości kolorów, ważne jest czy masz wolną pamięć typu „Chip”, czyli tak zwaną „graficzną”.

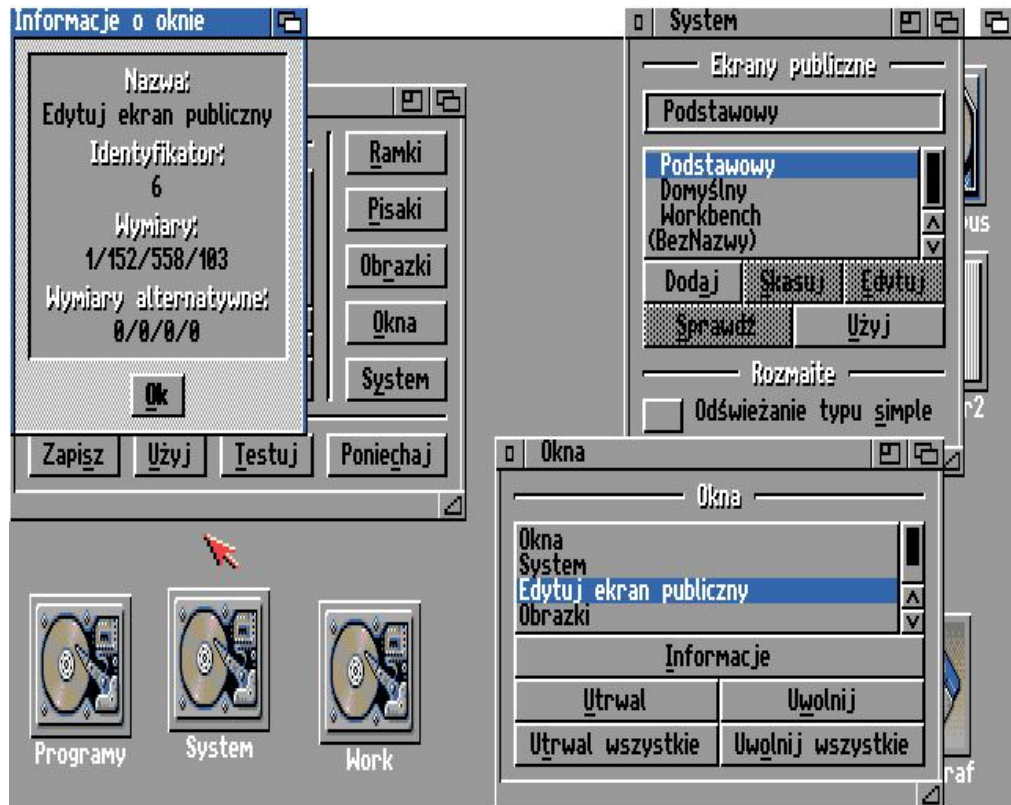
Jeżeli Twoja Amiga nie posiada dużej ilości pamięci może się zdarzyć, że program nie zostanie uruchomiony, mimo że ustawisz odpowiednie parametry w konfiguracji „Tritona”. Dzieje się tak, bowiem przy minimalnej ilości wolnej pamięci system może nie móc wyświetlić nie tylko ekranu, lecz także komunikatu o błędzie.

W takiej sytuacji zwolnij pamięć przez wyłączenie innych programów lub – gdy nie będzie to możliwe - zresetuj komputer.

Jeśli chcesz powrócić do wyświetlania okna programu na pulpicie, wystarczy, że na liście wskażesz pozycję o nazwie „Workbench”. Opcja ta powoduje najmniejsze zużycie pamięci, jednak w tym wypadku musisz zwrócić uwagę na tryb wyświetlania ustawiony w systemowym programie „ScreenMode”.

Bardzo dobrym rozwiązaniem jest także sprawdzanie różnych opcji na oknie, którego nie używamy na co dzień. Ważne jest, aby taki „testowy” program nie był powiązany z innymi wykorzystywanymi funkcjami.

Możesz w tym celu wykorzystać program o nazwie „Demo”, który znajdziesz w oknie katalogu od razu po rozpakowaniu „Tritona”. Ewentualne nieprawidłowe ustawienia nie spowodują żadnych



problemów w systemie, a zobaczysz wszystkie podstawowe elementy, na które masz wpływ.

Pakiet „Triton” jest nieodzowny jeśli chcemy korzystać z nowszych programów. Wśród najbardziej interesujących pozycji warto wymienić MakeCD służący do nagrywania płyt.

Omawiana wersja należy do oprogramowania typu Shareware, dlatego wymaga opłaty rejestracyjnej, aby wykorzystać wszystkie funkcje. Głównym ograniczeniem jest brak możliwości zapisania ustawień konfiguracji programów innych niż tylko „preferencje”. Jednak bardzo łatwo możemy to obejść.

Na Aminecie dostępny jest „Open Triton”, który powstał kilka lat po zakończeniu rozwijania

oryginalnego pakietu. Znajdziemy go w katalogu „dev/gui” pod nazwą:

#### **opentriton-usr.lha**

Ma poprawiać wcześniej zauważone błędy i nie wymaga rejestracji. Jego obsługa jest identyczna, nie trzeba wykonywać żadnych dodatkowych czynności.

Nowe wydanie zawiera sporo wewnętrznych zmian, dlatego jeśli zdecydujesz się z niego skorzystać zwróć uwagę, że niektóre starsze programy mogą działać nieprawidłowo. Dlatego mimo wszystko proponuję rozpocząć pracę od „Tritona”, a dopiero później – gdy będziesz sprawnie posługiwać się wszystkimi opcjami – przejdź do pakietu „Open Triton”.

# Dyskietka ratunkowa

## CZĘŚĆ 5.

W tym celu trzeba nadać im charakterystyczne nazwy – inne dla każdego nośnika. Następnie skopiuj na każdą dyskiolkę niezbędne pliki i zapisz je w katalogach, których nazwy będą jasne. Dzięki temu unikniesz sytuacji, w których umieściłbyś te same pliki w różnych katalogach lub innych dyskiolkach.

Gdy przygotujesz wszystkie dyskiolki, możesz korzystać z tak „rozrzuconych” plików” na dwa główne sposoby. Pierwszym jest wprowadzanie nazwy pliku wraz z nazwą nośnika, na przykład zamiast:

**Ratunek:Programy/FileMaster2.2**

wpisz

**Kopia:Prog/FileMaster2.2**

Jeśli w stacji będzie włożona dyskiolka o nazwie „Ratunek”, czyli Twój główny nośnik ratunkowy, system automatycznie wyświetli komunikat z prośbą o włożenie

**Jeżeli będziesz chciał uzyskać rozbudowane środowisko awaryjne, może zdarzyć się, że na jednej dyskiolce nie zmieścisz wszystkich plików potrzebnych do pracy. Niezależnie od rodzaju uruchamianych programów, możesz w łatwy sposób spowodować, że system będzie automatycznie wczytywał dane z określonych dyskiolek.**

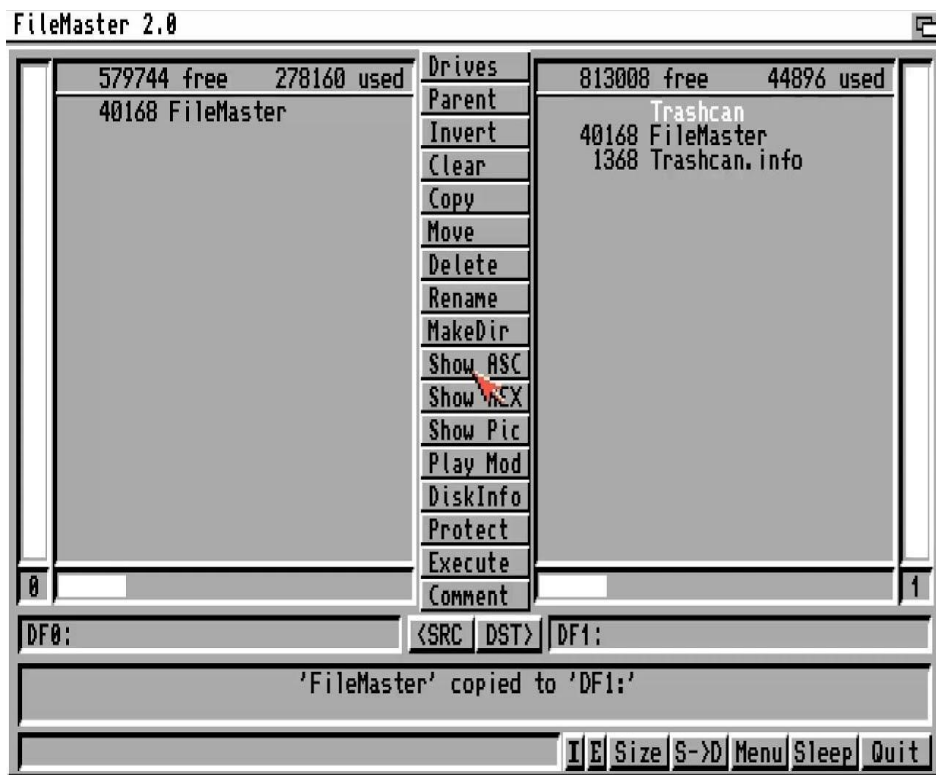
odpowiedniej dyskiolki. Zwróć uwagę, że może być to dowolny nośnik, ważna jest tylko jego nazwa. Gdy zmienisz dyskiolkę w stacji, odczytane zostaną pliki z nowej dyskiolki, po czym bardzo często będziesz musiał włożyć ponownie pierwszą dyskiolkę.

Może się też zdarzyć, że system będzie wyświetlał podobne okna wielokrotnie i za każdym razem musisz stosować się do jego wskazań. Tak się dzieje, bowiem pliki odczytywane są w określonej kolejności i nie można ich pomijać.

Jeżeli więc dane zapisane są na różnych nośnikach, nie ma innego wyjścia jak przekładać dyskiolki. W wielu przypadkach będzie to niewygodne, stąd najlepiej zaopatrzyć się w dwie stacje dyskiolek albo korzystać z napędu optycznego.

Drugi sposób to podział plików na zasadzie analogicznej do oryginalnych dyskiolek z Workbenchem. Polega to na przyjęciu, że konkretne dyskiolki będą reprezentować określone urządzenia logiczne.

W takiej sytuacji musisz przyjąć odpowiednią strukturę każdego nośnika, na przykład jeśli będzie to urządzenie „FONTS:”, dyskiolka musi mieć zapisane wszystkie pozycje w katalogu dokładnie tak samo jak na





twardym dysku. Oczywiście należy wziąć pod uwagę małą pojemność dyskietki, dlatego zapisz na niej tylko te pliki, które są najbardziej potrzebne.

Kolejną ważną kwestią jest nazewnictwo nośników, a także katalogów, w których zapisywane są pliki. Nazwy dyskietek nie muszą odpowiadać urządzeniom, do których będą przyporządkowane. Wystarczy, że utworzysz odpowiednie wpisy w pliku „startup-sequence”.

Przykładowo, aby nośnik o nazwie „Roboczy2” był traktowany jako urządzenie logiczne „FONTS:”, wpisz następującą linię:

**assign FONTS: Roboczy2:**

lub

**assign FONTS: Roboczy2: ADD**

Drugi sposób powoduje, że do urządzenia „przypisany” będzie nośnik o nazwie „Roboczy2” jako drugi katalog. W ten sposób możesz bardzo łatwo rozbudowywać funkcje środowiska awaryjnego bez przenoszenia danych na osobną dyskietkę. Pamiętaj jednak, że może się to wiązać z uciążliwą koniecznością wielokrotnego przekładania dyskietek, dlatego najlepiej uznać, że jeden nośnik odpowiada jednemu urządzeniu logicznemu.

W razie potrzeby możesz także, zamiast całych nośników, potraktować konkretne katalogi jako część urządzenia systemowego. Aby to osiągnąć trzeba użyć analogicznego sposobu z tą różnicą, że po nazwie dyskietki podaj również katalog, w którym

```
Ed 2.00
MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys
Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ

Assign ENV: RAM:ENV
Assign T: RAM:T
Assign CLIPS: RAM:Clipboards
Assign KEYMAPS: DEVS:Keymaps
Assign LOCALE: SYS:Locale

IPrefs
LoadWB
EndCLI

norge.country          polska.country
portugal.country       schweiz.country
suisse.country         sverige.country
svizzera.country       united_kingdom.country
united_states.country  osterreich.country
4.System:Locale/Countries>
```

zapisane są pliki. Na przykład zamiast:

**assign FONTS: Roboczy2: ADD**

wpisz linię:

**assign FONTS: Roboczy2:kopia/czcionki3/ ADD**

Nazwy mogą mieć odstęp i AmigaDOS bez problemu je rozpozna. W takiej sytuacji trzeba je jednak podawać ujęte w cudzysłów, niezależnie od tego, która część ścieżki dostępu zawiera znaki SPACJI. Pamiętaj, że dotyczy to jedynie ścieżki, a nie całych linii polecenia. Przykładowo, jeśli dyskietka będzie nosić nazwę „Roboczy dysk drugi” wpisz:

**assign FONTS: „Roboczy dysk drugi:” ADD**

Gdy katalog zostanie nazwany „moje czcionki”, a dyskietka wciąż

nazywa się „Roboczy2” należy użyć poniższej linii:

**assign FONTS: „Roboczy2:moje czcionki/” ADD**

Jeżeli oba elementy zawierają odstęp, nic się nie zmienia, a więc linia może wyglądać na przykład tak:

**assign FONTS: „Roboczy dysk drugi:kopia/moje czcionki/” ADD**

Cudzysłów musi obejmować jedynie ten element, który posiada znaki SPACJI i ma być potraktowany jako całość, a więc w tym przypadku – ścieżka dostępu. Reszta pozostaje bez zmian.

Jeszcze raz podkreślam, że omawiany sposób będzie powodował konieczność przekładania dyskietek, często nawet podczas wczytywania Workbencha.



Jest to jednak jedyny sposób uruchomienia wielu programów za pomocą ograniczonego środowiska pracy. Gdy nie masz dostępu do nośnika o większej pojemności, jak płyta CD lub DVD, możesz w ten sposób wywołać prawie każdą funkcję systemu lub dodatkowego oprogramowania, choć niestety nie będzie to najwygodniejsze w obsłudze.

Głównym ograniczeniem – poza pojemnością dyskietki – jest możliwość zapisu, której nie będzie na napędzie optycznym, dlatego nie twórz na płytach katalogów przeznaczonych dla urządzeń logicznych, które są używane także do zapisywania informacji, jak na przykład „ENV:” czy „T:”.

Możesz to łatwo zauważyć podczas pracy, bowiem jeśli programy nie będą miały dostępu do zapisywania plików, zobaczysz okno informacyjne mówiące o braku

możliwości wykonania operacji zapisu. Tak samo będzie to wyglądać w przypadku dyskietki, płyty CD, a także dysku twardego, który został zabezpieczony poleceniem LOCK.

Ze względu na to, że okna informacyjne nie różnią się w przypadku różnych napędów, powinieneś zapamiętać lub zapisać nazwy nośników. W przeciwnym razie możesz być zdezorientowany występowaniem niespodziewanych komunikatów.

Zauważ, że bardzo często wskazanie przycisku „Poniechaj” (ang. „Cancel”) będzie powodowało uruchomienie programu, mimo braku możliwości zapisu. Tak się dzieje, bowiem w wielu przypadkach system chce tworzyć pliki z ustawieniami, które nie są całkowicie konieczne do działania oprogramowania.

Gdy będziesz wywoływał bardziej rozbudowane programy, może do prowadzić do uruchomienia domyślnej konfiguracji, która będzie się mocno różniła od tego, co widziałeś po wczytaniu z twardego dysku – zarówno pod względem funkcji, jak i wyglądu.

Dlatego najlepiej utworzyć osobne „preferencje” po uruchomieniu z dyskietki ratunkowej. Trzeba to zrobić tak samo jak podczas korzystania z twardego dysku, lecz oczywiście może wiązać się z przekładaniem dyskietek. W każdym takim przypadku poczekaj, aż stacja przestanie pracować i dopiero wtedy zmieniaj nośnik.

Zwróć uwagę jak bardzo elastyczny jest system operacyjny Amigi. Ten sam program może mieć różne oblicze, gdy wywołasz je za pomocą inaczej ustawionego Workbench.

Co więcej, system operacyjny może mieć skrajnie różne konfiguracje, a nadal zachowa funkcjonalność. Nie ma ścisłych ograniczeń w stosunku do uruchamianych funkcji, należy tylko przestrzegać zasad pracy przyjętych przez autorów systemu operacyjnego.

Mam nadzieję, że moje uwagi i przykłady pomogą Wam stworzyć własne dyskietki uruchamiające sterowniki do najważniejszych urządzeń. Nawet jeśli Wasza konfiguracja Amigi jest nietypowa.

```

Ed 2.00
MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys
Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ

Assign ENV: RAM:ENV
Assign T: RAM:T
Assign CLIPS: RAM:Clipboards

IPrefs
LoadWB
EndCLI

Writing to file df0:s/startup-sequence

```

Tworzenie "przypisań", czyli urządzeń logicznych jest konieczne do działania systemu operacyjnego. Niektóre urządzenia dodawane są automatycznie, o inne trzeba zadbać samodzielnie.

# Amiga Mail

**Amiga Mail to wchodzący w skład systemu operacyjnego AmigaOS 3.5 program do zarządzania zasobami poczty elektronicznej. Za jego pomocą możesz wykonywać podstawowe operacje, tak jak wysyłanie i odbieranie wiadomości, jak również bardziej skomplikowane funkcje. Program posiada wygodną książkę adresową pozwalającą na gromadzenie informacji o swoich korespondentach. Choć Amiga Mail nie jest najbardziej rozbudowanym programem pocztowym dla Amigi, ma wiele niezaprzeczalnych zalet, wśród których wyróżnić warto małą objętość i prostotę obsługi.**

Dostępne w programie opcje to zbiór wszystkich najważniejszych i najbardziej potrzebnych funkcji z punktu widzenia przeciętnego użytkownika.

Dlatego też proponujemy Ci rozpocząć swoją przygodę z pocztą elektroniczną właśnie od Amiga Mail, a w razie późniejszej potrzeby będziesz mógł skorzystać z bardziej rozbudowanego pakietu, jak np. popularny program Yet Another Mailer (w skrócie YAM).

Aby zainstalować program Amiga Mail na Twoim twardym dysku, włoż płytę z systemem operacyjnym AmigaOS 3.5. Najedź wskaźnikiem myszki na ikonkę płyty i naciśnij szybko dwukrotnie lewy klawisz myszki. Następnie postąp tak samo z ikonkami OS-Version3.5 oraz OS3.5-Installation, jakie będą pojawiać się w nowych oknach.

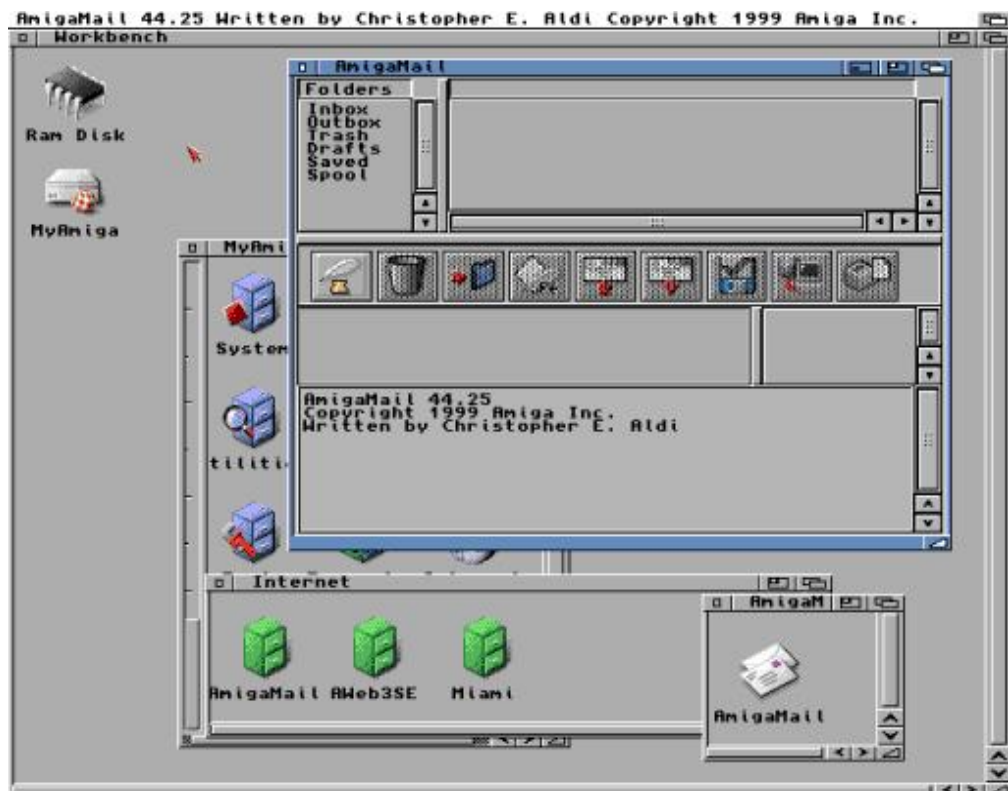
znajdujące się obok napisu Install Internet Software i naciśnij lewy klawisz myszki.

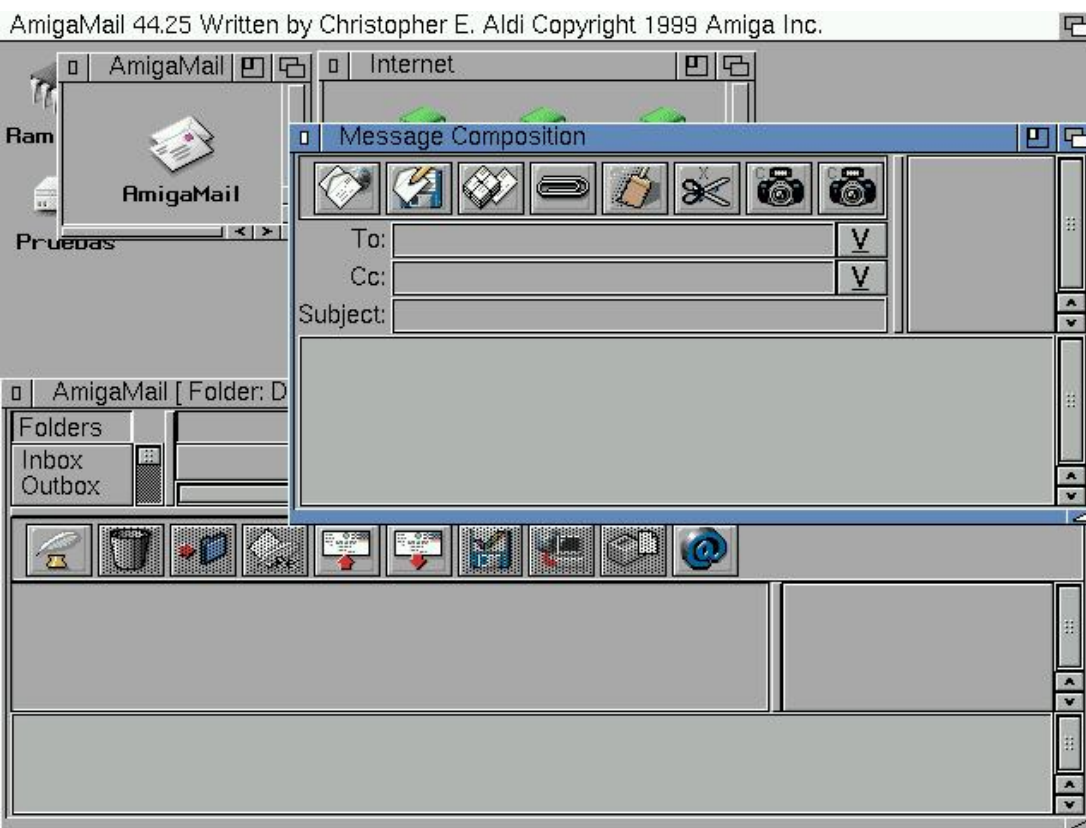
Postąp tak samo z polem oznaczonym jako Kontynuuj (ang. Proceed), a następnie Kontynuuj instalację (ang. Proceed With Install) i raz jeszcze Kontynuuj (ang. Proceed). W sumie powinieneś trzykrotnie nacisnąć lewy klawisz myszki.

W kolejnym punkcie instalacji komputer spyta, czy chcesz zainstalować pakiet Miami. Przyjmujemy, że instalujesz tylko Amiga Mail, a więc najedź wskaźnikiem myszki na pole No i naciśnij lewy klawisz myszki. Następnie na ekranie ujrzysz pytanie o instalację przeglądarki AWeb. Analogicznie wybierz pole No.

Teraz na ekranie pojawi się pytanie o to, czy zainstalować program Amiga Mail. Najedź wskaźnikiem

Na ekranie pojawi się okno programu instalacyjnego. Najedź wskaźnikiem myszki na pole





myszki na pole oznaczone jako Yes i naciśnij lewy klawisz myszki. Po kilku chwilach program zostanie zainstalowany na Twoim twardym dysku, a na ekranie pojawi się komunikat taki jak na zamieszczonej obok ilustracji. Wybierz tu dwukrotnie pole Kontynuuj (ang. Proceed).

Gdy okno programu instalacyjnego zniknie, będzie to oznaczać, że Amiga Mail został prawidłowo zainstalowany na twardym dysku. Program znajduje się w katalogu "Internet" na dysku systemowym. Aby go uruchomić po prostu wykonaj dwuklik na ikonie podpisanej jako "AmigaMail".

Po uruchomieniu programu powinieneś dokonać jego konfiguracji, w przeciwnym razie nie będziesz mógł skorzystać z zasobów Twojej skrzynki pocztowej. Wybierz więc opcję Configure.. z menu

górnego o nazwie Settings. Twoim oczom ukaże się okno ustawień, w którym najedź wskaźnikiem myszki na pole oznaczone jako Real Name i naciśnij lewy klawisz myszki. Gdy w polu pojawi się kursor, pisz swoje imię i nazwisko.

Analogicznie w polu EMail Address wpisz swój adres e-mailowy w formacie identyfikator@serwer. Ten sam adres wpisz też w polu oznaczonym jako Reply Address. Najedź teraz wskaźnikiem myszki na nazwę zakładki SMTP Server i naciśnij lewy klawisz myszki. Na ekranie pojawią się nowe opcje. W polu Server wpisz serwer e-mailowy, z którego korzystasz. Wszystko zależy od tego, w jaki sposób założyłeś swoje konto.

Teraz najedź wskaźnikiem myszki na nazwę zakładki POP Servers i naciśnij lewy klawisz myszki. Zobaczysz nowe opcje, tym razem

dotyczące odbierania wiadomości. Najedź wskaźnikiem myszki na pole oznaczone jako Add.

Na liście znajdującej się w lewej części okna pojawi się nowa pozycja. W polu Pop Host wpisz nazwę serwera, z którego korzystasz. Analogicznie w polu Pop Username podaj swój identyfikator użytkownika, a w polu Pop Password - swoje hasło dostępu.

Najedź wskaźnikiem myszki na kwadracik znajdujący się obok nazwy pozycji na liście i naciśnij lewy klawisz myszki. We wspomnianym kwadratowym polu powinno pojawić się charakterystyczne zakreślenie.

Teraz powinieneś zapisać swoje ustawienia na dysku. W tym celu najedź wskaźnikiem myszki na pole Save i naciśnij lewy klawisz myszki. Okno ustawień zniknie, a wszystkie parametry zostaną automatycznie zapisane na Twoim dysku.

Czy program AmigaMail może być zamiennikiem dla YAM-a lub Simple Mail? Nie do końca, bo ma sporo ograniczeń. Jednak nadaje się doskonale do podstawowej obsługi skrzynki POP3.

Kiedyś, jeszcze na łamach Amiga Vademecum pisałem że to "dobry pomysł". Dzisiaj nie zmieniałem zdania, ale szkoda, że nikt nie zajął się rozwojem tego narzędzia, aby mogło stać się czymś więcej niż prostym klientem poczty elektronicznej.

# Lightwave 3D

## CZĘŚĆ 9.

**W ostatnim odcinku naszego kursu przedstawiam krzywe oraz powierzchnie. Te pojęcia występują w nowych programach 3D, tak więc nauka starego Lightwave'a nie pójdzie na marne.**

Krzywa sklejana powstaje poprzez użycie wzoru matematycznego do obliczenia gładkiej krzywej pomiędzy zbiorem punktów. Punkty te nazywa się węzłami, tak jak punkty w wielokącie nazywa się wierzchołkami. Siatka takich krzywych może tworzyć powierzchnię o dowolnym kształcie. Z takich elementów można tworzyć bardzo skomplikowane kształty.

Krzywe traktowane są przez Modelera podobnie jak wielokąty. Większość narzędzi działa na krzywych tak samo, jak na wielokątach.

Krzywe mają początek i koniec (zgodnie z kierunkiem tworzenia krzywej). Początek wybranej krzywej zaznaczony jest kółkiem. Punkty te można ze sobą zamienić za pomocą polecenia Flip. To samo polecenie służy do odwracania ścian.

Położenie punktu początkowego wpływa na zwrot normalnych do powierzchni po utworzeniu powierzchni z krzywych. Tak więc możliwość odwrócenia zwrotu krzywej jest bardzo potrzebna. Krzywe nie są jednak obiektami,

raczej służą jako narzędzie do modelowania innych obiektów. Krzywe mogą być zapisywane jako obiekty, nie będą jednak renderowane przez Layouta (w taki sposób, jaki będą renderowane dwuwierzchołkowe wielokąty).

### Make (Ctrl+p)

Funkcja Make służy do utworzenia krzywej przechodzącej przez wybrane punkty.

Aby utworzyć krzywą wybierz kilka punktów i kliknij na Make (albo wciśnij Ctrl+p).

### UWAGA!

Krzywa przechodzi przez punkty w kolejności ich stawiania. Możesz odwrócić koace krzywej za pomocą funkcji Flip.

Im więcej punktów zawiera krzywa, tym więcej segmentów powstanie w wyniku operacji z menu Multiply.

### Make CI (Ctrl+o)

Tworzy krzywą zamkniętą (Make Closed Curve).

Aby utworzyć krzywą zamkniętą wybierz kilka punktów i kliknij na Make CI (albo wciśnij Ctrl+o).

### Start CP (Ctrl+b)

Pierwszy punkt krzywej będzie pozwalał na zmianę kształtu krzywej. Jak użyć tej funkcji? Wybierz krzywą, wciśnij Ctrl+b. Pierwszy segment krzywej będzie zaznaczony linią kropkową. Oznacza, to że teraz pierwszy punkt krzywej nie jest już jej początkiem, a służy do zmiany kształtu krzywej. Przesuwanie tego punktu (funkcją Drag z menu Modify) powoduje regulację krzywizny następnego segmentu.

### UWAGA!

Punkt kontrolujący kształt nie należy do krzywej. Funkcja Start CP jest przydatna na przykład przy tworzeniu bryły obrotowej (polecenie Lathe), jeżeli chcesz uzyskać ciągłość krzywej przy osi obrotu.

### End CP (Ctrl+n)

Ostatni punkt krzywej będzie pozwalał na zmianę kształtu krzywej.

Jak użyć tej funkcji? Wybierz krzywą, wciśnij Ctrl+n. Ostatni segment krzywej będzie zaznaczony linią kropkową. Oznacza, to że teraz ostatni punkt krzywej nie jest już jej końcem, a służy do zmiany kształtu krzywej.

Przesuwanie tego punktu (funkcją Drag z menu Modify) powoduje regulację krzywizny poprzedniego segmentu.

### UWAGA!

Punkt kontrolujący kształt nie należy do



krzywej. Funkcja End CP jest przydatna na przykład przy tworzeniu bryły obrotowej (polecenie Lathe), jeżeli chcesz uzyskać ciągłość krzywej przy osi obrotu.

## Freeze (Ctrl+d)

Zamienia wybraną krzywą na wielokąt. Wybierz krzywą lub kilka krzywych, otwartych lub zamkniętych i naciśnij Ctrl+d. Wszystkie wybrane krzywe staną się nowymi wielokątami.

## Smooth (Ctrl+s)

Jeśli nałożysz na siebie koace dwóch krzywych i połączysz te punkty (Merge), to otrzymasz nienaturalną nieciągłość krzywej w punkcie łączenia. Aby zlikwidować tę nieciągłość, użyj funkcji Smooth.

Jak użyć tej funkcji? Przesuń końce dwóch krzywych tak, aby się pokryły. Połącz punkty poleceniem Merge. Wywołaj Smooth, albo naciśnij Ctrl+s. Pojawią się punkty pozwalające na ustawienie kształtu krzywej.

## MENU DISPLAY

W tym menu znajdują się funkcje sterujące parametrami wyświetlania oraz funkcje do wyświetlenia danych statystycznych obiektu.

## Magnify

Zbliżanie lub oddalanie się od obiektu. Kliknij na Magnify. Wskaż kursorem wybrane miejsce. Naciśnij lewy przycisk i przesuвай mysz w lewo lub prawo.

## UWAGA!

Funkcja Magnify różni się od funkcji

In i Out tym, że Magnify zbliża się do wybranego miejsca, a pozostałe dwie funkcje działają względem środka widoku.

## Pan (Alt)

Funkcja Pan służy do przesuwania zawartości okna widoku. Kliknij na Pan albo naciśnij klawisz Alt oraz lewy przycisk myszy i przejedź myszą w wybranym kierunku.

## Measure

Pozwala na zmierzenie odległości między dwoma punktami.

Kliknij na Measure, naciśnij lewy przycisk myszy w wybranym miejscu i przejedź w inne miejsce. W oknie ze współrzędnymi będzie wyświetlana odległość.

## UWAGA!

Measure nie działa na oknie podglądu.

## In (. lub Shift+.)

Powiększenie zawartości ekranu o jednostkę siatki. Naciśnięcie . powoduje jednokrotne wywołanie tej funkcji, a Shift+. dwukrotne wywołanie.

## Out (. lub Shift+.)

Zmniejszenie o jednostkę siatki. Naciśnięcie . powoduje jednokrotne wywołanie tej funkcji, a Shift+. dwukrotne wywołanie.

## Fit All (a)

Ustawienie takiego powiększenia, aby całość mieściła się na ekranie, we wszystkich oknach widoku.

## Fit Sel (Shift+a, Ctrl+a)

Ustawienie takiego powiększenia, aby wybrany obiekt mieścił się na ekranie, we wszystkich oknach widoku (Shift+a) lub w oknie widoku, na którym znajduje się kursor (Ctrl+a).

## Options (d)

Parametry wyświetlania. Po naciśnięciu d lub kliknięciu na Options pojawi się menu.

## Orientation

Sposób rozłożenia okien edycyjnych na ekranie.

## Preview

Opcje dotyczące okna podglądu.

## None

Wyłącza okno podglądu.

## Static

Pokazuje nieruchomy widok obiektu. Jeżeli jesteś w trybie wyboru Point lub Polygon:

- możesz wybrać punkty lub ściany na oknie podglądu

- możesz obrócić okno poglądu naciskając Alt, lewy przycisk myszy i przesuвай mysz w wybranym kierunku.

Jeżeli jesteś w trybie wyboru Volume (Include lub Exclude):

- nie możesz wybierać punktów ani ścian na oknie podglądu

- możesz obrócić okno poglądu naciskając lewy przycisk i przesuвай mysz w wybranym kierunku.



## Moving

Pokazuje ruchomy widok obiektu. Wybierz opcję Wire dla normalnego podglądu lub Solid dla podglądu obiektu z usuniętymi liniami niewidocznymi.

## Visibility

Opcje włączające lub wyłączające widzialność punktów (Points), ścian (Faces), krzywych (Curves), normalnych (Normals), siatki (Grid) i tła (Backdrop).

## Unit System

System jednostek, w których wyrażane są różne wielkości.

### SI

System jednostek SI.

### Metric

Metryczny system jednostek.

### English

Angielski system jednostek (stopy i cale).

### Grid Units

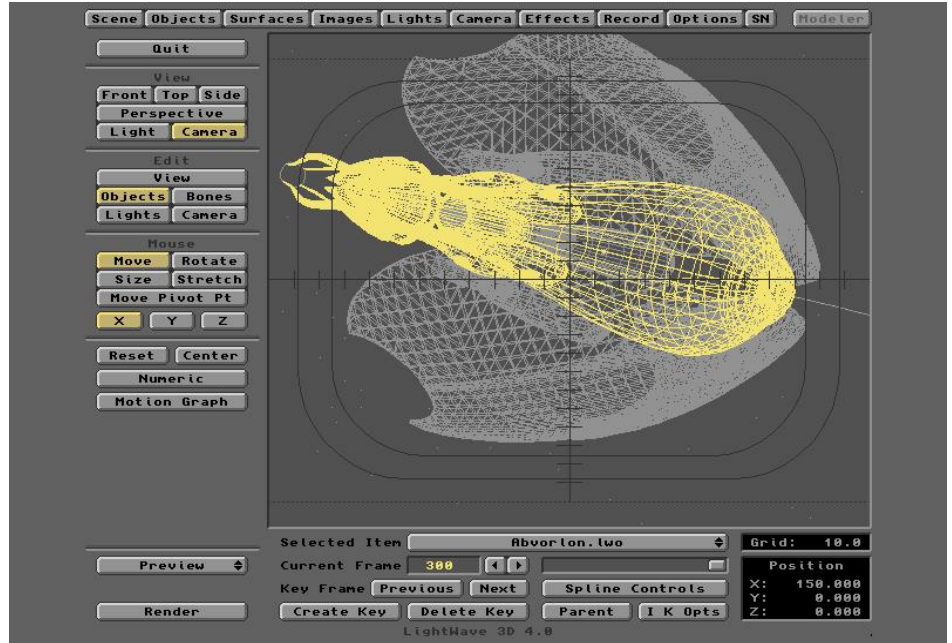
Wielkość siatki.

#### 1

Odległość między węzłami siatki reprezentuje 1 jednostkę. Wielkość siatki zmienia się w taki sposób: 10m->1m->100mm->10mm itd.

#### 1 5

Odległość między węzłami siatki reprezentuje 1/2 jednostki. Na



przykład, jeśli wielkość siatki wynosi 1 metr, to linie siatki będą leżały co 0.5 metra. Wielkość siatki zmienia się w taki sposób: 1m->500mm->100mm->50mm->10mm itd.

#### 1 2.5 5

Odległość między węzłami siatki reprezentuje 1/4 jednostki. Na przykład, jeśli wielkość siatki wynosi 1 metr, to linie siatki będą leżały co 0.25 metra. Wielkość siatki zmienia się w taki sposób: 1m->500mm->250mm->100mm->50mm itd.

#### 1 2 5

Odległość między węzłami siatki reprezentuje 1/5 jednostki. Na przykład, jeśli wielkość siatki wynosi 1 metr, to linie siatki będą leżały co 1/5 metra. Wielkość siatki zmienia się w taki sposób: 1m->500mm->200mm->100mm->50mm itd.

#### 1 2

Odległość między węzłami siatki reprezentuje 1/5 jednostki. Na

przykład, jeśli wielkość siatki wynosi 1 metr, to linie siatki będą leżały co 1/5 metra. Wielkość siatki zmienia się w taki sposób: 1m->200mm->100mm->20mm->10mm itd.

### Grid Snap

Wymusza określoną wielkość skoku, przy przesuwaniu obiektów i stawianiu punktów.

#### None

Można dowolnie ustalić położenie.

#### Standard

Skok wynosi 1/10 wielkości siatki.

#### Fixed

Skok jest zgodny z podaną liczbą.

#### UWAGA!

Ustawione parametry nie są zapamiętywane przy wychodzeniu z Modelera.

## BG Image

Funkcja BG Image (Background Image) pozwala na wyświetlenie wczytanego do Layouta rysunku tła na siatce Modelera. Można wykorzystać tę możliwość na przykład do przekształcenia zdigitalizowanego znaku firmowego na obiekt.

Aby użyć tej funkcji, musisz wczytać rysunek tła do Layouta za pomocą menu Images. Z listy wczytanych do Layouta rysunków skorzysta Modeler.

Przejdź do menu Display i kliknij na BG Image. Wybierz rysunek i wyjdź z menu. Rysunek pojawi się na ekranie. Musi być włączona widzialność tła (zob. menu Options).

## OPCJE

### Image

Lista z nazwami rysunków.

### Axis

Oś projekcji rysunku.

### Center

Współrzędne środka rysunku.

### Size

Do ustalenia wielkości i proporcji rysunku.

### Automatic Size

Automatycznie dopasowuje wielkość rysunku do największego wybranego obiektu w aktualnej warstwie.

### Units

Jednostki.

## Reset

Przywraca początkowy stan menu.

## Exposure

Potencjometr do ustawienia kontrastu rysunku.

## Invert

Tworzy negatyw rysunku.

## UWAGA!

Jeśli wyjdiesz z menu, a rysunek nie będzie widoczny na ekranie, sprawdź widzialność tła (menu Options).

## Stats (w)

Dane na temat punktów, ścian lub zawartości wybranego obszaru. Stats umożliwia także ich selekcję lub deselekcję.

Wybierz odpowiedni tryb selekcji (Point, Polygon, Volume) i naciśnij w (lub kliknij na Stats). Dokładniejszy opis można znaleźć w poprzedniej części naszego kursu.

## Info (i)

Informacja na temat punktów.

Wybierz jeden lub kilka punktów. Naciśnij klawisz i lub kliknij na Info. Pojawi się menu, w którym wyświetlane są współrzędne kolejnych punktów.

Możesz zmienić współrzędne aktualnego punktu (po wpisaniu liczby zamiast naciskać Return, ani klikać na OK, możesz od razu przejść do kolejnego punktu). Kliknięcie na Next powoduje przejście do następnego punktu, Previous do poprzedniego.

Informacja na temat ścian:

Wybierz jedną lub kilka ścian. Naciśnij klawisz i lub kliknij na Info. Pojawi się menu, w którym wyświetlana jest ilość wierzchołków, płaskość i nazwa powierzchni danej ściany. Kliknięcie na Next powoduje przejście do następnej ściany, Previous do poprzedniej.

## Sel Conn (j)

Wybór wszystkich punktów lub ścian połączonych z wybranymi punktami lub ścianami.

## Invert (wersja 3.5)

Odwraca status wybrania obiektu w aktualnej warstwie. Obiekty wybrane stają się niewybrane, obiekty niewybrane stają się wybrane.

## Hide Sel

Wyłącza widoczność na oknie widoku wybranych ścian. Znacznie ułatwia to edycję skomplikowanych obiektów.

## UWAGA!

Wszystkie funkcje z serii Visibility działają niezależnie w poszczególnych warstwach.

## Hide Unsel

Wyłącza widoczność na oknie widoku niewybranych ścian.

## Unhide

Włącza w aktywnej warstwie widoczność wszystkich ukrytych (przez użycie poprzednich dwóch funkcji) ścian.

# Przeglądarka Voyager

**Ostatnio coraz więcej mówi się o rozwoju starszego oprogramowania do obsługi Internetu, które było już dawno niejako skazane na zapomnienie. Mam na myśli program IBrowse, który ma być dalej rozwijany. Kiedyś bardzo popularną przeglądarką stron WWW był program Voyager, który moim zdaniem był dużo bardziej dojrzałym produktem. Niestety był także dość niestabilny, ale być może teraz ktoś pokusi się, aby to poprawić? Coraz więcej mówi się o tym, że programy powinny rozwijać typowo amigowe cechy. Dlatego przyjrzyjmy się nie tyle samej przeglądarce, lecz szerokim możliwościom konfiguracji.**

Jak każdy większy program, również Voyager umożliwia swobodne dostosowywanie swojego funkcjonowania do potrzeb użytkownika. Możesz tego dokonać za pomocą wielu opcji konfiguracyjnych dostępnych w programie. Aby uzyskać do nich dostęp wybierz opcję General settings... z menu górnego o nazwie Settings.

Po chwili na ekranie pojawi się nowe okno. Po lewej stronie widoczna jest lista, przy której użyciu uzyskujemy dostęp do kolejnych opcji związanych z konfiguracją programu. Lista ma więc taką samą funkcję jak znane Ci już zakładki. Opcje znajdujące się na tej liście będziemy dla ułatwienia nazywać opcjami głównymi. Strona prawa okna to odpowiednie opcje związane z daną pozycją na liście.

Pierwsze, co widzisz to główne opcje programu. Masz tu do

dyspozycji kilka bardzo ogólnych opcji. Jeśli włączysz opcję Hide znajdującą się w grupie Transfer animation (patrz ilustracja) spowodujesz, że animacja standardowo wyświetlana w prawym górnym rogu okna, nie będzie widoczna. Poniżej znajduje się lista oznaczona jako Home page URL, a zaraz pod nią pole Load on startup.

Włączając tę ostatnią spowodujesz, że po uruchomieniu program będzie automatycznie starał się wczytać stronę WWW, której nazwę możesz wpisać w polu znajdującym się obok wspomnianej listy. Aby było to możliwe musisz jeszcze wybrać z listy opcję Other.

Możesz też skorzystać z opcji V3 Portal (portal programu Voyager prowadzony kiedyś przez wydawcę) oraz About (podstawowe informacje o programie).

W grupie Misc znajdziesz trzy opcje. Włączenie pierwszej z nich - Scrollbars in window border - spowoduje, że suwaki, za pomocą których przewijasz zawartość okna, staną się integralną częścią okna programu. W przeciwnym wypadku suwaki będą wyświetlane poza ramką okna głównego, przez co widocznych będzie w nim nieco mniej danych.

Jeśli włączysz opcję Save prefs on exit, program będzie automatycznie zapisywał preferencje każdorazowo przed zakończeniem pracy. Natomiast wybranie opcji oznaczonej jako Show HTML errors in requesters spowoduje, że wszystkie informacje o ewentualnych błędach będą wyświetlane w oddzielnych oknach, a nie w formie kolejnych stron WWW.

Przejdźmy teraz do drugiej opcji głównej o nazwie Toolbar. Dostępne tutaj opcje związane są z tzw. paskiem nawigacyjnym wyświetlanym standardowo w górnej części głównego okna programu. Za pomocą opcji znajdujących się w grupie Toolbar style możesz zmieniać wygląd paska nawigacyjnego. Zauważ, że po każdej zmianie opcji w polu poniżej wyświetlany jest podgląd paska, a więc nie musisz zapamiętywać ustawień, aby przekonać się, czy określony wygląd będzie Ci odpowiadał.

Pierwszym elementem w omawianej grupie jest lista oznaczona jako Toobar buttons appear as. Masz tu do wyboru opcje Icons and text, Icons only oraz Text only. Po wybraniu pierwszej pasek nawigacyjny będzie zawierał symbole graficzne wraz z podpisami ich funkcji. Kolejna opcja to pasek

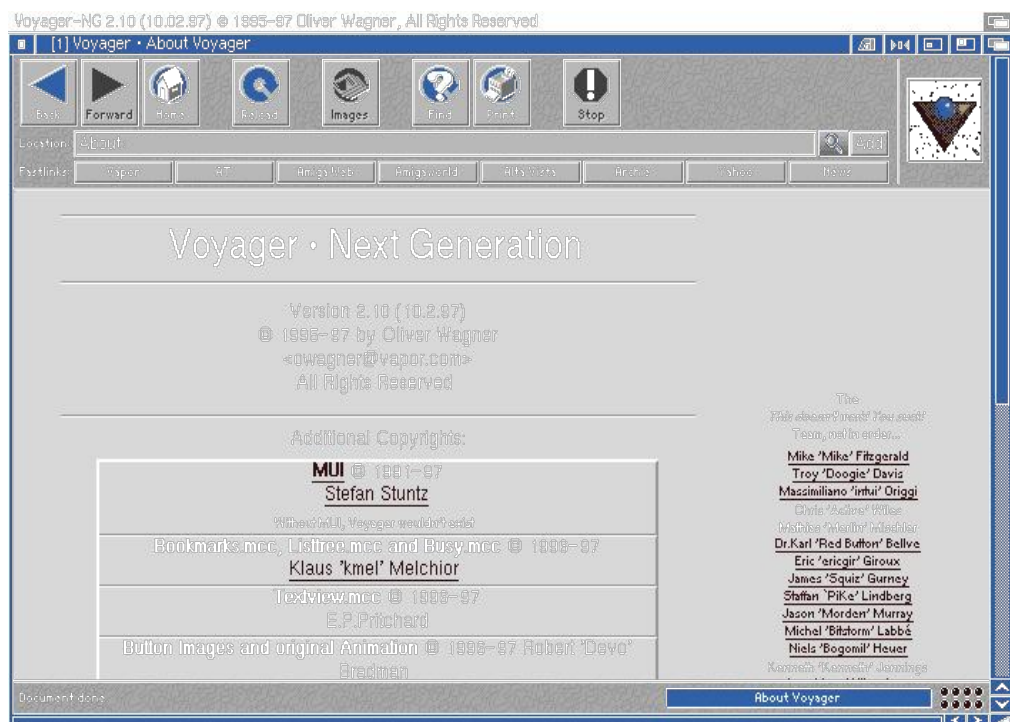


w formie wyłącznie symboli graficznych, a wybranie ostatniej opcji spowoduje, że pasek nawigacyjny będzie zawierał wyłącznie tekst.

Poniżej znajduje się kilka nie mniej ważnych opcji. Jeśli włączysz opcję **Highlite?**, po najechnaniu wskaźnikiem myszki na dowolny przycisk paska nawigacyjnego, zostanie on automatycznie podświetlony. Włączenie opcji oznaczonej jako **Raised?** spowoduje, że w tej samej sytuacji przycisk będzie otoczony dodatkowo ramką. Jeśli wybierzesz opcję **Borderless?** przyciski nie będą posiadały ramki, natomiast aktywacja opcji **Small?** to zmniejszenie wszystkich przycisków znajdujących się w pasku nawigacyjnym.

Obok pola podglądu znajduje się kilka opcji, przy których użyciu możesz zmieniać zawartość paska nawigacyjnego. Jeśli najedziesz wskaźnikiem myszki na pole **Add button** i naciśniesz lewy klawisz myszki, do paska zostanie dodany nowy przycisk. Analogiczne wybranie pola **Add space** spowoduje dodanie odstępu między przyciskami. Jeśli natomiast wybierzesz opcję **Remove**, aktualnie wybrany element paska zostanie skasowany. Aby dokonać takiego wyboru najedź wskaźnikiem myszki na interesujący Cię element paska, a następnie naciśnij lewy klawisz myszki.

Oczywiście powinieneś tego dokonać przez użyciem trzech omówi



onych wcześniej opcji. Za pomocą strzałek (w lewą i prawą stronę) znajdujących się poniżej możesz też zmieniać położenie wybranych elementów paska nawigacyjnego.

Zwróć też uwagę, że po wybraniu przycisku paska nawigacyjnego, w dolnej części okna zmieniają się widoczne informacje. W polu tekstowym oznaczonym jako **Icon**: widzisz ścieżkę dostępu i nazwę pliku zawierającego ikonkę danego przycisku. Możesz tu wybrać inne ikonki, w tym celu najedź wskaźnikiem myszki na pole znajdujące się po prawej stronie omawianego pola tekstowego.

Na ekranie pojawi się okno wyboru, w którym powinieneś wybrać odpowiedni plik. Weź przy tym pod uwagę fakt, że nie każdy plik może zostać tutaj użyty. Katalog programu Voyager zawiera kolejny katalog o nazwie **Buttons** i tam znajdują się pliki, które można użyć jako symbole graficzne paska nawigacyjnego.

W polu **Label**: możesz wpisać tekst, którym będzie podpisana wybrana przez Ciebie ikonka. Obok - w polu **Hotkey**: - ustalasz jakim klawiszem będzie mógł by wywoływany dany przycisk, jeśli nie będziesz chciał lub mógł wybrać go za pomocą myszki. Lista oznaczona jako **Action**: to oznaczenie funkcji danego przycisku.

Oto jakie opcje masz tu do dyspozycji:

- **Separator** - odstęp, bez przypisanej funkcji,
- **Exec Rexx** - wywołanie polecenia lub skryptu języka Rexx,
- **Exec JS** - wywołanie polecenia lub skryptu języka Java Script,
- **Back** - cofnięcie do poprzednio przeglądanej strony,
- **Forward** - przeniesienie do następnej strony, jaka była przeglądana,



- **Find** - wywołanie wyszukiwarki internetowej (Voyager Search Central),
- **Home** - wczytanie strony domowej, ustalonej za pomocą opcji Home Page URL,
- **Load images** - wczytanie grafiki na przeglądanej aktualnie stronie,
- **Print** - wydruk przeglądanej strony,
- **Reload** - ponowne załadowanie przeglądanej strony,
- **Stop** - zatrzymanie wczytywania strony i jej elementów.

Po wybraniu opcji Exec Rexx oraz Exec JS aktywne stanie się większe pole Command znajdujące się w dolnej części okna ustawień. Powinieneś tu wpisać polecenia języka Rexx lub Java Script w zależności od opcji, jaką wybrałeś.

Kolejna opcja główna to Hyperlinks. Tutaj ustalasz szczegóły dotyczące odnośników znajdujących się na prawie każdej stronie WWW. Aktywacja opcji Underline hyperlinks spowoduje, że wszystkie odnośniki będą automatycznie podkreślane. W polu Followed links expire after podajesz ilość dni, po których Voyager skasuje dany odnośnik z tzw. historii URL.

W praktyce oznacza to, że po podanym czasie program przestanie Cię informować o tym, że określony odnośnik już przeglądałeś.

Możesz też spowodować natychmiastowe skasowanie odnośników z historii URL. Wystarczy, że najedziesz wskaźnikiem myszki na pole oznaczone jako Flush now i naciśniesz lewy klawisz myszki.

Poniżej widoczne jest pole oznaczone jako Download to:. Należy tu podać ścieżkę dostępu, gdzie pobierane przez Ciebie pliki będą zapisywane. Oczywiście w każdym przypadku masz możliwość zadecydowania o tym, gdzie zapiszesz swoje pliki, jednak podana tu ścieżka dostępu stanowić będzie domyślną daną dla programu.

Jeżeli włączysz opcję Autoclose Download window okno pobierania danych, jakie widzisz zawsze podczas transferu plików na dysk, będzie automatycznie zamykane po zakończeniu pobierania wszystkich plików.

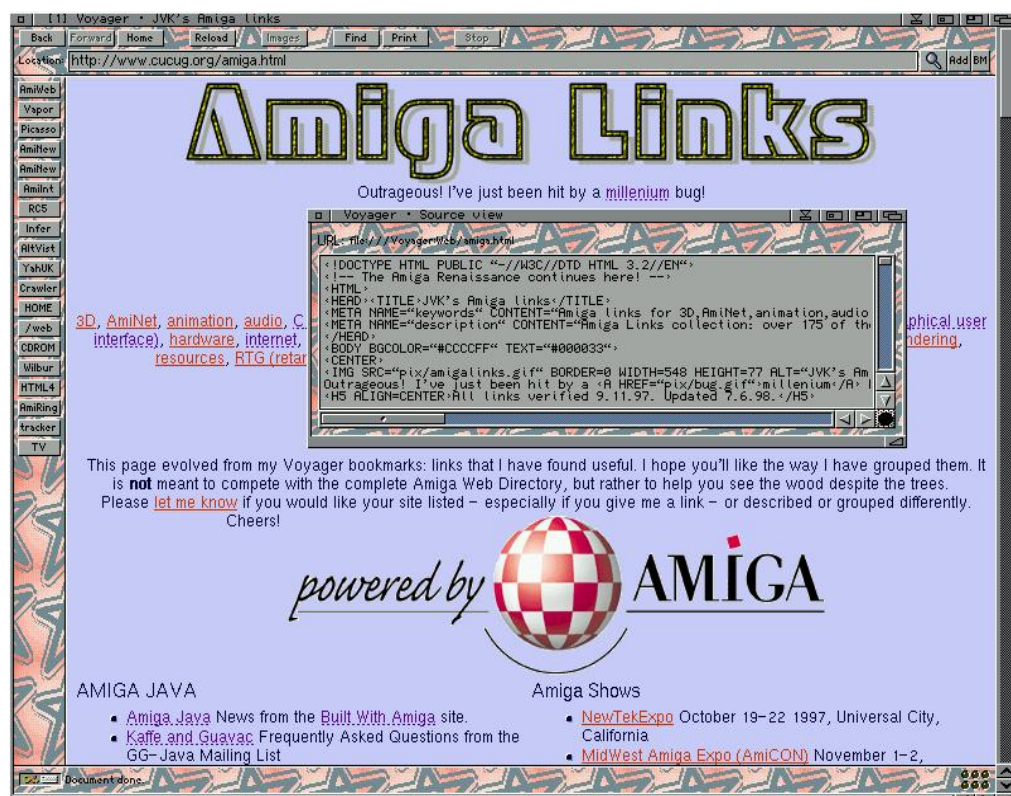
Pole oznaczone jako Download window entries to lista zawierająca trzy pozycje. Za ich pomocą ustalasz sposób wyświetlania danych w oknie pobierania danych.

Jeśli wybierzesz tu pozycję Never clean up, żadne informacje nie będą automatycznie usuwane z

okna. Wybranie opcji Leave failures spowoduje, że jeśli z dowolnych przyczyn pobieranie pliku zostanie przerwane, w oknie pojawi się odpowiednia informacja, natomiast informacje o plikach pobranych w całości będą usuwane z okna po ich pobraniu. Jeżeli wybierzesz pozycję Clean up everything w każdym przypadku informacje o plikach będą usuwane z okna automatycznie.

Przejdźmy teraz do następnej opcji głównej, czyli Fonts. Tutaj widzisz opcje dotyczące czcionek, za pomocą których wyświetlane są treści stron WWW. Lista znajdująca się po lewej stronie (patrz też ilustracja) zawiera nazwy dostępnymi zestawów czcionek.

Jest to szczególnie ważne, gdyż wiele stron WWW korzysta z konkretnych zestawów czcionek i jeśli nie będziesz ich posiadał strona zostanie wyświetlona nieco inaczej niż przewidział to jej autor. Voyager



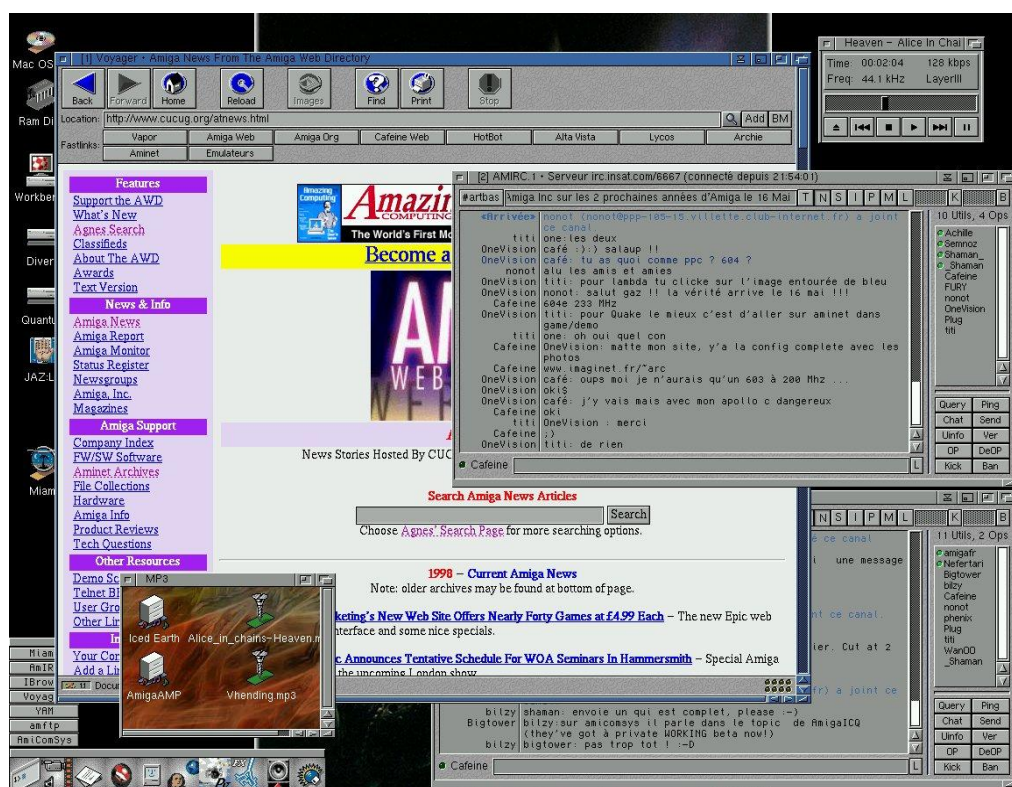
na wstępie korzysta z zestawu o nazwie (Default), jednak nic nie stoi na przeszkodzie, abyś dodał zestaw czcionek, a potem wykorzystywał go na swoich stronach WWW.

Zwróć uwagę na to, że jeśli najedziesz wskaźnikiem myszki na dowolną pozycję znajdującą się na liście, w prawej części okna zostaną wyświetlone ustawione czcionki w obrębie danego zestawu. Aby zmienić dowolną czcionkę należy najechać wskaźnikiem myszki na pole znajdujące się po prawej stronie pola z nazwą danej czcionki i nacisnąć lewy klawisz myszki. Na ekranie pojawi się typowe okno wyboru czcionek, gdzie należy wybrać interesującą czcionkę.

Aby natomiast dodać zestaw czcionek należy najechać wskaźnikiem myszki na pole Add Face, a następnie nacisnąć lewy klawisz myszki. Na liście pojawi się nowa pozycja, której nazwę możesz zmienić w polu znajdującym się pod listą. Jeżeli wybierzesz pole oznaczone jako Make Range, automatycznie zostaną ustawione rozmiary czcionek. Wpisując inną wartość w polu Step zmieniasz różnicę wielkości pomiędzy poszczególnymi czcionkami.

Aby skasować zestaw czcionek należy najechać wskaźnikiem myszki na wybraną nazwę i nacisnąć lewy klawisz myszki. Następnie w taki sam sposób wybierz pole Delete Face.

Zwróć też uwagę na to, czy włączona jest opcja Enable font face znajdująca się w centralnej części okna. Jeśli bowiem będzie ona wyłączona, Voyager nie będzie odczytywał ustawień zestawów czcionek ze stron WWW. Jeśli więc



chcesz, aby strony wyglądały tak jak zaprojektowali je ich autorzy, włącz omawianą opcję.

Kolejna opcja główna to Colors. Możesz tu ustawić domyślne kolory niektórych elementów stron WWW. W przypadku każdego z elementów wystarczy, że najedziesz wskaźnikiem myszki na pole znajdujące się obok oznaczenia elementu i nacisniesz lewy klawisz myszki. Na ekranie pojawi się typowe okno wyboru kolorów, gdzie wybierzesz interesujący Cię kolor. W kolejności do dyspozycji masz opcje Background, Text, Hyperlink oraz Visited hyperlink. W kolejności dotyczą one zatem koloru tła, tekstu, odnośników oraz odnośników, które wcześniej odczytywałeś.

Następną opcją główną w oknie ustawień zatytułowana jest Images. Za pomocą widocznych tu opcji (patrz ilustracja) możesz zmieniać sposób wyświetlania grafiki na

stronach WWW. Aktywacja pierwszej opcji - Flicker-free transparent images - spowoduje, że Voyager będzie starał się wyeliminować ewentualne migotanie animacji w formacie AnimGIF, a więc typowego formatu animacji na stronach WWW.

Poniżej znajduje się opcja oznaczona jako Optimized updating. Jeśli ją włączysz zmienisz sposób dekompresji elementów graficznych, tzn. grafika nie będzie rozkodowywana linia po linii, a dopiero wówczas, gdy pobrana zostanie całość pliku graficznego. Do Ciebie należy wybór jaki sposób dekompresji będzie wygodniejszy, wszystko zależy od Twoich indywidualnych wymagań.

Kolejną opcją - Dithering - nie dotyczy ekranów tzw. hi- oraz true-color, a więc 15- i 16-bitowych. Ekran 15-bitowy posiada 32768 kolorów, natomiast 16-bitowy - 65536 kolorów.



wyświetlanie grafiki JPEG charakteryzowało się największą precyzją z możliwych, wybierz pozycję Floating point (most accurate).

Następna opcja główna - Fastlinks - dotyczy tzw. pól szybkiego dostępu, które znajdują się poniżej paska nawigacyjnego w oknie głównym programu. Aby dodać nowe pole najedź wskaźnikiem myszki na Add new, a następnie naciśnij lewy klawisz myszki. W polu Label wpisz nazwę, która będzie widoczna na stworzonym przez Ciebie polu. Poniżej znajduje się pole URL, gdzie powinieneś wpisać adres strony, do której dane pole będzie kierować.

W taki sam sposób możesz zmodyfikować zawartość już dostępnych pól, jednak uprzednio musisz najechać wskaźnikiem myszki na dowolną pozycję na liście i nacisnąć lewy klawisz myszki. Jeżeli będziesz chciał skasować dowolną pozycję najedź wskaźnikiem myszki na jej nazwę i naciśnij lewy klawisz myszki, a następnie analogicznie wybierz pole oznaczone jako Remove.

Opcje znajdujące się w zasięgu kolejnej opcji głównej o nazwie Network dotyczą tzw. serwerów pośredniczących (ang. proxy server), których użycie może skutkować szybszym transferem danych.

Jak sama nazwa wskazuje, serwery te pośredniczą przy przesyłaniu danych pomiędzy użytkownikiem a docelowym serwerem, z którego chcemy skorzystać. Voyager pozwala na różnorodne ustawienie wykorzystania serwerów pośredniczących.

Są to więc parametry dostępne dla kart graficznych, a nie układów AGA.

Jeśli posiadasz kartę graficzną, pomiń omawianą opcję. Jeżeli jednak nie posiadasz żadnej 24-bitowej karty graficznej jest to jedno z najważniejszych ustawień dotyczących wyświetlania grafiki. Za pomocą opcja Dithering bowiem ustalasz sposób tzw. roztrząsania kolorów przy ekranach o małej ilości kolorów (tzn. nie więcej niż 256). Zwróć uwagę na to, że opcja Dithering to lista zawierająca trzy pozycje. Wybierając pierwszą z nich None spowodujesz, że komputer będzie wyświetlał grafikę bez żadnych zmian, co spowoduje, że w wielu przypadkach nie będzie ona wyglądała zbyt estetycznie.

Jeśli jednak wybierzesz opcję Ordered lub Floyd-Steinberg, Voyager będzie dokonywał takiego rozłożenia kolorów, aby grafika wyglądała jak najlepiej nawet przy bardzo małej ilości dostępnych

kolorów. W praktyce lepszym ustawieniem okazuje się Floyd-Steinberg i sugeruję skorzystać z tej właśnie opcji.

Kolejne dwie opcje znajdujące się w grupie JPEG images również nie dotyczą ekranów hi- oraz true-color. Za pomocą pierwszej z nich - Color quantization - możesz zmieniać sposób dobierania kolorów grafiki w formacie JPEG. Ustawienie pozycji Two pass spowoduje lepszą jakość grafiki przy wykorzystaniu ekranów o małej ilości kolorów. Ostatnia dostępna tu opcja to DCT processing. Przy jej użyciu możesz ustawić dokładność dekompresji grafiki w formacie JPEG.

Wybranie pozycji Fast integer (less accurate) spowoduje, że grafika będzie rozkodowywana z najmniejszą z dostępnych dokładności.

Nieco większą dokładność stanowi opcja Slow integer (more accurate), natomiast jeśli chcesz, aby

# QEmu i MorphOS

Czy można uruchomić system MorphOS bez kupowania komputera z procesorem PowerPC? Do tej pory raczej nie było to możliwe, ale sytuacja zmieniła się po wydaniu nowej wersji emulatora QEmu. Niestety nie jest to tak proste jak uruchomienie emulatora Amigi.

QEmu pozwala uruchomić emulowanego Macintosha i w zasadzie obsługa nie nastręcza zbyt wielu trudności. Jednak wszystkie parametry należy wpisać w linii poleceń, co sprawdziłem organoleptycznie na moim pececie z Linuxem. Musimy mieć program w wersji 3.0.0 lub nowszej i... trochę cierpliwości. Oczywiście poza samym emulatorem trzeba jeszcze pobrać z sieci oraz płyty z MorphOS-em oraz tzn. OpenBIOS, czyli darmową implementację Open Firmware stosowaną w Macintoshach.

Dla porządku dodajmy, że MorphOS-a można pobrać ze strony:

<https://www.morphos-team.net/downloads>

natomiast archiwum z OpenBIOS-em znajduje się tutaj:

<http://zero.eik.bme.hu/~balaton/qemu/amiga/openbios-qemu.elf.zip>

Sam program QEmu należy pobrać z oficjalnej strony [www.qemu.org](http://www.qemu.org) lub wpisać jedną linię w konsoli

linuksowej, którą znajdziemy pod zakładką Download/Linux. Instalacja została nawet opisana osobno dla kilku najpopularniejszych dystrybucji - w moim wypadku jest to Debian.

Gdy już mamy wszystko na dysku należy podać odpowiednie parametry w oknie konsoli i tutaj zaczyna się kłopot. Wybieramy opcję PowerMaca, czyli argument "mac99" i pamięć przynajmniej 512 MB, czyli kolejny argument "-m". Za pomocą symbolu "-cdrom" wskazujemy obraz płyty CD, a

poprzez "-prom-env" i "boot-device" domyślne parametry bootowania, które normalnie byłoby wpisane w Open Firmware. Przy użyciu parametru "-usb" możemy też ustawić numer sprzętowy kontrolera, gdzie podłączona jest nasza klawiatura lub mysz USB.

Brzmi to trochę skomplikowanie, ale praktycznie musimy tylko dostosować argumenty programu "qemu-system-ppc" do posiadanego sprzętu, a także katalogów i nazw pobranych plików. Największy problem stanowi poprawne zastosowanie polecenia Open Firmware, bowiem musimy ustawić napęd CD oraz plik "boot.img" znajdujący się w katalogu "mac\_ppc32".

To wszystko dotyczy oczywiście systemu MorphOS w najnowszej wersji. Jeśli ścieżki dostępu byłyby inne, wystarczy zajrzeć do środka obrazu płyty CD i sprawdzić, gdzie znajduje się nowy plik, choć w tym wypadku akurat nie należy oczekiwać zmian. Zwróćcie też uwagę, że wybieramy polecenie z końcówką "-ppc", ale w systemie zainstaluje się wiele innych

```

adam@o5:~$ qemu-system-
qemu-system-aarch64      qemu-system-mips64      qemu-system-s390x
qemu-system-alpha       qemu-system-mips64el    qemu-system-sh4
qemu-system-arm         qemu-system-mipsel      qemu-system-sh4eb
qemu-system-cris        qemu-system-moxie       qemu-system-sparc
qemu-system-hppa        qemu-system-nios2       qemu-system-sparc64
qemu-system-i386        qemu-system-or1k        qemu-system-tricore
qemu-system-lm32        qemu-system-ppc         qemu-system-unicore32
qemu-system-m68k        qemu-system-ppc64       qemu-system-x86_64
qemu-system-microblaze  qemu-system-ppcemb      qemu-system-xtensa
qemu-system-microblazeel  qemu-system-riscv32     qemu-system-xtensaeb
qemu-system-mips        qemu-system-riscv64
adam@o5:~$ qemu-system-
  
```



```

X QEMU
Welcome to OpenBIOS v1.1 built on Jun 18 2018 18:20
Trying hd:,\:\:tbxi...
Trying hd:,\ppc\bootinfo.txt...
Trying hd:,%BOOT...
No valid state has been set by load or init-program
◊ > █

```

programów pozwalających "udawać" inne platformy, na przykład "qemu-system-m68k" czy "qemu-system-arm". Każdy będzie miał nieco inne argumenty, choć większość słów kluczowych jest wymiennych.

W związku z powyższym, prawidłowa linia w konsoli będzie miała poniższą formę:

```

qemu-system-ppc -machine mac99,via=pmu -m 512 -vga none -device sm501 -cdrom morphos-3.11.iso -boot d -prom-env 'boot-device=cd;,\mac_ppc32\boot.img' -usb -device usb-host,hostbus=4,hostaddr=3

```

Po wstępnym omówieniu podstawowych argumentów nie powinniście mieć problemów z ewentualną zmianą nazw plików albo numerów urządzenia USB. Po uruchomieniu na ekranie powinno pojawić się okno z kursorem, a po chwili rozpocznie się bootowanie

wirtualnej płyty CD. Dalej wszystko zależy od oprogramowania na płycie, a więc powinno pojawić się pierwsze okno konfiguracyjne MorphOS-a.

Od tego momentu możemy się bawić tak, jakbyśmy mieli prawdziwego PowerMaca. Z jednym zastrzeżeniem - niestety emulacja procesorów PowerPC wymaga dużej mocy obliczeniowej peceta, dlatego nie oczekujcie dużej szybkości działania amigowego systemu.

Tym bardziej, że "udawana" karta graficzna nie ma wsparcia akceleracji i QEmu ogranicza się do wyświetlania obrazu. Wszystko widać poprawnie, ale niestety działa to bardzo wolno.

Piszę te słowa z punktu widzenia komputera z mobilną wersją procesora Intel i5, a więc o średniej wydajności. Jak znaleźć lepszą konfigurację do pracy w QEmu? Po

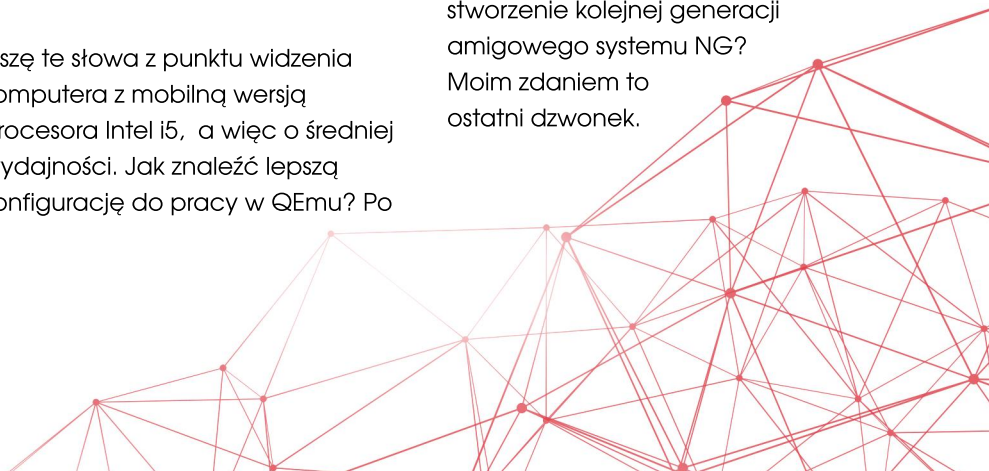
prostu - liczy się jak najszybsza magistrala systemowa i procesor. Niestety nie mam zbyt dobrych wieści, bo nawet na procesorze takim jak przykładowo Intel i7-7820X, wydajność emulowanego Maca jest niższa niż jakakolwiek wersja prawdziwego procesora G4.

Oczywiście ważna jest nie tylko szybkość procesora, ale jednak obecne rezultaty nie napawają optymizmem.

Można powiedzieć, że mamy do czynienia z sytuacją jak kiedyś, gdy dopiero rozpoczynano prace nad emulacją Amigi klasycznej na pececie. Biorąc pod uwagę, że wspomniany procesor i7 kosztuje ok. 2500 zł, lepszym rozwiązaniem jest kupno Maca Mini za 200 zł.

Trzeba jednak uczciwie przyznać, że sama możliwość uruchomienia MorphOS-a na sprzęcie pecetowym daje do myślenia. Z pewnością nadszedł przełom - platforma PowerPC staje się już nie tylko tematem retro, lecz możliwa do emulacji na nowoczesnym sprzęcie.

Początkujący użytkownicy mogą zobaczyć, jak działa system - pomijając oczywiście kompletnie niesatysfakcjonującą szybkość. Wydajność procesorów wciąż rośnie, z tego można wysnuć wniosek, że realnie za kilka lat będziemy mogli pracować wygodnie na MorphOS-ie bez potrzeby kupowania Macintosha. Może to odpowiedni czas na stworzenie kolejnej generacji amigowego systemu NG? Moim zdaniem to ostatni dzwonek.



# Wiwat, Jubileusz!

Mamy już dwudziesty numer Amigazynu. Kolejny jubileusz wywołuje u mnie z jednej strony zadowolenie z wykonanej pracy, a z drugiej - lawinę wspomnień. Dotyczą one nie tylko najnowszego okresu, czyli od roku 2014, gdy pojawił się pierwszy numer naszego pisma, ale także lat '90-tych. To wtedy wymyśliłem Amigazyn, ale w zupełnie innej formie. A jeśli zastanowię się jeszcze głębiej szybko okaże się, że pierwsze pomysły na pisanie o komputerach pojawiło się w mojej głowie jeszcze w czasach szkoły podstawowej.

Gdy byłem dzieckiem, bardzo często zostawałem w domu samotnie na długie godziny. Moi rodzice dużo pracowali, a ja musiałem bawić się "sam ze sobą". Wiele razy słuchałem radia, gdzie była nadawana nie tylko muzyka lecz

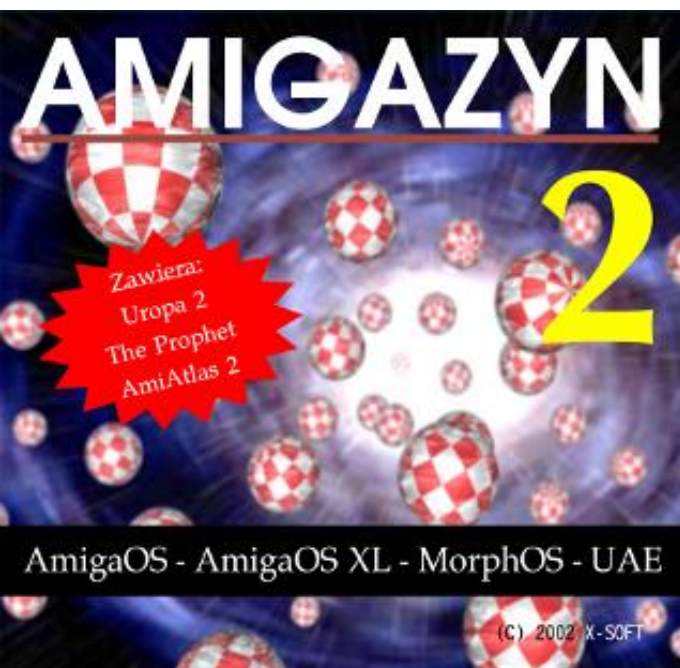
przede wszystkim audycje tematyczne. Bardzo dobrze pamiętam program o samochodach Lancia, w którym łamaną polszczyzną gość w Włoch opowiadał o historii firmy i modelach aut akurat wychodzących z produkcji. Znałem czasopisma typu Bajtek czy Komputer i w końcu zaświtała mi myśl, że w podobny sposób można przecież opowiadać o komputerach. To była iskra, która popchnęła mnie do działania.

Oczywiście nie stało się to od razu. Musiałem czekać wiele lat, aby odkryć, że chcę pisać o Amidze. Wcześniej jednak zacząłem pisać programy, bo fascynowała mnie

możliwość ingerencji w to, co pojawia się na ekranie telewizora podłączonego do Timexa 2048. To pisanie przerodziło się w tworzenie programów edukacyjnych wykorzystywanych później w mojej szkole. Oprócz wykresów czy obliczeń na ekranie musiały być widoczne legendy, objaśnienia oraz definicje omawianych pojęć. Nie był to czas, w którym operowanie słowem przychodziło mi z łatwością, ale pracowałem ze starszym bratem, który poprawiał mnie tam, gdzie sobie nie radziłem. Później okazało się, że to ja zaczynam go poprawiać w innych sprawach i tak zaczęła się nasza długoletnia współpraca.

Amigazyn pojawił się jako płyta CD sprzedawana w firmie X-Soft, którą założyłem z bratem. Płyta miała być czymś w rodzaju polskiego Aminetu, ale podzielone na konkretne części dotyczące systemów przeznaczonych dla procesorów 68k, oprogramowania dla PowerPC oraz ówczesnej nowości - pakietu Amithlon. Mało kto dzisiaj pamięta, że choć opierał się on na emulacji, pozwalał na pisanie programów z wykorzystaniem natywnego kodu dla platformy x86. Może w tym kierunku powinien pójść rozwój systemów NG? Trudno to ocenić, ale wtedy produkt o dumnej nazwie AmigaOS XL dawał nadzieję na działanie amigowego oprogramowania na pecetach.

Wydanych zostało 5 płyt z serii Amigazyn. Szczególne miejsce miał na nich katalog zawierające zebrane programy autorstwa polskich programistów. Chcieliśmy w ten sposób pokazać, że Polacy mają się czym pochwalić, trzeba tylko odnaleźć ciekawe oprogramowanie. Nie stroniliśmy też





Stary Amigazyn jako płyta CD nie wymagał skomplikowanej poligrafii oprócz okładki i nadruku na płytę. Było to projektowane w programie Page Stream, niektóre elementy także w Graphics Publisher, który jest częścią znanego pakietu Turbo Print. Nowy Amigazyn - czasopismo - było składane od początku również w Page Streamie, a obecnie w linuksowym programie Scribus. Nie dlatego, że Page Stream nie daje rady, wręcz przeciwnie, ale tak jest szybciej.

Ponadto wiele osób zwracało uwagę na możliwość przeszukiwania tekstu, a to w programie amigowym można zrobić, lecz niestety wymaga dużego nakładu pracy, bo każda strona musi zostać zapisana niejako podwójnie - jako grafika i jako tekst.

Sprzęt wykorzystywany do tworzenia naszego magazynu to Amiga 1200 z procesorem 68030, później także 68040, jak również PowerBook G4 oraz Mac Mini G4 z systemem MorphOS. Pęsetowy sprzęt to zwykły zestaw z procesorem Core 2 Duo oraz systemem Debian. Z Linuksa korzystam od ok. 2000 roku i był to dla mnie wybór oczywisty.

od emulatora UAE, który miał nawet swój własny dział na płytach. W końcu Amigowcem można być na wiele różnych sposobów.

Po zakończeniu współpracy z bratem miałem krótką przerwę od działalności wydawniczej. Rzuciłem się w wir innych projektów, komputerowych, muzycznych i naukowych, ale w końcu dopadła mnie myśl, że nie chcę rezygnować z Amigi zawodowo. Dlatego po przeróżnych perturbacjach porzuciłem dawne życie i nastawiłem się na rozwój w kierunku, który mnie naprawdę interesuje - tak jak dawniej.

I tak zrodził się pomysł na nowe książki. Dość szybko zorientowałem się jednak, że nie wszystkie tematy są na tyle obszerne, aby omawiać się w oddzielnych rozdziałach. Są one jednak na tyle ciekawe, że chciałbym przekazać tę wiedzę społeczności Amigowców. To był pierwszy etap myślenia o czasopiśmie, a w zasadzie zeszytach

tematycznych będących uzupełnieniem książek. W międzyczasie tak się stało, że kryzys przechodziło Polskie Pismo Amigowe, tak więc jasne stało się, że moje wcześniejsze plany trzeba połączyć z czymś bardziej urozmaiconym. Jednocześnie w mojej głowie czasopiśmie prawie idealnym był stary Amigowiec.

To dlatego nie myślałem o kolorze oraz nowoczesnym układzie stron w Amigazynie. Miało to być nawiązanie do starszych gazet oraz niejako kontynuacja dobrych, w moim przekonaniu, pomysłów. Resztę zweryfikowaliście Wy, sami Czytelnicy, którzy nadsyłali i wciąż nadsyłają swoje sugestie, uwagi, pomysły nowych artykułów oraz słowa pochwały lub krytyki. Za wszystkie serdecznie dziękuję.





Moje zainteresowanie sprzętem retro w pewien sposób zatoczyło koło i powróciła nie tylko Amiga, ale także ZX Spectrum, Commodore Plus/4, Commodore 64 czy Atari XL i ST. Wszystkie te komputery miałem kiedyś lub mogłem z nich korzystać w latach, gdy były w Polsce nowością i ze wszystkimi wiąże pewne wspomnienia. Dlatego w Amigazynie są publikowane artykuły poświęcone emulatorom lub porównania różnych platform do Amigi. Tematy te będą podejmowane także w przyszłości.

Amigazyn wydajemy już 5 lat - jak to szybko minęło. W międzyczasie w społeczności Amigi wiele się zmieniło, jak również przeobrażeniom przeszedł nasz mikro-rynek. Kiedyś zupełnie inaczej wyobrażałem sobie rozwój "nowej Amigi", ale życie uczy nas nieprzewidywalności. Jeszcze w okresie 2001-2002 moją największą obawą była stagnacja, brak zainteresowania naszym komputerem. Myślałem sobie, że to wszystko może się skończyć - nie będzie nowego sprzętu i oprogramowania. Minęło prawie 20 lat i moje obawy okazały się zupełnie niezasadne. Jako społeczność mamy coraz więcej nowych projektów i pomysłów na przyszłość. To całkiem niezłe jak na "martwą" platformę, prawda?

Chcę przybliżyć Wam kuchnię naszej pracy, jak również pokazać sprzęt i oprogramowanie, na którym pracowałem w latach '90-tych. Mam wiele materiałów, które wymagają dłuższego komentarza, aby można



**Płyty z serii Amigazyn pojawiają się w Internecie częściej niż się tego spodziewałem.**

**Poniżej: pierwsza strona z wydania papierowego czasopisma.**

ADAM ZALEPA

## JEST TYLE do odkrycia



**Nowe pismo o Amidze? Na pewno zastanawiacie się jaki mamy pomysł. I o co w ogóle chodzi? Nie ma rady, trzeba się wytumaczyć.**

Projekt wyszedł od starego periodyku „Amiga Vademecum”, który być może znacie. W międzyczasie, około roku 2000, pojawiła się seria płyt „Amigazyn” z oprogramowaniem dla Amigi. W obu projektach brałem udział, a potem nastąpiła długa przerwa. Nowy „Amigazyn” ma być w pewnym stopniu przedłużeniem tamtych wydawnictw. Chcemy promować użytkową stronę Amigi, która pomimo upływu lat nadal może interesować. To nieprawda, że tylko na „wypasionym” pececie warto pisać programy czy tworzyć własne małe dzieła sztuki. Poza tym mamy przecież nowy sprzęt i nowe systemy, które kontynuują ideę Amigi. Oczywiście dla wielu są one kontrowersyjne i nie zawsze spełniają pokładane w nich nadzieje. Nie znaczy to jednak, że nie są warte uwagi. Wzręmy pod uwagę, że o ile komputery się starzeją (które?), to algorytmy, funkcje czy języki programowania już niekoniecznie. Są pewne sprawy uniwersalne. Czy zawsze musimy korzystać z nowego sprzętu? Mi się bardzo wygodnie pisze teksty w „Cygnus Editorze”. Poza tym komputer to nie tylko przeglądarka internetowa i odtwarzacz tak zwanych „multimedialów”. Kiedyś była to przede wszystkim maszyna rozbudzająca kreatywność i wspomagająca wyobraźnię. Dlaczego tak nie może być dzisiaj? Przecież zależy to tylko od nas.

Odkrywanie nowych możliwości jest fascynującą przygodą. Wszystko jedno jaki sprzęt posiadamy - na mniej rozbudowanych Amigach też możemy z powodzeniem wykonywać wiele czynności, a system

operacyjny - elastyczny jak żaden inny - sprawia, że nawet teraz, niektóre czynności można zrobić łatwiej niż na nowomodnych Windowsach i Linuxach. Mam nadzieję, że choć trochę przekonamy Was, że Amiga nie musi być postrzegana wyłącznie jako sprzęt „retro”. Mamy naprawdę ogromną bazę interesującego oprogramowania, trzeba je tylko poznać. Wreszcie - jest system AmigaOS 4 i komputery AmigaOne. Wiem, wiem, już słyszę te głosy oburzenia w stylu „to nie jest prawdziwa Amiga”. Nie będę się sprzeczał, wszak jak to mówią niejednemu psu Burek”.

Nie jest to jednak obcy system, podobnie jak MorphOS, który wyrósł z niczego innego jak AmigaOS 3. Przypomnijcie sobie jak kiedyś cieszyliśmy się, kiedy zaczął powstawać. Nie musimy zawsze i wszędzie używać starej pięćsetki, warto też spojrzeć obok. Osobiście chciałbym, aby pismo było praktycznym poradnikiem, który z jednej strony stanowi wsparcie przy pracy, a z drugiej inspirowanie do własnych poszukiwań. Nie da się ukryć, że główny ciężar przygotowania materiału wziąłem na siebie, ale udało się też zaprosić do współpracy kilka osób o ciekawym spojrzeniu na Amigę i komputery w ogóle. Większość tematów zrodziło się z potrzeby: niektóre teksty czekały na realizację bardzo długo, ale większość to świeże pomysły. Pewną część zajmuje też publicystyka i choć będą stronił od poza komputerowych tematów, nie da się ich całkiem

uniknąć. Weźmiemy się też za emulatory, które wielu osobom skutecznie pomagają przypomnieć sobie „stare” czasy. Mam nadzieję, że taka forma pisma przypadnie Wam do gustu. Będziemy starać się sukcesywnie zwiększać poziom i atrakcyjność „Amigazynu”, w planach jest również powiększenie objętości. Jeśli macie uwagi, chcielibyście nawiązać kontakt lub współpracę - piszcie na adres [amiga@adamzalepa.pl](mailto:amiga@adamzalepa.pl).

### AMIGAZYN

Numer 1. Wrzesień 2014

**Redakcja:**  
Adam Zalepa  
Tomasz Bernacki

**Współpraca:**  
Rafał Chyła  
Marcin Libicki  
Robert Szacki  
Jakub Zalepa  
Renata Grałek

**Skład i okładka:**  
Andrzej Wilczyński

**Wydawca:**  
AIBB, ul. Piotrkowska 201 lok.10  
90-451 Łódź

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

było je zaprezentować. Dlatego w niedługim czasie uruchomię własny kanał na YouTube, który będzie uzupełnieniem podcastu Więcej Węgla.

W najnowszym odcinku 8 wyjaśniam, że nagrania będą kontynuowane, ale rzadziej, bo tylko raz w miesiącu, na korzyść kanału wideo. Mam nadzieję, że taki pomysł przypadnie Wam do gustu i będziemy mogli nie tylko się słyszeć, ale także widzieć i częściej wymieniać opinie w komentarzach.

A jeśli chodzi o Amigazyn - następny jubileusz mamy za kolejnych 10 numerów!

# Sprawdź nasze nowości!



Już niedługo nowe wydanie pudełkowe dla wszystkich fanów elektronicznej muzyki. Program OctaMED Sound Studio łączy klasyczny styl pisania muzyki z możliwościami nowoczesnych instrumentów MIDI.

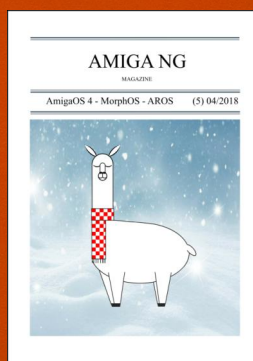
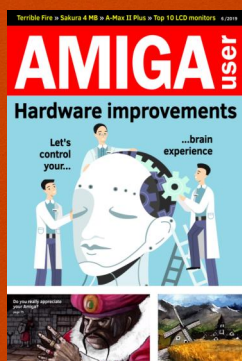
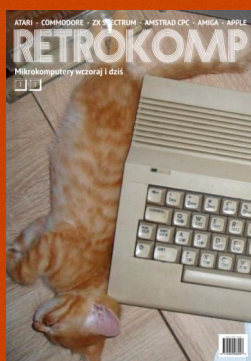
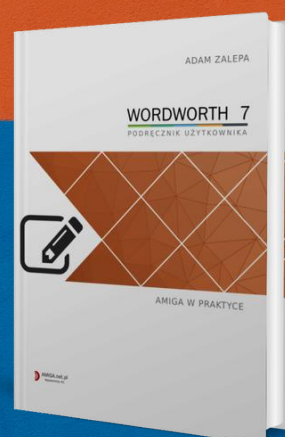
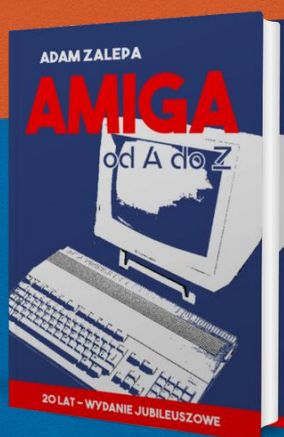
W zestawie między innymi:

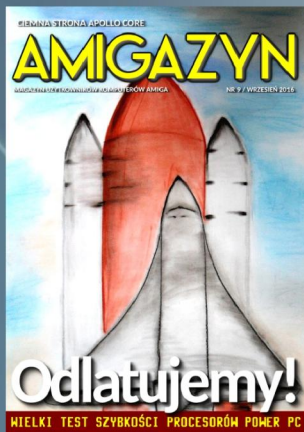
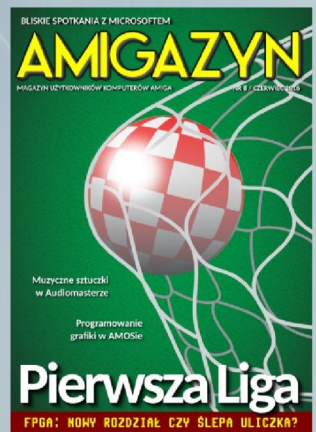
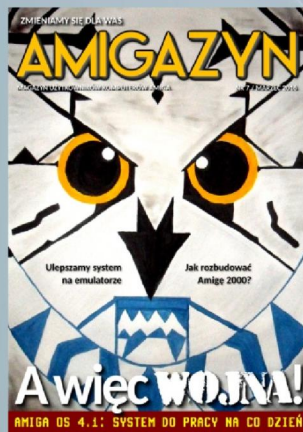
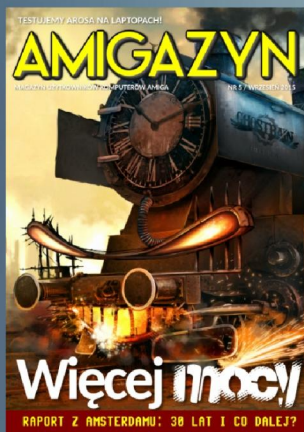
- książka na papierze kredowym
- płyta CD z wieloma dodatkami
- brzmienia do wykorzystania we własnych utworach

Szukaj szczegółów na naszej stronie!

» **AMIGA.net.pl**

Nowe książki i czasopisma dla użytkowników Amigi klasycznej, systemów NG, emulatorów, urządzeń FPGA. W przygotowaniu kolejne pozycje!





Przejdź na naszą stronę

AMIGA.net.pl

AMIGA CD<sup>32</sup>

commodore

# PONG 4K



ONLY  
FOR!

AMIGA

7



AMIGA.net.pl

- > ekran 320 x 267
- > intro CDHL
- > gra do 4 graczy
- > muzyka AudioCD
- > efekt paralaksy



AMIGA.net.pl