



cena 19 zł



Dobry Hosting w PPA.pl

Już za 100 PLN rocznie* możesz mieć:



Konto 1000 MB, 10 GB transferu miesięcznie, unikalny adres w domenie *.ppa.pl, 10 baz danych (MySQL i PostgreSQL), FTP, WWW, PHP, CGI, ColdFusion, Tomcat, CRON. Własne strony błędów, kopie bezpieczeństwa, pomoc techniczna. Do tego wiele nielimitowanych opcji: konta e-mail z ochroną antywirusową i antyspamem, z dostępem przez www, aliasy/przekierowania e-mail, parkowanie własnych domen, subdomeny. Duży wybór preinstalowanych aplikacji www (CMS-y, galerie, blogi, fora i inne), a wszystko jest zarządzane poprzez WWW za pomocą wygodnego panelu administracyjnego PLESK.

... a za dodatkowe 100 PLN Twoje konto zwiększy się do:

2000 MB pojemności
20 GB transferu miesięcznie
20 baz danych

A wszystko w domenie www.ppa.pl
- największego w Polsce portalu poświęconego Amidze i tematom z nią związanym.

W ofercie dostępne także inne warianty, również konta darmowe.

Sprawdź na www.hosting.ppa.pl

* możliwa płatność jednorazowa lub w ratach

APEL O ARTYKUŁY!

Drodzy Czytelnicy,

Czekamy na Wasze artykuły, które zasilają bazę artykułów do kolejnych numerów. Przed nadesłaniem artykułu prosimy o skonsultowanie tematu z redakcją. Artykuły prosimy nadsyłać w postaci plików tekstowych (ASCII) wraz z dołączonymi obrazkami lub zdjęciami (format PNG lub JPG). Propozycje oraz sugestie należy nadsyłać na adres podany w stopce redakcyjnej.

Konkurs na artykuł

Redakcja PPA ogłasza konkurs na napisanie artykułu do „Polskiego Pisma Amigowego”. Temat artykułu powinien pasować do profilu pisma i powinien być wstępnie uzgodniony z redakcją (np. e-mailowo na adres kontaktowy redakcja@ppa.pl). Artykuł zgłoszony do konkursu nie może być krótką notką, orientacyjne minimum to 10 000 znaków oraz ilustracje, co pozwoli wypełnić dwie strony pisma.

Redakcja zastrzega sobie prawo do wydrukowania każdego ze zgłoszonych artykułów w „Polskim Piśmie Amigowym”. Artykuł wybrany do druku nie może być nigdzie opublikowany ani przed, ani rok po wydaniu go drukiem w PPA.

W miarę możliwości będziemy starać się opublikowane artykuły nagradzać albo w drodze plebiscytu na najlepszy tekst numeru lub w postaci wierszówek wypłacanych za zapelnioną stronę pisma.

Oprócz tego, tradycyjnie, każdy autor artykułu zakwalifikowanego do druku otrzyma bezpłatny egzemplarz pisma.

Termin nadsyłania artykułów upływa **31 maja 2013 roku**.

Zapraszamy do udziału!



Polskie Pismo Amigowe

Redaktor naczelny: Sebastian Rosa.

Zespół redakcyjny: Konrad Czuba, Grzegorz Murdzek, Piotr Sadowski, Krzysztof Żegleń.

Korekta: Aleksander Piotr Chyliński.

Skład: Sebastian Rosa

Grafika: Sławomir Woźniak

Kontakt: redakcja@ppa.pl, <http://ppa.pl>.

Skład pisma wykonywany jest w programie OpenOffice 3.

Druk: Drukarnia cyfrowa DCTF w Tarnowie.

Polskie Pismo Amigowe jest wydawane w wolnym czasie członków redakcji i autorów. Redakcja nie gwarantuje regularnego ukazywania się kolejnych numerów. Cena jaką płacisz za pismo pokrywa jedynie koszty jego wydawania, pismo nie przynosi zysków.

Poglądy wyrażane w artykułach są poglądami ich autorów i niekoniecznie odpowiadają stanowisku redakcji.

Prawa autorskie artykułów należą do ich autorów. Przedruk i publikacja w formie elektronicznej wyłącznie za zgodą redakcji. Pojawiające się w artykułach słowne i graficzne znaki towarowe firm trzecich są użyte wyłącznie w celach informacyjnych i pozostają własnością tych firm. PPA nie jest gospodarczo związane z żadną z tych firm.

© Polski Portal Amigowy 2010–2013.
Tux (maskotka Linuksa) © Larry Ewing,
Simon Budig i Anja Gerwinski.

<http://www.ppa.pl>

Rozwiązanie konkursów

W odpowiedzi na nasz konkurs wpłynęły artykuły, które pozwoliły wypełnić numer, który właśnie trzymacie w rękach. W odróżnieniu od poprzedniej praktyki zdecydowaliśmy się docenić trud każdego z autorów za wkład w powstanie magazynu. Dzięki osobie, która chciałaby pozostać anonimową, za każdą opublikowaną w magazynie stronę przewidzieliśmy tzw. „wierszówki”. Na chwilę obecną może jest to skromna kwota, lecz niech to będzie pewnego rodzaju sposób na wyrażenie wdzięczności. Być może w przyszłości darczyńców będzie więcej i autorzy za swoją publikację będą nagradzani nieco hojniej. Dziękujemy za nadesłane artykuły, a darczyńcy za ofiarowany datek.

W numerze

	Wiadomości	3
	Adaptery myszy	5
	Wybielamy!	7
	Protracker – część 1	9
	A600 4 MB Ram Extension by Kipperk2k	12
	Larry 6 – Shape Up or Slip Out	14
	Nasza pierwsza gra – kurs programowania pod AmigaOS – część 5	16
	Maniac Mansion 2 – Day of the Tentacle	18
	Wywiad z Yermeyem – twórcą albumu RetroBeat	20
	AmigaOne 500	24
	Czterech wspaniałych	26

Od redakcji

Drogi Czytelniku! Trzymasz w rękach dziesiąty numer naszego magazynu. Można rzec jest to numer rocznicowy, gdyż nikt chyba nie myślał, że tworzona całkowicie hobbistycznie publikacja dotrwa tak długo. Pozostaje tylko cieszyć się i mieć cichą nadzieję, że autorom, dzięki którym strony periodyku zapełniają się, nie zabraknie pomysłów, weny oraz chęci do dalszej współpracy. Z tego miejsca chciałbym wszystkim, którzy mają swój wkład w powstawanie pisma oraz tym, którzy pismo kupują gorąco podziękować. To dla Was ta przygoda trwa i oby trwała jak najdłużej.

Obecnie na amigowym i około amigowym polu niebyle wiele się dzieje. Nowych aplikacji jest niewiele, podobnie jak nowych, godnych uwagi gier. Jedno czym obecnie stoi amigowy świat (poza zjawiskiem trollowania na amigowych forach przez postaci, które z Amigą już nie mają lub nigdy nie miały nic wspólnego) to różnego rodzaju rozszerzenia i sprzęty tworzone albo przez domorosłych konstruktorów, albo przez zaawansowanych, doświadczonych znawców amigowych wnętrzności. Nie powinno więc dziwić, że właśnie to amigowcy obecnie najczęściej kupują i o tym piszą. Tym samym rzecz biorąc w numerze, podobnie zresztą jak i w poprzednim, można na ten temat wiele poczytać.

„Klasykowcy” z całą pewnością powinni skierować się ku dogłębnym testom czterech kart dla A1200 z serii ACA, z których Aleksander Giedyk wycisnął siódme poty, pozwalając zainteresowanym dokonać właściwego wyboru. Pasjonaci mniejszych Amig znajdą recenzję rozszerzenia pamięci do A600 spod ręki niejakiego Kipperk2k. Na koniec jeszcze profesjonalny poradnik wybielania pozostałych obudów – z całą pewnością jest to metoda najlepsza i

jednoznacznie „odnawiająca” nienowemu już sprzęt.

Nie samym jednak „klasykiem” amigowiec żyje, jak to mówi amigowe powiedzenie. Dla tych, którzy preferują jednak tzw. Amigi NG, polecamy recenzję komputera AmigaOne 500, czyli maszyny zbudowanej przez ACube Systems w oparciu o płytę główną Sam460ex. Polecam.

Dla amigowców, którzy zamiast sprzętu, wolą to, co na nim działa, proponujemy w utrzymanym już cyklu gier pod ScummVM, recenzję „Larry 6 – Shape Up or Slip Out” oraz „Maniac Mansion 2 – Day of the Tentacle”.

A jeżeli należysz do tych, których nie interesuje ani sprzęt, ani oprogramowanie, to może chociaż wywodzący się z amigowiatka ludzie zaciekawiają Cię Czytelniku. MarX przeprowadził wywiad z Yermeyem – muzykiem, który tworzy m. in. na Amidze. Robi to całkiem dobrze i jest przy tym wygadany! Do utrzymania ducha muzycznego, mcnex przygotował także dogłębny opis Protrackera – ze świeczką szukać w internecie podobnego opisu tego jakże klasycznego, ale bardzo popularnego narzędzia. Niestety z przyczyn objętościowych zmuszeni byliśmy podzielić go na kilka części. Wypatrujcie więc kolejnych numerów naszego pisma, aby poznać dogłębnie ten program.

Jak widać jest co czytać!

Sebastian Rosa



Prace w toku MorphOS 3.2

Bigfoot przedstawił informacje o postępie prac nad wersją 3.2 systemu MorphOS. W wielkim skrócie: gotowa jest już obsługa kontrolera SATA, mostka U3 (AGP), który znajdziemy w G5 oraz kontrola wiatraków w systemie chłodzenia. Druga istotna nowość – z uwagi na różnice konstrukcyjne trzeba było przepisać procedury bootowania MorphOS-a na maszynach z G5. Ma to o tyle dobrą stronę, że udało się zmniejszyć boot-image o ponad połowę, a tym samym odrobinę skrócić czas bootowania systemu. Choć priorytetem jest teraz G5, powyższe zmiany i usprawnienia w boot-image zostaną w późniejszym terminie dodane dla starszych maszyn kompatybilnych z MorphOS-em. Kolejną nowością jest MOS Installer, który także potrafi już obsługiwać maszyny z G5. To, co zostało do dokończenia, to obsługa dźwięku. Jak tylko uda się to zrobić i wszyscy programiści aktualnie pracujący nad poprawkami do systemu zakończą swoją pracę, nowa wersja systemu będzie mogła wejść w fazę testów. Kiedy? Tak szybko, jak to tylko będzie możliwe.

<https://plus.google.com/u/0/100116546334418782161/posts/YLjdWwn2Qn?cfem=1>



AmiCynix 1.3

Edgar Schwan przygotował uaktualnienie środowiska X Window System 11 (znanego także jako X11) dla AmigaOS 4.x, które wcześniej znane było jako Cynix. Wersja 1.3 wprowadza nowy sterownik wyświetlania oraz eliminuje zauważone błędy. Dodatkowo nie powinien występować już problem z tzw. martwymi klawiszami oraz klawiaturami w standardzie innym niż ISO-8859-1. To ostatnie oznacza, że powinny być lepiej obsługiwane polskie litery. Skoro już jesteśmy przy znakach, wyeliminowano także problem znaków specjalnych w nazwach plików.

<http://os4depot.net/share/network/misc/amicynix-base.lha>



Aktualizacja BBoAH

Baza amigowego sprzętu znana pod nazwą **Big Book of Amiga Hardware** przeszła drobny „face-lifting” (kod strony został w całości przepisany) oraz pierwszy raz od siedmiu lat zostały dodane do niej nowe wpisy oraz zdjęcia. Strona uzyskała również nowy adres, który obecnie pozostaje najbardziej aktualnym. Stara strona nadal będzie istnieć w sieci, lecz nie będzie aktualizowana (warto więc zaktualizować zakładki, aby być na czasie). W planach jest uruchomienie forum, lecz nie podane zostały żadne daty dotyczące tego, kiedy miało by to nastąpić. Obecnie trwają prace nad tym, aby wszystkie nadesłane wiadomości dotyczące aktualizacji, które trafiały do poprzedniego właściciela, znalazły swoje miejsce na nowej stronie.

<http://www.bigbookofamigahardware.com/>



Cinemaware i Hyperion

Firmy Hyperion Entertainment oraz Cinemaware zawiązały współpracę, na bazie której każdy zarejestrowany posiadacz AmigaOS 4.1 uzyska dostęp do wszystkich klasycznych tytułów firmy, takich jak „Defender of the Crown”, „Wings”, „It Came From The Desert”, „Rocket Ranger”. Istotnym faktem jest, że gry nie są zwykłymi obrazami ADF. Są to specjalnie przygotowane pakiety zawierające, oprócz samej gry uruchamianej pojedynczym kliknięciem w ikonkę (wykorzystywane jest RunInUAE oraz WHDLoad), także dokumentację i niekiedy ciekawe dodatki. Do uruchomienia wymagany jest system w wersji 4.1 Update 6. Gry dostępne są do darmowego pobrania ze strony firmy Hyperion Entertainment po uprzednim zalogowaniu.

<http://www.hyperion-entertainment.biz>
<http://www.cinemaware.com>



Individual Computers

Z początkiem stycznia 2013 roku sprzedaż **Indivision AGA Mk2** została czasowo wstrzymana. Od momentu swojej premiery w kwietniu zeszłego roku, użytkownicy mieli problemy z wyświetlaniem obrazu – pojawiały się zakłócenia na ekranie lub ekran robił się czarny. Udało się je rozwiązać, wykorzystując do tego celu narzędzie konfiguracyjne dołączane do poprzedniej edycji flickfixera, lecz użytkownicy nowej domagają się wersji dedykowanej dla Mk2. Jens Schönfeld twierdzi, że powodem opóźnienia jest mnogość liczby parametrów, które powinny być dostępne z poziomu interfejsu. Prace trwają, lecz z uwagi na ich złożoność trudno określić, jak długo to jeszcze może potrwać. W celu uniknięcia oskarżeń i fałszywej opinii jakoby firma Individual Computers chciała oszukać swoich klientów, Jens podjął decyzję o wstrzymaniu sprzedaży do czasu rozwiązania problemu. Dystrybutorzy zostali poinformowani, aby do tego czasu urządzenie Indivision AGA Mk2 nie było reklamowane ani sprzedawane.

W ostatnim dniu marca 2013 roku Jens Schönfeld poinformował o dostępności pierwszej wersji narzędzia konfiguracyjnego przeznaczonego dla kart Indivision AGA Mk2.

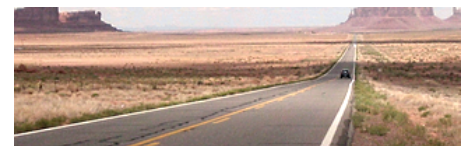
<http://www.jschoenfeld.de/>



Roadshow dla klasyka

W 2011 roku na forum Amiga.org pojawiła się inicjatywa, aby **Roadshow**, stos TCP/IP dostępny wówczas wyłącznie dla AmigaOS 4.x, zaistniał także w wersji dla AmigaOS 3.x. Autor stosu, Olaf Barthel, wyraził chęć przygotowania stosownej kompilacji. W porozumieniu z APC&TCP plan się udał. Ze strony programu można pobrać wersję demonstracyjną, która jest ograniczona czasowo w działaniu – rozłączenie następuje po 15 minutach użytkowania. Aby móc korzystać ze stosu bez przeszkód, należy wnieść opłatę rejestracyjną, która wynosi 25 euro.

<http://roadshow.apc-tcp.de>



Zmarł Barry Altman

Swego czasu w amigowym świecie dużo zamieszania wniosła firma **CommodoreUSA** ze swoją nową linią komputerów bazujących na nazwie Commodore. Ostatnio jednak aktywność i obecność przedstawicieli firmy na forach internetowych znacznie spadła. Jak podano, 8 grudnia 2012 roku założyciel firmy i autor projektu C64x – Barry Altman – zmarł w wieku 63 lat po długoletniej walce z rakiem.

<http://www.commodoreusa.com>



Hollywood nowe wtyczki

Pomimo zamknięcia sklepu i braku możliwości nabycia produktów, firma Airsoft Softwair, zgodnie z obietnicą, nadal rozwija swój flagowy program, stale udostępniając do niego dodatki i rozszerzenia. W pierwszym kwartale 2013 roku pojawiły się trzy wtyczki zwiększające możliwości **Hollywood**. Pierwsza, **MUIRoyale**, pozwala tworzyć projekty z wykorzystaniem graficznego interfejsu użytkownika w MUI. Obsługuje ponad 40 klas, włączając w to klasy zewnętrzne, takie jak **TextEdit** czy **TheBar**. Wtyczka jest również kompatybilna z najnowszymi funkcjonalnościami MUI zaimplementowanymi w wersji 3.9 i 4.0 interfejsu. Druga i trzecia są już bardziej standardowe i stanowią rozszerzenie do obsługi kolejnych formatów plików. Tym razem **Hollywood** zyskał APNG (animated portable network graphics) oraz JPEG2000. Wtyczki pozwalają importować oraz tworzyć animacje (APNG), które wykorzystują przezroczystość przez kanał alpha.

<http://www.hollywood-mal.com>





Adaptory myszy

Nic nie jest wieczne. Niestety, prędzej czy później nadchodzi chwila, w której nasza myszka przestaje działać. Dawniej nie było to problemem – po prostu kupowaliśmy nową. W dzisiejszych czasach znalezienie nowej myszki do Amigi jest dużym wyzwaniem. Nawet jeżeli uda się nam znaleźć odpowiedni model, to zazwyczaj jest to stara konstrukcja z tzw. kulką. Dlatego też, aby bez większych problemów podłączyć do Amigi nowoczesną mysz optyczną, należy zaopatrzyć się w specjalną przejściówkę. Na rynku występuje ich wiele. Oferują różne przejścia z jednej standardu w drugi i na odwrót. Pole do popisu jest szerokie, ale jak to wypada w naszej amigowej praktyce? Które z nich jest lepsze, a które wygodniejsze? Które działa, a które nie? W tym artykule dwie różne osoby opisały dwa różne rozwiązania, a do Ciebie, czytelniku, należy decyzja, z którego ewentualnie skorzystasz. A może wybierzesz inny sposób i podzielisz się nim na łamach naszego pisma?

Interfejs myszy PS/2 AmiZorro

Na początek skupimy się na interfejsie myszy PS/2 AmiZorro dostępnym w praktycznie ciągłej sprzedaży w sklepie eFunzine. Jego instalacja nie jest skomplikowana. Interfejs z jednej strony posiada typowe gniazdko amigowe, z drugiej pecetowe PS/2. Amigową wtyczkę wkładamy w gniazdo myszki, do złącza PS/2 podpinamy myszkę od PC i... tyle. Instalacja zakończona. Nie musimy posiadać żadnych sterowników, myszka jest widoczna od razu po włączeniu komputera. Adapter jest przystosowany do działania z myszkami PS/2, dlatego też sprawdziłem kilka myszek tego standardu, które akurat były pod ręką. Zarówno A4-Tech OP-620D PS/2, A4-Tech Opto Ecco 612D oraz MediaTech MT1075K działały bez najmniejszych problemów.

Zabawa myszką optyczną jest bez porównania lepsza niż tradycyjną myszką amigową z kulką. Wreszcie mogłem zapomnieć o częstym czyszczeniu myszki, zacinającej się kulce, brudnych rołkach. Myszka optyczna jest też dokładniejsza niż stara, kulkowa mysz Amigi – widać to np. w programach graficznych. Wadą jest niestety brak możliwości wykorzystania kółka – ta wersja AmiZorro, którą posiadam, po prostu nie współdziała z tym jakże pożytecznym wynalazkiem. I jest to tak naprawdę jedyna poważna wada – mimo, iż system amigowy nie korzysta z kółka, to jednak część aplikacji potrafi go wykorzystać i czasami przy np. IBrowse, czy Filemasterze odruchowo pokręci się tym kółeczkiem, aby po chwili zorientować się, że to niestety nie działa. Pomimo tego jednego mankamentu, jestem bardzo zadowolony z AmiZorro, a praca z myszką optyczną to czysta przyjemność.

Aleksander „trOLLO” Giedyk



Interfejs myszy PS/2 AmiZorro



- możliwość podpięcia myszki optycznej
- dosyć duży wybór myszy PS/2 (w stosunku do myszy amigowych)
- prosty montaż (wystarczy podpiąć)
- działa z każdą Amigą (sprawdzone z A500, A600, CD32, A1200)



- brak możliwości wykorzystania kółka

Drugie opisywane w tym artykule rozwiązanie, nie jest już takie proste, zarówno gdy spojrzemy na jego konstrukcję, jak i gdy przyjdzie do jego montażu. Oferuje jednak nieco więcej, gdyż jest adapterem USB/PS/2. Podobnych rozwiązań jest wiele na rynku, lecz to jest na swój sposób wyjątkowe, o czym przekonacie się, czytając ciąg dalszy tego tekstu. Urządzenie przeznaczone jest dla komputerów w obu-dowie desktop i konkretnie nazywa się...

Adapter Myszy USB/PS2 5+2

Wbrew temu, czego można oczekiwać nie jest to zwyczajne urządzenie gotowe do podłączenia w jeden z wielu portów Amigi. Konieczne jest bowiem rozkręcenie komputera i instalacja adaptera w jego wnętrzu. Jak zapewne już zdążyliście się przekonać, zarówno po śródtule, jak i zdjęciach, urządzenie nie jest zwykłą przejściówką. Posiada nieco większe możliwości, gdyż jest swoistym „wash 'n go”. Urządzenie montujemy w prawym, tylnym narożniku obudowy Amigi 1200 tak, aby porty PS/2, USB oraz nowy MOUSE/JOY1 wychodziły przez ot-

wór portu zegara. Wyjmujemy plastikową zaślepkę i odłączamy port myszki od płyty głównej Amigi. W równomiernym osadzeniu adaptera przeszkadza ekran Amigi oraz plastikowy „próg” z prawej strony obudowy. Należy go odpowiednio przyciąć. Po dostosowaniu obudowy do nowego „lokatora”, przystępujemy do podłączania. Przewód nowego portu joysticka nr 2 podłączamy do odpowiadającego mu portu Amigi na zewnątrz, a taśmę przeciskamy pomiędzy plastikową obudową a ekranem. Z kolei drugi jej koniec wpinamy w płytkę adaptera. Producent adaptera przewidział oba warianty sposobu zamontowania portu myszki w Amidzie 1200:

- w przypadku Amigi w wersji z taśmą, podłączamy port myszki adaptera bezpośrednio do płyty głównej, w miejsce starego portu,
- w przypadku portu myszki mocowanego na płytce, stosujemy dołączoną do zestawu przejściówkę, zamieniającą gniazdo kabelka portu nr 1 adaptera na wtyczkę idealnie pasującą w miejsce oryginalnego portu.

Aby uchronić się przed odwrotnym podłączeniem taśm, każda z nich ma pierwszą żyłę oznaczoną kolorem czerwonym. Na koniec adapter wypada zamocować. Wewnątrz obudowy użyłem kleju termotopliwego, nałożonego za pomocą pistoletu. Mocowanie od strony zewnętrznej polega na skręceniu gniazda z ekranem, za pomocą wkrętów z gwintem. Dodatkowo, do przykręcenia portu joysticka zastosowałem śrubki od starego laptopa. Z uwagi na to, że port PS/2 niemal pokrywa się z krawędzią obudowy Amigi, aby uniknąć problemów z podłączeniem myszy (port PS/2 może „schować się” nam do środka), należy adapter zamocować maksymalnie w lewo (patrząc od strony tyłu Amigi). Trzeba o tym pamiętać, zanim dokręcimy śruby do ekranu.

Po podłączeniu i zamocowaniu pozostaje nam jeszcze jedna mała przeszkoda do pokonania. W wersji płyty głównej Amigi z portem myszy na taśmie, po podłączeniu adaptera, pojawił się mały problem z dopasowaniem stacji dyskiek. Można to rozwiązać bardzo prosto, a mianowicie przyciąć wtyczkę o około 2-3 mm pod skosem (takim samym, pod jakim oryginalnie układa nam się stacja).

Adapter podłączony, Amiga poskładana, czas więc na przetestowanie zmodernizowanej przyjaciółki. Producent urządzenia dostarcza drogą mailową pakiet oprogramowania, w którego skład wchodzi:

- plik „WBM” ze sterownikiem do myszy,
- program FreeWheel 2.2.1 do obsługi dodatkowych przycisków oraz rolek,
- program MUIWheel 1.4 do obsługi wyżej wymienionych w programach używających MUI.

W celu uruchomienia sterownika kopiujemy do katalogu C: plik „WBM”, a do Startup-sequence, w miejscu za komendą SetPatch dodajemy wpis:

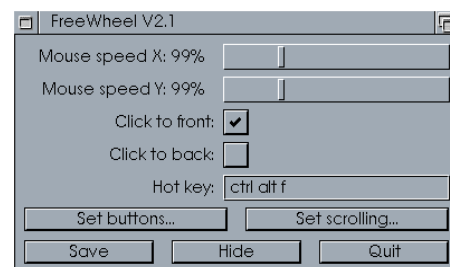


C:\BWM Quiet

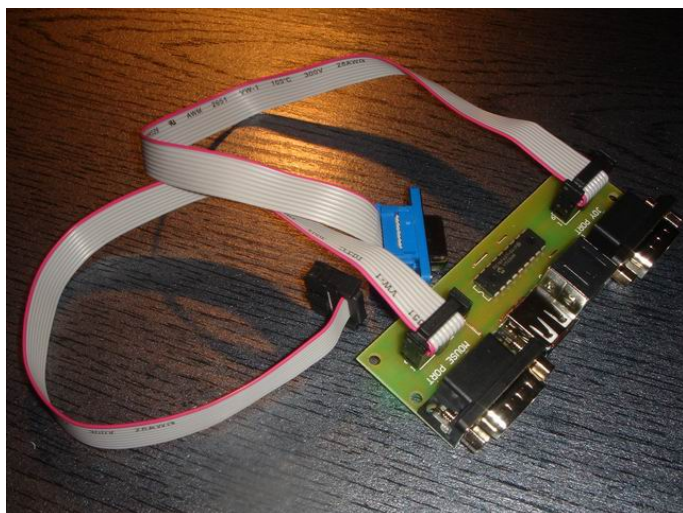
Program FreeWheel umieszczamy w WBStartup. Umożliwia nam konfigurację oraz używanie rolek i dodatkowych przycisków myszy PS/2/USB.

Podsumowanie oraz uwagi odnośnie adaptera PS/2/USB 5+2:

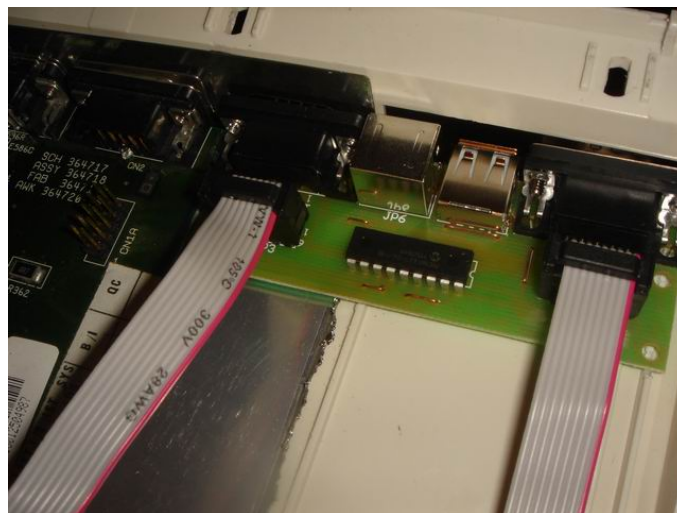
- działa z dowolną myszą PS/2,
- w przypadku myszy USB musi ona obsługiwać protokół PS/2, inaczej nie zadziała,
- umożliwia podłączenie jednocześnie dwóch joysticków i myszy, przy czym aktywacja urządzeń dzielących jeden port odbywa się za pomocą kliknięcia w przypadku myszki lub przycisku fire w przypadku joysticka,
- test przeprowadzony z jedną myszką optyczną ze złączem PS2 firmy Genius z trzema przyciskami i jedną rolką.



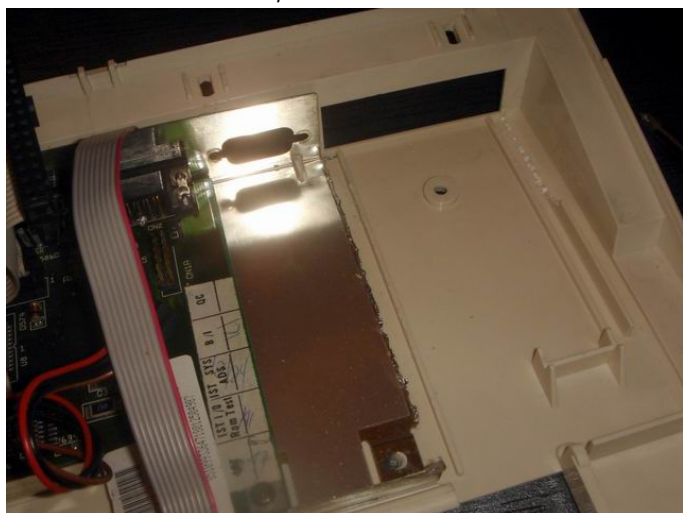
mccnex



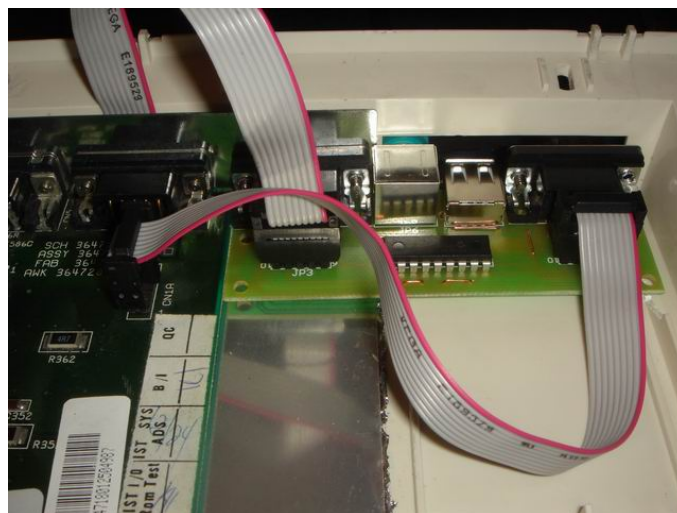
Adapter PS2/USB 5+2



Przymiarka adaptera do obudowy Amigi 1200



Miejsce przygotowane!



Sposób podłączenia adaptera wewnątrz obudowy Amigi 1200



Mocowanie adaptera wewnątrz



Mocowanie na zewnątrz



Wybielamy!

Czasy, kiedy nowe Amigi produkowane przez Commodore lub Escom można było kupić w sklepie, minęły bezpowrotnie. Dzisiaj, z wyjątkiem nielicznych szczęściarzy, każdy nowy nabywca „klasyków” skazany jest na używaniu sprzętu z drugiej ręki. Ten, o ile technicznie zwykle jest sprawny, z wierzchu często bywa pokryty niezbyt ładnie wyglądającymi żółtymi odbarwieniami, stanowiącymi swoisty znak czasu. W tym tekście opisałem swoje doświadczenia związane z przywracaniem Amidze bardziej reprezentacyjnego wyglądu. Zapraszam więc do lektury.

Przygotowanie, czyli idziemy na zakupy

Metoda wybielania plastiku, którą się posłużyłem, polega na wykorzystaniu nadtlenu wodoru, znanego wszystkim jako woda utleniona, powszechnie używana przy opatrywaniu ran jako środek odkażający. Do naszych celów będziemy potrzebowali czegoś zdecydowanie mocniejszego, o stężeniu rzędu kilkunastu procent. Musimy więc udać się na zakupy nie do apteki, a do najbliższej hurtowni fryzjerskiej oraz supermarketu. Oto lista sprawunków:

- utleniacz w kremie 12%, np. firmy „Joanna Professional” w cenie około 12 PLN za 1000 ml,
- perhydrol 30% (stężona woda utleniona) w cenie około 15 PLN za 1000 ml,
- woda demineralizowana lub destylowana. Z powodzeniem sprawdza się woda przeznaczona do żelazek w cenie 5-10 PLN za 5 litrowy kanister.

Po zaopatrzeniu się w środki chemiczne zabieramy się za przygotowanie miejsca pracy. Potrzebny nam będzie odpowiedni pędzel do nakładania kremu na obudowę. Najlepszy jest zakończony włosiem uformowanym w „ostry” czubek, który umożliwi nam dotarcie do wszystkich zakamarków obudowy komputera.



Sesja wybielająca. Z lewej Amiga 600 po kilku sesjach, na początku wyglądała jak jej koleżanka z prawej (po pierwszym nałożeniu).

Następnym niezbędnym elementem wyposażenia jest naczynie, najlepiej ze skałą, pomocną w przygotowaniu roztworu o odpowiednim stężeniu. Z powodzeniem można w tym celu wykorzystać kuchenny dzbanek z miarką. Kolejnym elementem warsztatu powinien być pojemnik z rozpylaczem (np. po płynie do mycia okien), zawierający czystą wodę destylowaną lub demineralizowaną, której użyjemy do zwilżania obudowy pokrytej środkiem wybielającym. Do pełni szczęścia brakuje nam już tylko odpowiednich pojemników, w których wybielimy poszczególne elementy Amigi. Tutaj przydadzą się wszelkie miski, pojemniki na żywność oraz z trudem wynegocjowana od małżonki wanna.

BHP

Mając do czynienia z każdym rodzajem środków chemicznych, należy zawsze zachowywać wszelkie środki ostrożności. Nadtlenek wodoru jest **substancją żrącą**, po kontakcie ze skórą natychmiast pojawiają się martwice, białe plamy. Wszelkie czynności z jego udziałem wykonujemy zatem w odpowiednich, prze-

znaczonych do tego celu **rękawicach** oraz **okularach** chroniących wzrok. Jako że w większości przypadków nasze eksperymenty będą wykonywane w mieszkaniach, **absolutnie niedopuszczalną rzeczą jest pozostawianie naszych eksperymentów bez nadzoru**, gdy w pobliżu znajdują się inne osoby, a **zwłaszcza dzieci!** Dlatego pamiętajmy o odpowiednich zabezpieczeniach: **jeśli w naczyniu zostawimy wyglądający jak zwykła woda perhydrol – opiszymy to jakąś etykietą ostrzegawczą!** Zanim przejdziemy dalej, powinniśmy zapoznać się z **kartą charakterystyki** perhydrolu, dostępną w Internecie w postaci pliku PDF. Znajdziemy w niej między innymi **sposób postępowania** w przypadku spożycia lub kontaktu środka ze skórą albo okiem.

Gdy już upewnimy się, że wszystkie środki bezpieczeństwa są zachowane, możemy przystąpić do właściwej części zadania.

Co z czym, czyli know-how

Amigę rozkładamy na części, oddzielamy obudowę od wszelkiej elektroniki, ekranów. Z klawiatury wyluskujemy wszystkie klawisze. Dokładnie usuwamy zabrudzenia, plamy i kurz. Do umycia obudowy możemy zatrudnić zmywarkę do naczyń, nastawioną na program o niezbyt wysokiej temperaturze.

Do wybielenia obudowy wykorzystujemy utleniacz w kremie. Stężenie nie powinno przekraczać 15%, dlatego wyżej wymieniony produkt fryzjerski firmy Joanna będzie do tego celu idealnym rozwiązaniem. W wannie lub misce



Krem, perhydrol oraz pędzel



odpowiednich rozmiarów na pojedyncze elementy obudowy nakładamy równomierną, niezbyt grubą (1-2 mm) warstwę kremu za pomocą pędzla. Po dokładnym nałożeniu środka wystawiamy obudowę na działanie światła słonecznego, a więc najlepiej w pobliżu okna albo na balkonie. Nie wolno dopuścić do wyschnięcia kremu, dlatego ważne jest okresowe kontrolowanie sytuacji, zwłaszcza gdy pozostawiamy przedmiot na świeżym powietrzu. Tutaj z pomocą przyjdzie nam rozpylacz z wodą, który utrzyma krem w odpowiedniej konsystencji. Pojedyncza sesja wybielająca powinna trwać od jednej do dwóch godzin. Wszystko zależy od nasłonecznienia miejsca, w którym dokonuje się proces, a ściślej od ilości zawartych w nim promieni UV, które służą jako katalizator reakcji. Sesja kończy się w momencie upływu wspomnianych wyżej 60-120 minut. Wtedy dokładnie spłukujemy cały krem z obudowy i nakładamy świeżą warstwę. W przypadku skrajnie niekorzystnych warunków, jak np. okres zimowy i permanentne zachmurzenie (jak to było akurat w moim przypadku), operację powtarzamy nawet pięciokrotnie, aż do osiągnięcia zadowalającego rezultatu.

Teraz czas na zajęcie się klawiaturą. Na początku należy przygotować odpowiedni roztwór perhydrolu. Mając do dyspozycji dzbanek ze skalą, sprawa jest dziecinnie prosta: wlewamy po równo perhydrol i wodę destylowaną lub demineralizowaną. W efekcie otrzymujemy środek w stężeniu 15%. Ilość płynu potrzebną do zanurzenia wszystkich klawiszy możemy określić eksperymentalnie, posługując się do tego celu zwykłą wodą z kranu. Klawisze wsy-



Klawisze podczas kąpieli

pujemy do naczynia, zalewamy roztworem i wystawiamy na działanie promieni słonecznych. Tutaj ryzyko wyschnięcia jest niewielkie, a w przypadku zamykanych pojemników praktycznie zerowe, nie musimy więc dzielić tego procesu na pojedyncze sesje, tylko załatwić wszystko za jednym razem. Analogicznie, czas trwania uzależniony jest od ilości dostępnych w otoczeniu promieni UV. Aby umożliwić im dotarcie do wszystkich klawiszy jednakowo, możemy je co jakiś czas wymieszać.

Gdy zabrałem się za klawiaturę, bardzo szybko zauważyłem, że spacja Amigi jest na tyle duża, że w żaden sposób nie chce dać się wykapać w żadnym naczyniu bez użycia bardzo dużej ilości płynu. Znalazłem na to sposób (zdjęcie obok).



Spacja w kąpiel w ustawionym pod odpowiednim kątem pojemniku na produkty spożywcze

mer GG dostępny w moim profilu.

Artykuł dedykuję żonie Karolinie.

Zakończenie

Efekty, jakie daje wybielanie nadtlakiem wodoru przerosły moje najśmielsze oczekiwania. Żółta, wyblakła i zapomniana Amiga odzyskuje swój dawny blask i z dumą powraca na salony. Przy eksperymentowaniu z wybielaniem, co zaowocowało opracowaniem niniejszego tekstu, korzystałem z informacji zawartych na stronie **Retrobright** oraz wskazówek kolegów (Thx, Arti492!). Jest to mój debiut na łamach PPA, proszę więc o wyrozumiałość. Wszelkie uwagi, zauważone błędy, komentarze mile widziane. Zachęcam też do dzielenia się rezultatami własnych eksperymentów z wybielaniem swoich Przyjaciółek na forum lub prywatnie poprzez e-mail i nu-

Karta charakterystyki perhydrolu –
http://www.dragon.biz.pl/MSDS/MSDS_PH.pdf

Strona Retrobright –
<http://retr0bright.wikispaces.com/>



Kuracja odmładzająca w trzech odsłonach





Protracker – część 1

Protracker to chyba najpopularniejszy program do tworzenia czterokanałowych modułów. Z całą pewnością leciwy i wiele o nim napisano. Po co więc pisać po raz kolejny? Chodzi o to, że nie pojawił się nigdzie opis, który byłby w 100% kompletny. Mijmy nadzieję, że ten tekst wypełni tę lukę, a przy okazji zachęci kilka osób do spróbowania swoich sił w muzykowaniu na Amidze.

Instalacja

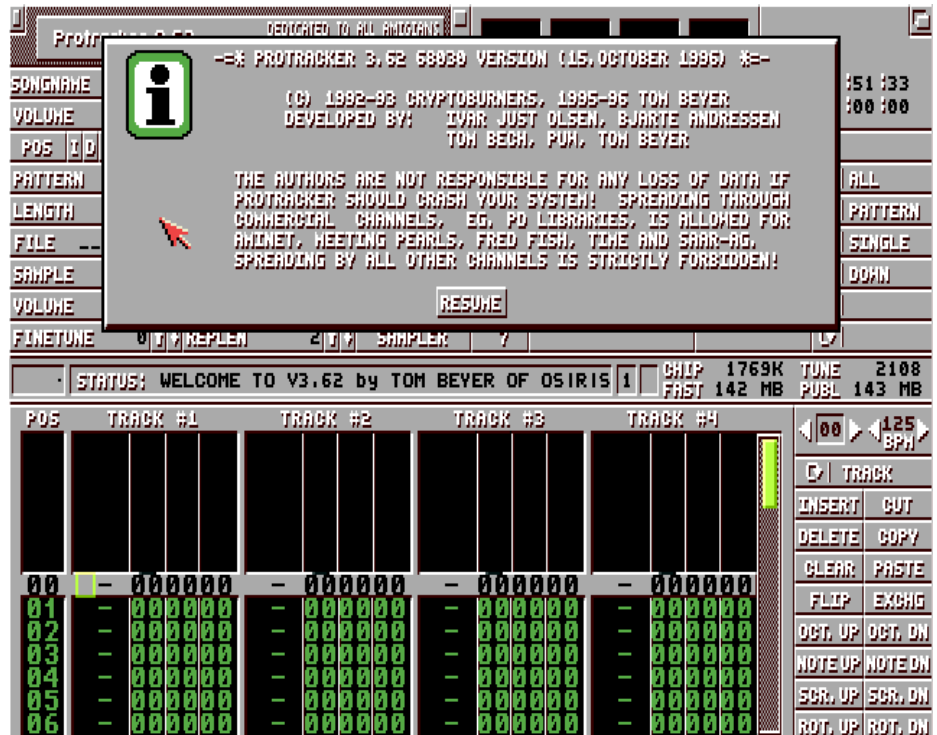
Archiwum z programem podzielone jest na dwie części: pełne archiwum z programem w wersji 3.61 oraz spakowany główny plik wykonywalny zawierający poprawki wersji 3.62. Pierwszy krok to rozpakowanie archiwum głównego i instalacja na dysku twardym. Można tego dokonać korzystając z dołączonego skryptu instalacyjnego, który poprowadzi nas do celu „za rączkę” albo zainstalować program ręcznie, co w praktyce sprowadza się do założenia katalogu przeznaczonego na program na dowolnej partycji twardego dysku i skopiowania kilku plików:

- *Protracker/MAIN/Protracker* (dla procesorów 68020 i nowszych) lub *Protracker_000* (dla procesorów 68000 i 68010) do katalogu z programem,
- *Protracker/LIBS/mod2smp.library* do *LIBS*: (potrzebne do korzystania z wbudowanej funkcji konwersji fragmentu patternu do sample w formacie IFF),
- *Protracker/DATA/pt.help* do *S*: (brak tego pliku uniemożliwi wyświetlenie pliku pomocy w trakcie pracy z programem),
- *Protracker/DOCS* w dowolne miejsce na dysku (dokumentacja programu, w formacie tekstowym oraz Amigaguide).

W katalogu *Protracker/DATA* w archiwum znajdziemy też przykładowe pliki konfiguracyjne o nazwach *pt.config-00* i *pt.config-01*. Jeśli chcielibyśmy z nich skorzystać, należy skopiować je do *S*:. Ponadto w pakiecie załączono również autonomiczną wersję narzędzia **Mod2Smp**, która wraz z dokumentacją znajduje się w katalogu *Protracker/MOD2*.

Ostatnim krokiem w instalacji jest zastąpienie głównego pliku programu wersją 3.62.

Program można uruchomić zarówno z poziomu Workbench, jak i z CLI. Nie blokuje multitaskingu. Ekran *Protrackera* wyświetlany jest w rozdzielczości *PAL:Hi-Res (640×256)* lub *NTSC:Hi-Res (640×200)*.



Protracker 3.62

Niestety *Protracker* w wersji 3.61/3.62 nie działa na Amidze wyposażonej w ROM starszy niż 2.0. Najnowszą wersją, jaką udało mi się zmusić do współpracy z Kickstartem 1.3 jest 3.32 – nieco uboższy w funkcje dodatkowe (np. brak implementacji narzędzia *Mod2Smp*), ale w pełni funkcjonalny przy tworzeniu modułów. Do uruchomienia potrzebna będzie bootowalna dyskietka z programem.

Bez tych ustawień program ma problemy z odgrywaniem sampli i błędnie zapisuje pliki z modułami. W zależności od wersji emulatora lokalizacja wyżej wymienionych ustawień może być nieznacznie inna.

Podstawowe pojęcia

Zanim zaczniemy omawiać szczegółowo sam program, w celu ułatwienia sobie pracy i w ramach zrozumienia pewnych funkcji, musimy zdefiniować podstawowe pojęcia związane z tworzeniem modułów. Przydadzą się one nie tylko w przypadku *Protrackera*, ale podczas obcowania z każdym tego typu programem.

SAMPLE – sampel, dźwięk, instrument, z którego będziemy tworzyć muzykę. W *Protrackerze* mamy do dyspozycji maksymalnie 31 sampli 8-bitowych o długości maksymalnie 64 kB, czyli dokładnie 65536 bajtów.

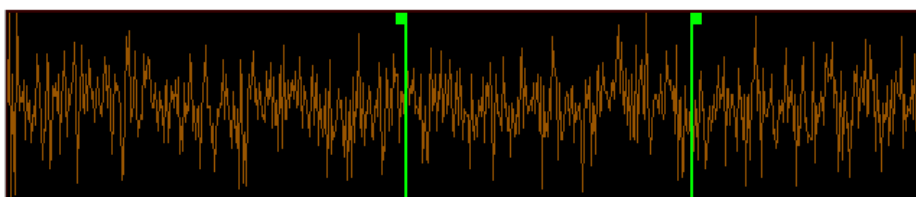
LOOP (pętla) – w odniesieniu do sampla określa, w jaki sposób dany dźwięk będzie powtarzany podczas odtwarzania. Pętlę definiują dwa parametry: początek, czyli bajt, od którego zaczyna się powtarzanie oraz długość powtarzanego fragmentu wyrażona w bajtach. W *Protrackerze* pętlę definiujemy przesuwając „markery” lub poprzez ręczne wpisanie wartości początku pętli oraz zapętlonego fragmentu wyrażone w bajtach.

NOTE (nuta) – zdarzenie nutowe, które wpisujemy w ścieżce i odtwarza sampel. Definiuje

Protracker i WinUAE

Korzystając z emulatora możemy sobie pozwolić na niemal dowolną konfigurację komputera, jednak do wygodnego korzystania z *Protrackera* najlepsza będzie emulowana Amiga 1200 z pamięcią Fast oraz twardym dyskiem. Musimy jednak pamiętać o kilku ustawieniach, bez których program będzie działał nieprawidłowo:

- W zakładce *CPU* zaznaczamy opcję *More compatible*, a prędkość CPU ustawiamy na *Approximate A500/A1200 or cycle-exact*,
- W zakładce *Chipset* zaznaczamy opcję *Cycle-exact*.



Graficzny obraz SAMPLA na ekranie Protrackera. Zielone markery wyznaczają zapętlenie.



wysokość oraz numer odtwarzanego sampla.

TRACK (ścieżka) – pojedyncza ścieżka przyporządkowana do jednego z kanałów o długości 64 pozycji, w które wpisujemy zdarzenia nutowe utworu wraz z komendami.

PATTERN (faza) – fragment utworu zbudowany z czterech ścieżek, z czego każda przypisana jest na osobnym kanale. Długość *patternu* jest taka sama, jak ścieżki i wynosi 64 pozycje.

SONG (utwór) – poukładane w określonej przez użytkownika kolejności *patterny* z zapisanymi zdarzeniami i komendami. *Song* jest typem pliku zapisywanym przez *Protrackera* niezawierającym *sampli*, tylko wyłącznie zapis zdarzeń, komend, sekwencji *patternów*.

MODULE (moduł) – końcowy efekt pracy z *Protrackerem*. Jest typem pliku, na który składa się *song* wraz z dołączonymi do niego *samplami*.

BLOCK (blok) – zaznaczony przez użytkownika fragment ścieżki, który możemy poddawać przekształceniom (np. transpozycji) oraz wycinać, kopiować i wklejać. Możliwe jest tworzenie bloków z samych zdarzeń nutowych, samych komend albo obu tych elementów jednocześnie.

COMMAND (komenda) – pozwala na sterowanie brzmieniem odtwarzanego na ścieżce sampla, np. głośność, portamento, vibrato lub arpeggio. Komenda składa się z trzech wartości ZXY, gdzie Z określa rodzaj komendy, a X i Y jej parametry.

\$NN – liczba NN wyrażona w systemie szesnastkowym (heksadecymalnym). Podczas edycji *patternów* wszystkie dane liczbowe wpisuje się w systemie szesnastkowym. Dla różniczenia wszystkie liczby wyrażone w tym systemie oznaczmy sobie przedrostkiem „\$”.

POS	TRACK	#1
28	D-312	.
29	-	-
30	D-310	C30
31	D-310	C20
32	D-310	C20
33	D-310	C20
34	D-310	C30
35	D-310	C20
36	D-312	.
37	-	-
38	D-310	C30
39	D-310	C20
40	D-310	C20

Obok widzimy fragment *TRACKU* NR 1. Na pozycji (POS) 34 wpisano nutę o tonacji D-3 odtwarzającą *SAMPEL* nr \$10 wraz z komendą C30 (komenda C określająca głośność sampla na \$30, w przedziale od \$00 do \$40).

Główny ekran Protrackera: belka statusowa

Wyposażeni w niezbędną wiedzę teoretyczną przechodzimy do konkretów. Na środku ekranu znajduje się poprzeczna belka, na której program pokazuje kolejno, od lewej:

- **M** – litera na pierwszym polu oznacza tryb klawiatury MULTI, a puste pole SINGLE (więcej – patrz OPCJE EDYCJI),
- **S** oznacza tryb klawiatury SPLIT (więcej na ten temat w opisie konfiguracji),
- **I** oznacza tryb AUTO INSERT (przy wpisywaniu nuty wstawiana jest automatycznie komenda z buforu),

- **STATUS** – pokazuje komunikaty i informacje o operacjach wykonywanych w danej chwili,
- **liczba od 0 do 9** – określa wartość funkcji *Edit Skip* – odstęp pomiędzy kolejno wpisywanymi w ścieżkę zdarzeniami. Wartość zmieniamy klawiszami Ctrl + Alt + klawisz od 0 do 9,
- **CHIP** – ilość wolnej pamięci Chip,
- **FAST** – ilość wolnej pamięci Fast,
- **PUBL** – całkowita ilość wolnej pamięci (suma Chip i Fast),
- **TUNE** – objętość modułu obecnie znajdującego się w pamięci programu.

MS1	STATUS: ALL RIGHT	1	CHIP 1769K	TUNE 2108
			FAST 142 MB	PUBL 143 MB

Belka statusowa

Górna część ekranu

W górnej części znajdują się wszystkie podstawowe polecenia programu: odtwarzanie, nagrywanie, edycja, dostęp do ekranów konfiguracji, operacji dyskowych, samplera, edycji biblioteki instrumentów i innych. Od góry kolejno mamy:

- **[.]** – przycisk wyjścia z programu,
- **Tytuł i wersja programu** – kliknięcie w tym miejscu wyświetli nam informacje o programie,
- **MASTER VOLUME SLIDER** – główny suwak głośności,
- **SONGNAME „NAZWA”** – tytuł naszego utworu. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy aktywuje edycję nazwy, którą po zakończeniu zatwierdzamy klawiszem Enter,
- **HELP** – wyświetla wbudowana dokumentacja, zawartą w pliku *S.pt.help*,
- **VOLUME** – głośność utworu. Niestety nie jest pokazana w postaci wartości numerycznej; efekt naciskania strzałek widać po przesuwającym się suwaku głośności z prawej strony ekranu i oczywiście słychać,
- **POS. ED. (POSITION EDITOR)** – otwiera edytor umożliwiający tworzenie i edycję sekwencji *patternów* w utworze (patrz EDYTOR UTWORU),
- **PLST ED. (PLST EDITOR)** – otwiera edytor biblioteki sampli/instrumentów, czyli PLST,
- **PLST** – otwiera bibliotekę sampli/instrumentów,
- **POS nnnn** – pokazuje aktualną pozycję utworu wyrażoną jako liczba „nnnn”. Strzałki góra/dół służą do poruszania się po utworze,
- **I** – INSERT – wstawia w aktualnie ustawionej pozycji (czyli „nnnn”) wolne miejsce. Aktualna pozycja wraz z przyporządkowanym jej *patternem* zostaje przesunięta dalej o jeden,
- **D** – DELETE – kasuje aktualną pozycję utworu skracając jego długość o jeden,
- **PATTERN nnnn** – numer *patternu* przypisany do w/w pozycji. Strzałkami zmieniamy jego wartość,
- **LENGHT nnnn** – całkowita długość naszego utworu wyrażona w liczbie wszystkich jego pozycji wraz z przypisanymi do nich *patternami* w ustalonej kolejności. Strzałkami zmieniamy wartość,
- **PLAY** – odtwarza utwór (SONG), zaczynając od aktualnie ustawionej pozycji: *POS nnnn* (w czasie odtwarzania kursor myszki zmienia kolor z czerwonego na żółty),
- **PATTERN** – odtwarza aktualnie ustawiony *pattern* w polu *PATTERN nnnn* (kursor

myszki również zmienia kolor na żółty),

- **CLEAR** – czyści zawartość pamięci: tylko dane utworu i wszystkie *patterny* (SONG), *sample* (SAMPLES) albo wszystko (ALL),



- **STOP** – zatrzymuje odtwarzanie, nagrywanie (RECORD) lub wychodzi z trybu edycji,
- **RECORD** – nagrywanie utworu w trybie ustawionym w opcjach edycji (patrz OPCJE EDYCJI). Wskaźnik myszy zmienia kolor na niebieski.

Uwaga! Gdy przytrzymamy prawy przycisk myszy, klikając jednocześnie lewym w PLAY, RECORD lub PATTERN, program rozpocznie odtwarzanie lub nagrywanie zaczynając od aktualnie ustawionej pozycji w *patternie* (czyli od 00 do 64). Normalnie odtwarzanie lub nagrywanie zaczyna się od początku aktualnie ustawionego *patternu* (od pozycji 00).

- **SETUP** – przechodzi do ekranu konfiguracji programu,
- **CONTINUE** – kontynuuje odtwarzanie utworu od aktualnie ustawionej pozycji,
- **EDIT** – tryb edycji *patternu*. Kursor myszy zmienia kolor na niebieski,
- **DISK OP. (DISK OPERATIONS)** – włącza ekran operacji na plikach,
- **FILE samplename** – nazwa sampla o numerze nn (jak niżej w SAMPLE nn). Może być dowolna, jeśli jednak nadamy jej format ścieżki dostępu z nazwą pliku, program przy wczytywaniu utworu (SONG) będzie starał się załadować z niej nasz sampel, np. *DH1:Sample/superbass.iff*. Może to mieć zastosowanie np. gdy kilka utworów korzysta z tych samych sampli i chcemy uniknąć umieszczania ich oddzielnie w każdym module i zaoszczędzić miejsce na dysku lub dyskiecie.
- **INFO** – informacje o utworze. Jest to po prostu lista wszystkich sampli, zestawiona na dwóch stronach od 1 do 15 i od 16 do 31. Wśród amigowych muzyków już bardzo dawno utarł się zwyczaj zamieszczania w gotowych modułach informacji o sobie, dacie ukończenia modułu, źródle sampli, pozdrowieniach itd.



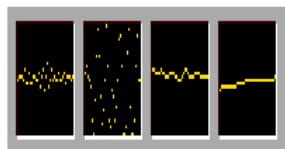
Przycisk SWITCH przełącza strony z samplami od 1-16 i 17-31



Górna część ekranu

- **SAMPLE nn** – aktualnie ustawiony instrument, czyli sampel numer nn o nazwie jak wyżej w **FILE**. Użycie klawiatury spowoduje jego odtwarzanie lub zapis do ścieżki przy nagrywaniu lub edycji,
- **VOLUME \$nn** – głośność sampla wyrażona liczbą w systemie szesnastkowym, w przedziale od \$00=0 do \$40=64,
- **FINETUNE n** – nastrojenie sampla wyrażone liczbą od -8 do +7. Wartość 0 pozostawia sampel bez zmiany. Każda jednostka zmienia wysokość dźwięku o 1/8 półtonu,
- **LENHT n** – długość sampla wyrażona w bajtach od 0 do maksymalnie 65535. Strzałki umożliwiają zwiększanie lub zmniejszanie długości sampla,
- **REPEAT n / REPLEN n** – w przypadku zapętłonych sampli REPEAT wskazuje bajt, od którego zaczyna się pętla (LOOP), a REPLEN określa długość zapętłonego obszaru,
- **LOAD SAMPLE** – ładuje z dysku sampel określony w wyżej opisanym polu **FILE** samplename pod warunkiem, że samplename ma format prawidłowej ścieżki dostępu do pliku wraz z jego dokładną nazwą,
- **KILL SAMPLE** – usuwa sampel z pamięci wraz z jego nazwą i ścieżką dostępu,
- **SAMPLER** – otwiera ekran edytora sampli, który umożliwia między innymi wycinanie, wklejanie, kopiowanie fragmentów, zmianę głośności, proste efekty oraz nagrywanie dźwięku z samplera podłączonego do Amiga przez port równoległy.

W prawej górnej części ekranu znajduje się data, godzina oraz pole **PLAY HH:MM:SS** (godziny, minuty, sekundy) z czasem odtwarzania załadowanego do pamięci modułu. Obok mamy **QUADRASCOPE** – oscyloskop, czyli graficzne zobrazowanie pracy czterech kanałów Amiga w czasie rzeczywistym.

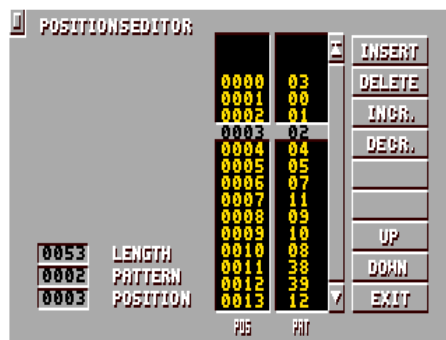


Klikanie lewym przyciskiem myszy na danym kanale powoduje jego wyłączenie i włączanie. Panorama stereo kanałów w Protrackerze jest stała (nie ma możliwości płynnej regulacji – z wyjątkiem odpowiedniego zastosowania komendy głośności). Kanały 1 i 4 odtwarzane są na LEWYM wyjściu audio Amiga, natomiast 2 i 3 na PRAWYM.

Edytor utworu

Służy do edycji listy odtwarzania *patternów* składających się na cały utwór. Dostępne opcje:

- **LENGTH** – długość utworu wyrażona w ilości odtwarzanych po sobie *patternów*,
- **PATTERN / POSITION** – numer *patternu* wraz z pozycją, do której jest przypisany – aktualnie edytowane,
- **INSERT** – wstawia wolne miejsce na aktualnie edytowanej pozycji. *Patterny*, włączone ze znajdującym się na belce, zostaną przesunięte w dół, a długość (LENGTH) utworu zostanie zwiększona o jeden,
- **DELETE** – kasuje aktualnie edytowaną pozycję wraz z przypisanym do niej numerem *patternu* i skracą długość utworu o jeden,
- **INCR./DECR. (INCREASE/DECREASE)** – zwiększa lub zmniejsza numer *patternu* przypisanego do aktualnie edytowanej pozycji,
- **UP/DOWN** – przesuwa aktualnie edytowaną pozycję o jeden w górę lub w dół,
- **EXIT** – wyjście z edytora, powrót do ekranu głównego.



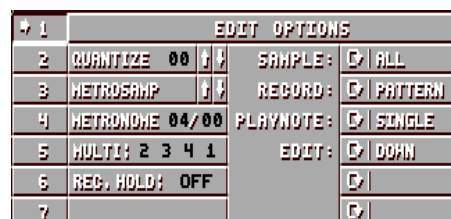
Opcje edycji

Pod oscyloskopem znajduje się 7 zakładek, na których zgromadzono dodatkowe narzędzia i funkcje Protrackera. W tym odcinku opiszemy tylko pierwszą z nich – **EDIT OPTIONS**. Składają się na nią:

- **QUANTIZE nn** – kwantyzacja (w odniesieniu do nagrywania) określa rozdzielczość ścieżki względem czasu. Parametr ten oznacza równe, następujące po sobie przedziały czasowe, będące wielokrotnością najmniejszej cząstki ścieżki (1/64) w czasie. Zarejestrowane podczas nagrywania zdarzenia zostaną automatycznie umieszczone w pozycji znajdującej się bliżej punktu środka każdego z takich przedziałów, przy czym pierwszym takim punktem jest zawsze początek ścieżki, czyli pozycja 00. Na przykład włączamy nagrywanie dla QUANTIZE = 04, ścieżka zaczyna się przesuwać – nuta, która zostanie wprowadzona w czasie pomiędzy pozycjami 00 a 02 zostanie umieszczona na pozycji 00, natomiast po przekroczeniu pozycji 02 zostanie „zepchnięta” już

na pozycje 04, wprowadzona pomiędzy 04 a 06 wyładuje na 04, wprowadzona po przekroczeniu 06 już na 08 itd. Przedziały te zmieniają się proporcjonalnie wraz z wartością parametru. Przy nn = 01 o pozycji zapisu zdarzenia decydować będzie przekroczenie czasu znajdującego się między dwoma sąsiadującymi pozycjami, przy wartości 03 punkt środkowy znajdzie się w odległości wynoszącej 1,5 pozycji itd. Przy ustawieniu na 00 funkcja ta jest nieaktywna.

- **METROSAMP** – nieaktywne/nieukończone w wersji 3.62.
- **METRONOME nn/mm** – metronom jest to dźwięk odtwarzany cyklicznie w równych odstępach czasowych, mający za zadanie ułatwić utrzymanie tempa przy nagrywaniu ścieżek. Parametr *nn* określa, co ile pozycji na ścieżce zostanie odegrany dźwięk metronomu, a *mm* kanał, który zostanie do tego celu wykorzystany. Za dźwięk metronomu służy sampel nr 31 (\$1F) odgrywany z wysokością nuty C-3 (jeśli jest załadowany). Powinien być to krótki, wyraźny dźwięk, który nie będzie przeszkadzał nagrywającemu i zagłuszał resztę dźwięków. W tej roli świetnie sprawdza się np. hi-hat lub krótki, wysoki sinusoidalny dźwięk syntezatora. Ustawienie *nn* lub *mm* na 0 wyłącza metronom.
- **MULTI a b c d** – określa sposób przełączania kanałów przy ustawieniu klawiatury w tryb MULTI, czyli polifoniczny. W Protrackerze jest on realizowany poprzez odgrywanie sampli granych z klawiatury komputera przy jednoczesnej zmianie kanału. Kolejność zmiany kanałów określają parametry a, b, c i d. I tak: a – kanał, na który program przełączy po odegraniu sampla na kanale #1, b – to samo, tylko na kanale #2, c na #3, a d na #4. Przy ustawieniu z obrazka poniżej, tj. 2-3-4-1 kolejne sample zostaną odegrane cyklicznie na wszystkich czterech kanałach w kolejności od #1 do #4 i tak w kółko.
- **REC. HOLD: ON/OFF (RECORD HOLD)** – włączenie tej funkcji powoduje, że po wciśnięciu przycisku RECORD nagrywanie ścieżki rozpocznie się dopiero po wprowadzeniu pierwszej nuty z klawiatury komputera, a nie od razu. Daje to użytkownikowi możliwość lepszego przygotowania się do nagrania ścieżki.
- **SAMPLE: ALL/CURRENT** – określa czy operacja transpozycji (o tym później) będzie dotyczyła wszystkich sampli na ścieżce czy tylko pojedynczego, aktualnie wybranego.
- **RECORD: PATTERN/ALL** – określa czy po wciśnięciu RECORD będzie nagrywany tylko obecnie ustawiony PATTERN, czy cały utwór (ALL).
- **PLAYNOTE: SINGLE/MULTI** – włącza tryb MULTI klawiatury. W trybie SINGLE odtwarzanie wprowadzanych z klawiatury sampli odbywa się tylko na aktywnym kanale (na przyporządkowanej do niego ścieżce znajduje się aktualnie kursor).
- **EDIT: DOWN/RIGHT** – decyduje czy kursor po wprowadzeniu zdarzenia przemieści się w dół ścieżki, czy w prawo.



mccnex
c.d.n.



A600 4 MB Fast Ram Extension by Kipper2k

Jakiś czas temu, po bardzo okazyjnej cenie, wpadła mi w ręce Amiga 600HD z fabrycznie zainstalowanym dyskiem 20 MB. Komputerek w podstawowej konfiguracji nie nadaje się do niczego więcej, niż tylko odpalanie gier z dyskietek – po wczytaniu Workbenchu do dyspozycji użytkownika pozostaje bardzo mało wolnej pamięci. Moim celem było posiadanie, po mocno rozbudowanej A1200, drugiej Amigi, która służyłaby do wygodnego uruchamiania gier i dem na ECS, bez konieczności odpalania całego kombajnu A1200+68060+Mediator. W przypadku A600 pierwszym krokiem jest rozbudowa pamięci Chip do 2 MB, czego dokonałem za pomocą rozszerzenia A604 firmy Individual Computers, zakupionego w nowym amigowym sklepie – RetroAmi. Jednak dołożenie pamięci Chip jest niewystarczające, żeby w pełni korzystać z pakietu WHDLoad oraz swobodnie pracować na Workbenchu. Z początku zastanawiałem się nad zakupem karty turbo ACA620, jednak po dłuższym zastanowieniu uznałem, że do gier i dem ECS nie potrzebuję ani procesora 68020, ani kilkunastu MB pamięci. Niebagatelny jest też koszt samej karty. Przeglądając fora internetowe trafiłem na informacje o Kanadyjczyku, kryjącym się pod ksywą Kipper2k, który produkuje bardzo ciekawe rozszerzenia do różnych modeli Amigi, sprzedając je po bardzo atrakcyjnych cenach. Szybko odnalazłem stronę internetową, na której Kipper2k prezentuje swoje produkty. Moją uwagę zwróciło rozszerzenie pamięci do Amigi 600, dodające 4 MB pamięci Fast, które było w cenie 39 dolarów kanadyjskich. Po przeliczeniu na nasze wychodzi około 122 PLN.

Kontakt, zakup, wysyłka

Po zapoznaniu się z opiniami na temat produk-



Przód karty

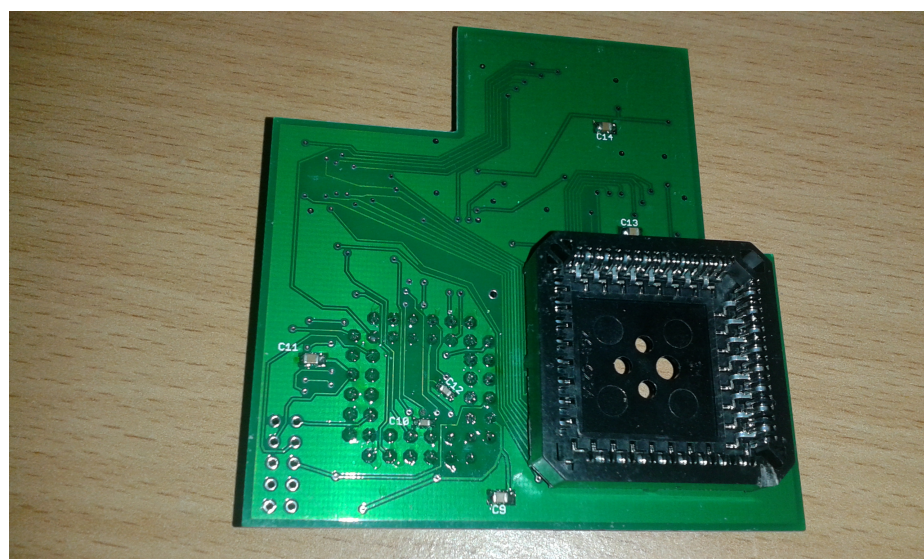
tu na anglojęzycznych forach amigowych, zdecydowałem się na zakup rozszerzenia i napisałem maila do Kipper2k. Niestety, mimo paru dni oczekiwania nie uzyskałem odpowiedzi. Wyczytałem za to na którymś z forów, że z Kipperem najlepiej skontaktować się poprzez portal Amibay. Rzeczywiście, po zarejestrowaniu się na Amibay odnalazłem ofertę sprzedaży rozszerzeń. Po zamieszczeniu oferty kupna oraz wysłaniu wiadomości prywatnej do Kipper2k szybko uzyskałem odpowiedź z informacjami na temat płatności, poprzez PayPal. Ostateczny koszt razem z przesyłką wyniósł 47,75 dolarów kanadyjskich. Po zapłacie, doliczeniu prowizji PayPal i konwersji waluty zapłaciłem łącznie niewiele ponad 160 PLN. Kipper2k wysłał rozszerzenie 2 stycznia, a przesyłka w mojej skrzynce znalazła się już po 6 dniach. Karta

zapakowana była w kopertę bąbelkową i dodatkowo zawinięta w opakowanie z miękkiej pianki. Muszę przyznać, że spodziewałem się przynajmniej kartonika i gąbki ochronnej. Na szczęście karta była nieuszkodzona. Do rozszerzenia nie jest dołączona żadna instrukcja, co jest zaskoczeniem, ponieważ montaż wymaga nałożenia karty na procesor komputera, co mniej wprawnemu amigowcowi może sprawić kłopot.

Jak to działa?

Mimo braku instrukcji, z montażem poradziłem sobie bez problemów. Kartę montuje się na procesorze, gniazdo wykonane jest w taki sposób, że raczej nie da się założyć rozszerzenia niepoprawnie. Po dosyć mocnym dociśnięciu i upewnieniu się, że gniazdo z każdej strony „siedzi” na procesorze, odpaliłem Amigę jeszcze bez założonej klawiatury. Zauważyłem, że na karcie zapaliła się zielona dioda, sygnalizująca działanie rozszerzenia. W tym miejscu należy się jedna uwaga – montaż rozszerzenia jest możliwy tylko, przy wyjętych sankach twardego dysku. Ja osobiście firmowy dysk 20 MB zastąpiłem kartą CF, która spokojnie leży sobie na rozszerzeniu pamięci, zabezpieczona woreczkiem antystatycznym.

Rozszerzenie wykrywane jest automatycznie i nie wymaga żadnego dodatkowego oprogramowania. Po odpaleniu systemu od razu uruchomiłem systemowe Show Config, które poprawnie wykryło kartę. Kolejnym krokiem było nieśmiertelne SysInfo. Wykonane testy wykazały, że pamięć Fast przyspieszyła Amigę o 34%, a o około 20% wzrósł transfer z dysku. Dzięki większej ilości dostępnej pamięci bez problemu można korzystać z pakietu ClassicWB w wersji dla Amig z Kickstartem 2.x oraz odpalać gry spod WHDLoad. Myślę, że na



Tył karty

Amidze 600 z 4 MB pamięci Fast, przy założeniu, że mamy też 2 MB Chip to ilość zupełnie wystarczająca do większości typowych zastosowań (gry/dema na ECS).

Odnosiniki

Strona autora rozszerzenia
<http://kipper2k.com/amigaforale/>

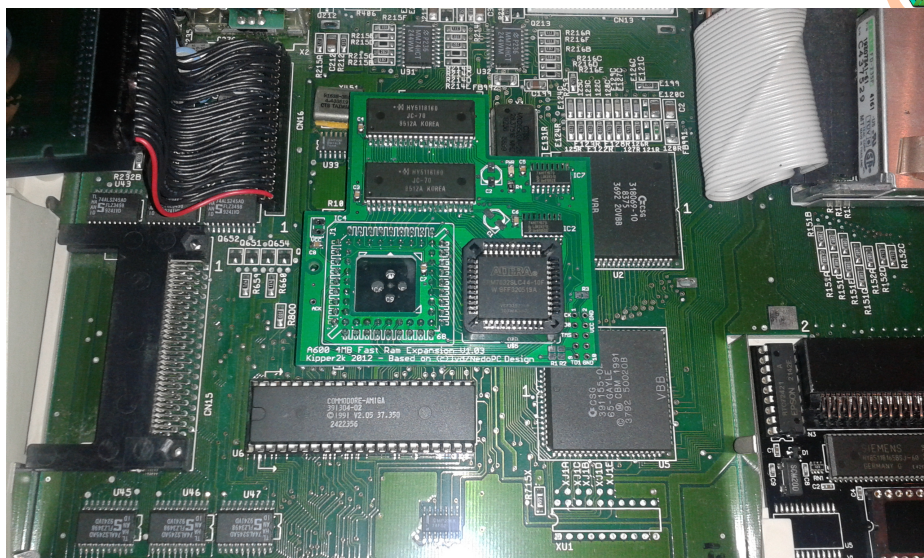
Wątek na forum portalu AmiBay, gdzie można spotkać udzielającego się autora rozszerzenia
<http://www.amibay.com/showthread.php?t=32896>

Pakiet ClassicWB
<http://classicwb.abime.net/classicweb/gaae.htm>

Do działania karty nie mam żadnych zastrzeżeń – ani razu nie sprawiła mi problemów. Nie wiem tylko czy przy częstym przenoszeniu Amigi nie istnieje ryzyko „spadnięcia” rozszerzenia z procesora. Dlatego myślę, że w przypadku transportowania A600 z zamontowanym rozszerzeniem, warto pomyśleć o sprawdzeniu, przed włączeniem komputera, czy karta jest poprawnie zamontowana na procesorze.

Podsumowanie

Jestem bardzo zadowolony z zakupu rozszerzenia. Z czystym sumieniem mogę polecić je każdemu posiadaczowi Amigi 600. Myślę, że



Karta dumnie prezentuje się na swoim miejscu na płycie A600

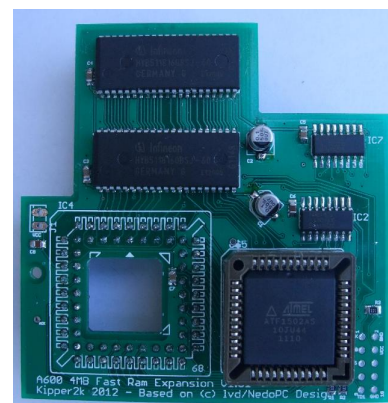
mimo lekko utrudnionego kontaktu z producentem (najlepiej przez forum AmiBay), nie ma większego ryzyka związanego z zakupem sprzętu. Nie spotkałem się do tej pory z negatywnymi opiniami na temat sprzedawcy i producenta sprzętu, Kipper2K. Rozszerzenie mogę polecić każdemu, kto chce zrobić na swojej A600 coś więcej, niż tylko odpalanie gier z dyskietek, a jednocześnie nie potrzebuje

ograniczony budżet. Niestety, w porównaniu chociażby z rozszerzeniami firmy Individual Computers, wytknąć trzeba brak należytego opakowania i instrukcji. Nie jest to jednak defekt dyskwalifikujący produkt.

Mateusz „Twardy” Eckert

	A600 2 MB Chip +4 MB Fast, 2 GB HDD	A600 2 MB Chip, 2 GB HDD
Pamięć pozostała po załadowaniu systemu (pakiet ClassicWB)	5,2 MB	1,2 MB
Dhrystones	716	531
Mips	0.74	0.55
Drive	644 kB/s	540 kB/s

Tabela przedstawia porównanie tego samego komputera i systemu przed i po dodaniu opisywanego rozszerzenia



Jeszcze jedno ujęcie karty po osadzeniu na swoim miejscu



- niska cena
- szybka dostawa
- niezawodność
- prosty montaż



- trochę utrudniony kontakt z producentem
- brak instrukcji
- brak należytego opakowania



Larry 6 – Shape Up or Slip Out

Jest godzina 11:36 czasu pacyficznego. Pod drzwiami wejściowymi znajdującego się gdzieś na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych pensjonatu zajeżdża niczym niewyróżniający się, biało-żółty sedan. Wsiądnę z niego niski, tysięcący, ubrany w białą, poliestrową marynarkę i także spodnie męczyzna. Zanim wejdzie do środka, jeszcze kilkakrotnie poprawi rozsuwający się rozporek. Pilny obserwator telewizji z pewnością dostrzegłby w nieznanym uderzające podobieństwo do jednego z uczestników wyemitowanego przed kilkoma godzinami programu rozrywkowego. Zauważyłby też zapewne wystającą z kieszeni marynarki tekturową karteczkę z napisem: „La Costa Lotta – Hotel & Spa – dwutygodniowy voucher podstawowy”. Jak na ironię jednak, wszyscy pilni obserwatorzy telewizji oglądali właśnie powtórkę wczorajszej „Dynastii” i nikt nie był w stanie przewidzieć mających wkrótce nastąpić dramatycznych wydarzeń. Nie uprzedzamy jednak faktów...

Tak właśnie zapowiedziałby szóstą (a właściwie to piątą, ale noszącą numer 6) część przygód podrywacza-oferty Bogusław Wołoszański w „Sensacjach XX wieku”. Czy popełnił niewyobrażalną gafę, nie zaliczając opisywanej gry do jednej ligi z – powiedzmy – incydentem w Venlo? To się zaraz okaże. Póki co, powinno wam wystarczyć, że ulubiony podrywacz Ala Lowe'a (hm, zabrzmiało to cokolwiek dwuznacznie) znów wyrusza na łowy, spragniony miłosnych igraszek, a odnajdzie – jak zwykle – ból i upokorzenie. Choć może, jeśli się postarasz...?

Jak już pewnie się domyśliście, Sierra nie postanowiła znieśc wypuścić reedycji swojego dawnego hitu na nasze ulubione komputery – do odpalenia gry będzie trzeba zaprząć ScummVM. Na domiar złego, na obecną chwilę, obsługiwana jest jedynie wersja DOS, czyli działająca w rozdzielczości 320x200. Co najwyżej możemy się pokusić o zdobycie wersji CD, która ma mówione dialogi (jest też możli-

wość zdobycia polskiej wersji językowej noszącej wyszukany podtytuł „z impetem w głąb” – przetłumaczone jednak będą wówczas tylko napisy). Jakby jednak na to nie patrzeć 256 kolorów palety VGA piechotą nie chodzi, a dla tych, którzy pamiętają jak – w bardzo charakterystyczny sposób – Sierra przekonwertowała na Amigę Larry'ego 5, będzie to niezwykle pożyteczna wiadomość. Przegrywamy więc pecetową instalację na nasz dysk twardy, wskazujemy programowi odpowiedni katalog i... gotowe! Skoro jesteśmy przy kwestiach technicznych, to spieszcie donieść, że zapisane stany gry można bez problemu wczytać z poziomu menu ScummVM, a mini screenshotsy pomogą się zorientować, który „sejw” chcemy wczytać. Podczas samej gry nie będzie już tak łatwo – domyślny klawisz F5 umożliwi jedynie zapis. Na szczęście wczytaną rozgrywkę można załadować przy pomocy klawisza F7 (przy okazji – kilka innych przycisków funkcyjnych daje bardzo ciekawe efekty).

No dobra, grę zainstalowaliśmy, uruchomiliśmy, przebrneliśmy nawet przez pełznące w żółtym tempie intro... Co teraz? Jak pewnie



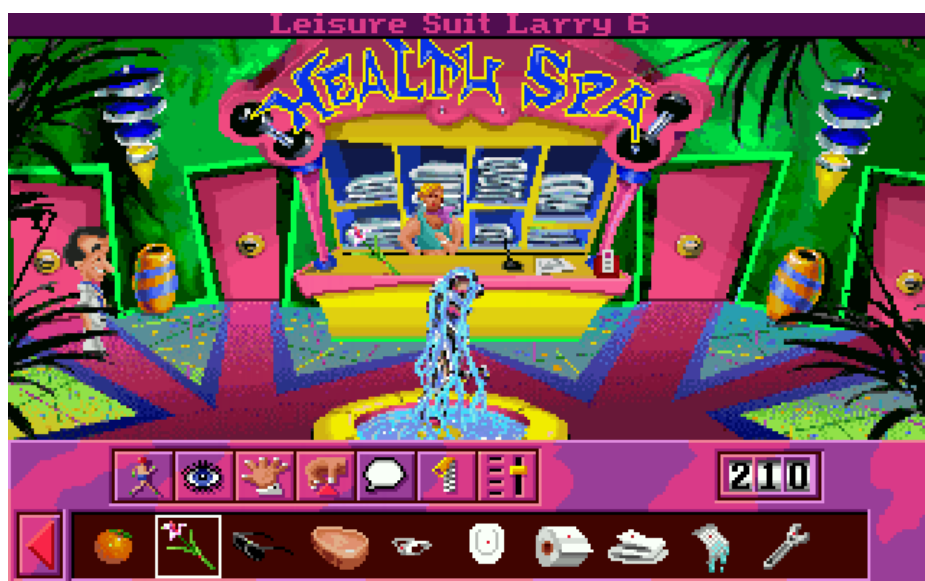
zdajecie sobie sprawę (a jeśli nie, to zaraz się dowiecie), „Larry 6” to przygodówka w stylu „wskaż i kliknij” (point'n'click). Oznacza to, że poczynaniami naszego bohatera kierujemy za pomocą kliknięć myszką i szeregu czynności dostępnych na dolnej belce (między poszczególnymi czynnościami można również przełączać się prawym klawiszem myszy). Do naszej dyspozycji są kolejno: ludzik – przemieszczanie się (ikonka ta w sekwencjach dialogowych zmienia się w napis „EXIT”, którym kończymy rozmowę), oko – oglądanie, dłoń – dotykanie/używanie, dłoń z trójkąciakiem – podnoszenie przedmiotów, dymek – rozmowa, suwak – skorzystanie, w ten czy inny sposób, z rozporka oraz przełączniki stanowiące dostęp do opcji gry. Skoro już o nich mowa – dla własnego zdrowia psychicznego warto przełączyć „Speed” na maksimum. W przeciwnym razie dość nonszalancki chód naszego bohatera będzie z czasem doprowadzał do szewskiej pasji. Poniżej przycisków mamy dostęp do listy zebranych przez nas rzeczy. Podniesienie jednej z nich zmienia nasz kursor w ten właśnie przedmiot i umożliwia połączenie go z innym lub użycie go na jednym z elementów lokacji.

Nadeszła pora na kilka słów o oprawie audio-

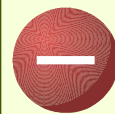
wizualnej. Grafika jest dość nierówna. Starannie wykonane lokacje mieszają się z dziwacznymi (te wykładziny...), a z kolei część elementów – szczególnie postacie kobiet, które spotkamy na swojej drodze – sprawia wrażenie przerobionych fotografii. Momentami bogata, jak na rysowaną przygodówkę, paleta nie wystarcza i widać brzydki dithering. Animacja jest poprawna, choć brakuje jej sporo do ideału. Może jestem rozpieszczony przygodówkami LucasArts, ale za całokształt grafiki dałbym szóstej odsonie Larry'ego co najwyżej czwórkę. Przy grafice warto dodać, że w grze występują okazjonalnie tzw. „momenty”, więc jeśli ktoś, np. przechodzi grę na oczach gromadki pociech, to musi mieć się na baczności. Muzyka to standardowe, zmieniające się razem z lokacją plumkanie w MIDI – można się przyzwyczaić, choć bez uniesień. W wersji z mówionymi dialogami (i gadającym narratorem) mamy wreszcie jakieś naturalnie brzmiące dźwięki, a osoby dobrze władające angielskim mogą się nawet pokusić o wyłączenie napisów.

Gra została napisana z poczuciem humoru (choć czasem – trzeba przyznać – jest to humor dość niskich lotów), a nawet autoironii – na przykład, gdy narrator chwali jeden z naszych pomysłów w stylu: „*Tak, ten ruch dobrze się sprawdza w przygodówkach Ala Lowe'a*”. Gra się całkiem przyjemnie, choć trzeba pamiętać, że to przygodówka od Sierra: otwierasz nieznane drzwi – bach! Po tobie. Przełączasz wajchę i... możesz swobodnie rozsiać się i oglądać, jak Larry pakuje się w śmiertelną pułapkę. Na szczęście – po pierwsze Hotel ze Spa to nie jest jakieś szczególnie niebezpieczne miejsce i takich sytuacji nie ma wiele, a po drugie – w takiej sytuacji dostajemy od razu do wyboru: albo wczytać zapisaną grę, albo powrócić do życia na chwilę przed katastrofą. Sama rozgrywka po pewnym czasie może się też wydać nieco schematyczna. Mimo wszystko jakość gry (a może to litość nad biednym Larrym?) sprawia, że jakoś dociągniemy do końca, by obejrzeć triumfalne zakończenie (są nawet wstawki filmowe). W sumie – można polecić, zwłaszcza że za marne 10 dolarów można kupić wszystkie pięć pierwszych części serii (ScummVM obsługuje je wszystkie) i przypomnieć sobie młodość (albo czemu nie lubimy przygodówek Sierra) – bezcenne!

Konrad Czuba



- przyzwoita (choć nierówna) grafika
- niezły humor (choć miejscami ciężki)
- niezła ścieżka dźwiękowa (szczególnie w wersji z dubbingiem)



- nierówna grafika (choć przyzwoita)
- miejscami ciężki humor (ale ogólnie niezły)
- w wersji bez dubbingu ścieżka dźwiękowa jest gorsza



Nasza pierwsza gra

Kurs programowania z wykorzystaniem Visual Studio 2005 Express Edition i VBCC – część 5

W tym odcinku dla uatrakcyjnienia gry zajmujemy się efektami dźwiękowymi. Innymi słowy – będziemy odtwarzać sample, czyli próbki dźwiękowe, które to można znaleźć choćby na Aminiecie. Aby ułatwić możliwość podmiany sampli na jakiegóż inne, będziemy posilkować się dźwiękami w formacie 8svx. Oznacza to, że musimy sobie poradzić z obsługą tego formatu. Tutaj z pomocą przyjdzie nam datatype. W jednym z poprzednich odcinków już używaliśmy datatypów do załadowania obrazka z kostkami. Pozwoliło nam to zachować większą elastyczność projektu, gdyż format obrazka jest zupełnie dowolny – istotne jest tylko to, aby datatype umiał sobie z nim poradzić. Nie inaczej jest w przypadku dźwięków – specjalny datatype o znajomo brzmiącej nazwie **sound datatype** jest odpowiedzialny za dźwięki. Dzięki niemu bez problemów załadujemy sample do pamięci, a odtwarzać je będziemy za pomocą audio device.

Obsługę dźwięków zaszujemy w osobnym module, który będzie odpowiadał za wszystko, co jest z tym związane. Na samym początku tworzymy dwa nowe pliki **sound.h** i **sound.c**. Dodajemy odpowiednie formuły dla **OBJ** i **LINKOBJ** do pliku **makefile.mak**, wstawiamy też informację dla kompilatora, w jaki sposób ma skompilować nowe pliki.

```
OBJ = $(OBJDIR)\box.o \
      $(OBJDIR)\fileIO.o \
      $(OBJDIR)\sound.o

LINKOBJ = $(OBJDIR)\box.o \
          $(OBJDIR)\fileIO.o \
          $(OBJDIR)\sound.o
...
$(OBJDIR)\fileIO.o: $(SRCDIR)\fileIO.c
$(CC) $(CFLAGS) $(SRCDIR)\fileIO.c -o $(OBJDIR)\fileIO.o
$(OBJDIR)\sound.o: $(SRCDIR)\sound.c
$(CC) $(CFLAGS) $(SRCDIR)\sound.c -o $(OBJDIR)\sound.o
```

Na wstępie wypada określić liczbę sampli występujących w grze – dla naszych celów wystarczy trzy próbki. Stworzymy typ numeryczny, który będzie pełnił funkcję informacyjną o używanych numerach sampli. W ten sposób stanie się jaśniejsze ich użycie – na przykład **PlaySfx(SND_EXIT)** zamiast **PlaySfx(0)**.

```
enum SoundNames
{
    SND_EXIT = 0,
    SND_KILL = 1,
    SND_ROCK = 2,
    AMOUNT_OF_SND
};
```

Pierwszy sampel będzie odtwarzany, gdy statek doleci do wyjścia, drugi to zniszczenie pojazdu kosmicznego, czyli wylecenie poza planzę, a trzeci dźwięk będzie odgrywany, gdy statek zderzy się ze skałą. **AMOUNT_OF_SND** – jak łatwo się domyślić – będzie miał w tym przypadku wartość 3 i posłuży nam jako ograniczenie w pętlach. Dzięki temu zyskujemy większą czytelność źródeł, gdyż pozbędziemy się magicznej liczby 3, która musiałaby się pojawić choćby w pętli odpowiedzialnej za załadowanie sampli do pamięci. Oprócz tego w miarę łatwo jest rozszerzyć ilość sampli w programie – wystarczy dodać **SND_COS = 3** przed **AMOUNT_OF_SND**.

Zastanówmy się teraz, jakie informacje o próbkach będą nam potrzebne, aby je odtwarzać. Na pewno będzie to adres pamięci, gdzie załadowaliśmy dany sampel, a jak już jest w tej pamięci, to musi mieć znany nam rozmiar. Trzeba wiedzieć, z jaką prędkością ma być grany przez audio device i tu pojawia się okres (period) i głośność (volume) sampla. Wszystkie te informacje najlepiej będzie zgrupować w strukturę **MyAudio**.

```
typedef struct
{
    object* dtp;
    BYTE* address;
    ULONG length;
    UWORD period;
    UWORD volume;
} MyAudio;

MyAudio m_sfx[AMOUNT_OF_SND];

//tablica nazw naszych próbek dźwiękowych,
//kolejność i ilość musi być taka sama jak w enum
SoundNames
char* m_filenames[AMOUNT_OF_SND] =
{
    "exit.8svx",
    "kill.8svx",
    "knock.8svx",
};
```

W **MyAudio**, oprócz wymienionych wyżej informacji, pojawił się wskaźnik na **Object**. Umożliwi nam to sprawniejsze zarządzanie życiem próbek dźwiękowych – mam na myśli zarówno załadowanie próbek, a co za tym idzie zaalokowanie zasobów, jak i późniejsza ich dealokacja. Z dodatkowych rzeczy pojawiła się deklaracja tablicy, która będzie przechowywała stosowną ilość struktur. Dalej widzimy tablicę nazw dla sampli.

Zabieramy się do dzieła. Zwyczajowo tworzymy dwie funkcje: **InitSound** i **KillSound**. Pierwsza odpowiada za przygotowanie rzeczy związanej z dźwiękami, czyli tutaj zostaną między innymi załadowane próbki dźwiękowe do pamięci, a zadaniem drugiej jest posprzątanie po tej pierwszej, czyli zwolnienie zasobów, które to zajęły sample. Pierwszy z nich będzie funkcją **InitSound**. Na samym początku zainicjujemy tablicę **m_sfx**.

```
//wyczyszczenie pola dtp w tablicy sfx
for (i = 0; i < AMOUNT_OF_SND; ++i)
{
    m_sfx[i].dtp = 0;
}
```

Wydawałoby się, że trzeba wyczyścić wszystkie pola struktury, ale wyzerowanie pola **dtp** jest zupełnie wystarczające, gdyż tylko ta informacja jest potrzebna, aby bez komplikacji zwolnić zasoby. Pozostałe pola będą uzupełnione w dalszej części funkcji **InitSound**. Najbardziej interesujące jest wczytanie sampli i uzyskanie informacji, które to umieścimy w strukturze **MyAudio**. (listing w kolumnie obok)

Jak widać, zrobiliśmy użytek z

```
//załadowanie plików dźwiękowych
for (i = 0; i < AMOUNT_OF_SND; ++i)
{
    ULONG period = 0;
    ULONG volume = 0;
    object* obj = NewDObject(m_filenames[i],
        DTA_Sourcetype, DTST_FILE,
        DTA_GroupID, GID_SOUND,
        TAG_END);

    if (0 == obj)
    {
        return RT_FAILED_SOUND_LOAD;
    }

    m_sfx[i].dtp = obj;
    GetDTAttr(obj, SDTA_Sample, &m_sfx[i].address, TAG_END);
    GetDTAttr(obj, SDTA_SampleLength, &m_sfx[i].length, TAG_END);
    GetDTAttr(obj, SDTA_Period, &period, TAG_END);
    GetDTAttr(obj, SDTA_Volume, &volume, TAG_END);
    m_sfx[i].volume = (UWORD)volume;
    m_sfx[i].period = (UWORD)period;
}
```

AMOUNT_OF_SND (zamiast pisać magiczną liczbę 3). Dalej mamy standardowe załadowanie próbki za pomocą datatypu, czyli podanie nazwy pliku, który musi być zsynchronizowany z naszym typem numerycznym – tak więc **SND_EXIT** musi odpowiadać pierwszej nazwie w tablicy **m_filenames**. Można się pokusić o połączenie tych informacji w strukturę – dla prostoty zrezygnowałem z tego. Następnie podajemy informację, że dane będą pochodzić z pliku, a na końcu określamy typ obiektu, czyli dźwięk. Wygląda to bardzo podobnie jak przy wczytywaniu obrazka. Za pomocą funkcji **GetDTAttr** pobieramy interesujące nas właściwości i umieszczamy je w odpowiednim miejscu struktury. Myślę, że jasna jest przyczyna, dla której nie zwalniamy tutaj obiektu **dtp** po pobraniu atrybutów, gdyż datatype zwolniłby za nas. Ostatnią rzeczą, jaką zrobimy w **InitSound**, będzie zainicjowanie audio device. Robimy to w osobnej funkcji **InitSoundPaula**.

Listing na następnej stronie.

Na początku widzimy standardową sekwencję kodu dla otwarcia device, czyli stworzenie msg portu i audio requesta z tymże portem do komunikacji. Omówienia wymaga otworzenie samego audio device. W tym przypadku pieczęć dwie pieczenie na jednym ogniu – otwieramy i alokujemy kanał audio. Do tego celu wykorzystujemy **ADCMD_ALLOCATE** w połączeniu z flagą **ADIOF_NOWAIT**. Sama komenda **ADCMD_ALLOCATE** służy do rezerwacji kanału. Ustawienie flagi **ADIOF_NOWAIT** pozwoli nam od razu otrzymać błąd, w przypadku gdy alokacja kanału się nie powiedziała. Pole **ioa_AllocKey** ustawiamy na zero, co oznacza wygenerowanie nowego klucza. Ten klucz jest używany za każdym razem, gdy wysyłamy naszego requesta i jest porównywany z obecnym kluczem kanału audio. Jeśli te wartości są różne, to oznacza, że inny program właśnie używa naszego kanału dźwiękowego. Ponieważ programujemy w zgodzie z systemem operacyjnym, to oczywiście może się zdarzyć, że kilka programów używa tego samego kanału dźwiękowego. Nasuwa się pytanie, kto pierwszy powinien być obsługiwany – tu pojawia się priorytet. Ustawiamy go w węźle naszej wiadomości na 127 (**m_pAudioIO->ioa_Request.io_Message.mn.Node.In_Pri**). Jest to najwyższa możliwa wartość, dzięki czemu wiemy, że nasz request będzie obsługiwany pierwszy. W polu **ioa_Data** podajemy wskaźnik na tablicę, która zawiera



```
static int initSoundPaula(void)
{
    int i;
    LONG error;

    //tworzymy msg port
    m_pMsgAudioPort = CreateMsgPort();

    if (0 == m_pMsgAudioPort)
    {
        return -1;
    }

    //umieszczamy go w tworzonym audio requestcie
    m_pAudioIO = (struct IOAudioIO*)
        CreateIORequest(m_pMsgAudioPort, sizeof(struct IOAudioIO));

    if (0 == m_pAudioIO)
    {
        return -1;
    }

    //otwieramy audio device i jednocześnie alokujemy kanał dźwiękowy
    m_pAudioIO->ioa_Request.io_Message.mn_ReplyPort = m_pMsgAudioPort;
    m_pAudioIO->ioa_Request.io_Message.mn_Node.In_Pri = 127;
    m_pAudioIO->ioa_Request.io_Command = ADCMD_ALLOCATE;
    m_pAudioIO->ioa_Request.io_Flags = ADIOF_NOWAIT;
    m_pAudioIO->ioa_Data = m_whichChannel;
    m_pAudioIO->ioa_Length = sizeof(m_whichChannel);

    error = OpenDevice(AUDIONAME, 0L, (struct IORequest*)m_pAudioIO, 0L);

    if (0 != error)
    {
        return -1;
    }

    return 0;
}
```

kombinację kanałów do zaalokowania. Kanałom przyporządkowane są następujące numery: 1 – pierwszy lewy, 2 – pierwszy prawy, 4 – drugi lewy, 8 – drugi prawy. W naszym przypadku chcemy zaalokować jeden kanał, a ponieważ są cztery kanały audio, to w tablicy umieszczamy ich wartości. W ten sposób otrzymamy jeden z czterech kanałów do naszej dyspozycji (oczywiście o ile jakiś jest wolny).

```
static BYTE m_whichChannel[] = {1,2,4,8};
```

Przykładowo, aby uzyskać pierwszy lewy i pierwszy prawy kanał (czyli jeden kanał stereo), wystarczy ustawić `m_whichChannel[] = {1+2}`. W polu `ioa_Length` podajemy rozmiar tablicy alokacji. W grze wykorzystamy bardzo proste podejście do efektów dźwiękowych – będziemy odtwarzać sample na jednym i tym samym kanale, nie będzie używać priorytetów sampli, co oznacza, że w zależności o odegranie jakiego sampla poprosimy, to taki zostanie zagrany. Z pewnością budzi to wątpliwości, bo przecież dźwięk zabicia naszego pojazdu kosmicznego powinien być ważniejszy niż odtworzenie dźwięku zetknięcia się ze skałą. Dodanie priorytetu nie powinno nastręczać problemów – wystarczy dodać odpowiednie pole w strukturze i zdefiniować priorytet, który jest aktualnie odtwarzany. Proste porównanie w `PlaySfx` załatwia sprawę. Pozostawiam to jako ćwiczenie.

Najważniejszą funkcją jest `PlaySfx`, a jej jedynym argumentem jest numer sampla. Jak wiadać, nie ma tu sprawdzania czy numer sampla przekracza ilość sampli, bo przy wywołaniu podajemy zawsze właściwy numer. Jak ktoś chce, to pozostawiam to do zrobienia jako bardzo proste ćwiczenie. Na wstępie sprawdzamy czy `AudioRequest` nie odgrywa jakiejś próbki, a robimy to za pomocą funkcji `CheckIO` (exec.library). Jeśli jest odtwarzany sampl, to zatrzymujemy go za pomocą `ADCMD_FINISH`. Użyliśmy tutaj `BeginIO`, gdyż `SendIO` albo `DoIO` czyszczą flagi używane przez audio.device i powinno się zawsze używać `BeginIO` w połączeniu z audio.device. Aby było możliwe ponowne użycie tego samego audio requesta, musimy wywołać `WaitIO` i dopiero wtedy możemy wysłać naszego requesta. Co też niżej czynimy, wywołując komendę `CMD_WRITE`. Podajemy tam też stosowne informację o samplu, który chcemy odtwarzać, czyli adres,

rozmiar, okres i głośność. Pole `ioa_Cycles` ustawiliśmy na 1, co oznacza, że chcemy odtworzyć dźwięk tylko raz.

```
void PlaySfx(int sfxNumber)
{
    //sprawdzamy czy czasem nie odgrywamy już czegoś
    if (0 == CheckIO((struct IORequest*)m_pAudioIO))
    {
        //tak odgrywamy, więc, prosimy audio.device
        //o zakończenie odtwarzania sampla
        m_pAudioIO->ioa_Request.io_Command = ADCMD_FINISH;
        m_pAudioIO->ioa_Request.io_Flags = ADIOF_SYNCNCYCLE;
        BeginIO((struct IORequest*)m_pAudioIO);
        WaitIO((struct IORequest*)m_pAudioIO);

        //odtworzymy sfx o zadanym numerze
        m_pAudioIO->ioa_Request.io_Command = CMD_WRITE;
        m_pAudioIO->ioa_Request.io_Flags = ADIOF_PERVOL;
        m_pAudioIO->ioa_Data = m_sfx[sfxNumber].address;
        m_pAudioIO->ioa_Length = m_sfx[sfxNumber].length;
        m_pAudioIO->ioa_Volume = m_sfx[sfxNumber].volume;
        m_pAudioIO->ioa_Period = m_sfx[sfxNumber].period;
        m_pAudioIO->ioa_Cycles = 1;
        BeginIO((struct IORequest*)m_pAudioIO);
    }
}
```

Ostatnią funkcją jest `KillSound`, która, jak wspominałem wcześniej, czyści po naszej zabawie z dźwiękami. Sprzątanie zaczynamy od zamknięcia audio.device wywołując funkcję `killSoundPaula` i uwalniając zasoby zaalokowane za pomocą datatype.

```
for (i = 0; i < AMOUNT_OF_SND; ++i)
{
    DisposeDTObject(m_sfx[i].dtp);
}
```

Samo zamykanie device też nie jest dla nas nowe – oprócz niszczenia requesta i kasowania message port, pojawia się wywołanie `CMD_STOP` przed zamknięciem audio.device. Dzięki temu wszystkie odtwarzane dźwięki zostaną zatrzymane i spokojnie można zamykać device. Ponieważ przy jego otwieraniu robiliśmy także alokację kanałów dźwiękowych, to zostaną one automatycznie zwolnione.

Skoro już mamy omówiony sposób, w jaki będziemy odtwarzać dźwięki, to teraz pozostają nam dwie sprawy. Pierwsza to dodać wywołania `InitSound` i `KillSound` w pliku `boxo.c` i w odpowiednich miejscach dodać wywołania funkcji `PlaySfx`. Dźwięk zniszczenia pojazdu kosmicznego dodajemy w funkcji `GameLoop` tuż zaraz za warunkiem sprawdzającym czy statek nie wyleciał poza planszę. Pozostałe sample trzeba dodać w `moveShip()`: `PlaySfx(SND_ROCK)` w miejscu gdzie jesteśmy pewni, że nasz bohater dotknął kostki `TILE_WALL` a `PlaySfx(SND_EXIT)`, gdy dotknął `TILE_EXIT`. Dodatkowo, aby sampl oznajmujący znalezienie wyjścia z planszy był słyszalny, dodałem prostą pętlę czekającą chwilę tak, aby gracz usłyszał efekt dźwięko-

wy. Sama pętla wydawać by się mogła odrobinę skomplikowana, ale jeśli przypomniemy sobie, w jaki sposób działa nasza gra i w jaki sposób działają wskaźniki na funkcję, to wszystko staje się proste.

```
static int m_nTicks = 0;
static PVF m_pFnAfter = NULL;

static void waitTicks(void)
{
    if (m_nTicks > 0)
    {
        m_nTicks--;
    }
    else
    {
        if (m_pFnAfter)
        {
            g_pFn = m_pFnAfter;
        }
    }
}
```

Sercem tej funkcji (która tak na marginesie nie robi) jest odliczanie do zera i jeśli tak się stało, to zmieniamy wskaźnik na funkcję, która jest wywołwana co określony czas. A przykładowe użycie tej funkcji wygląda tak:

```
m_nTicks = 50;
m_pFnAfter = &NextLevel;
g_pFn = &waitTicks;
```

Na zakończenie dwa przykłady użycia `sound.datatype`. Pierwszy odgrywa sampla, a drugi go zatrzymuje. Aby odegrać próbkę, którą wcześniej załadowaliśmy za pomocą `sound.datatype` do obiektu `sfxObject`, ustawiamy adres sampla i wykonujemy metodę `STM_PLAY` za pomocą `DTM_TRI-`

`gger` na tymże obiekcie. W zasadzie nie musimy ustawiać adresu sampla, ale przyda nam się to, gdy chcemy go odegrać więcej niż jeden raz. Zatrzymanie odgrywania sampla to nic innego jak ustawienie adresu sampla na zero i wywołanie `STM_PLAY`.

```
//odegraj sampla za pomocą sound.datatype
SetDTAttrs(sfxObject, NULL, NULL, SDTA_Sample,
    sfxBuffer, TAG_END);
DoDTMethod(sfxObject, NULL, NULL, DTM_TRIGGER,
    NULL, STM_PLAY, NULL);

//zatrzymaj sampla
SetDTAttrs(sfxObject, NULL, NULL, SDTA_Sample, 0,
    TAG_END);
DoDTMethod(sfxObject, NULL, NULL, DTM_TRIGGER,
    NULL, STM_PLAY, NULL);
```

W tym odcinku to wszystko. Jak zwykle namawiam do eksperymentowania, dodawania własnych sampli i zadawania pytań na forum PPA.

Asman

Cała paczka z kodem do pobrania z poniżej zamieszczonego odnośnika.

<http://www.ppa.pl/artykuly/download/ftp/boxo5.zip>



Maniac Mansion 2 Day of the Tentacle

Recenzję tej gry po raz pierwszy zobaczyłem w Secret Service 5. Jako wielki fan „Maniac Mansion”, którą to pozycję ukończyłem w przód, w tył i na wskroś, różnymi postaciami, grając na wyszukanym Commodore 64, z wypiekami na twarzy śledziłem informacje czy ten tytuł zagości na Amidze. Gdy brutalna prawda do mnie dotarła i wersja amigowa nawet nie była w planach, rozczarowanie było ogromne, bo gra zapowiadała się wyjątkowo ciekawie, zwłaszcza że rzucała całkiem nowe światło na wydarzenia, których można było doświadczać podczas przygody w szalonej rezydencji doktora Freda. Może właśnie dzięki temu, z tym większą radością przyjąłem do wiadomości fakt, że program ScummVM, służący do uruchamiania, na początku głównie gier pisanych w języku skryptowym pod tą samą nazwą, pozwala na uruchomienie tej gry nawet na naszych leciwych „przyjaciółkach”. Dodatkowo jeszcze, wspierane są różne wersje gry, w tym również ta, w którą gra się najlepiej – z mówionymi dialogami wydana na płycie CD. Ale może nie uprzedzajmy faktów i sprawdźmy, czymże jest ten kąsek.

O co chodzi?

Akcja gry rozgrywa się kilka lat po wydarzeniach z „Maniac Mansion”. Bernard oraz dwójka jego najlepszych kumpi – Hoagie i Laverne – zostają wezwani na pomoc do posiadłości Freda. Fioletowa maska wpadła na szalony pomysł i postanowiła wypić nieco szlamu generowanego przez maszynę doktora Freda. Miało to zgubny wpływ na jej mózg, w którym zrodziła się myśl zapanowania nad światem i póki co, wszystko jest na dobrej drodze, aby tak się stało. Doktor Fred pojmał maskę, lecz przybyli na miejsce nasi znajomi nieopatrznie uwolnili ją. Z racji, że zaczyna się tworzyć zbyt wiele zdarzeń, nad którymi trudno zapanować, doktor Fred wpada na pomysł wysłania naszych bohaterów w przeszłość o jeden dzień, aby wyłączyli przeklętą maszynę, zapobiegając tym samym całemu galimatiasowi. Skorzystają w tym celu z wymyślonych przez Freda wehikułów czasu, które wyglądem i nazwą

(Chrono-o-john) przypominają... przenośne toalety. Rachu-ciachu i po strachu – nasza trójka postanawia spróbować szczęścia i okazuje się, że Fred poskapił na paliwie do tych maszyn i zamiast prawdziwego diamentu użył taniej imitacji. Skutki są opłakane – Bernard nie przeniósł się w czasie i wrócił do laboratorium doktora w teraźniejszości, Hoagie wyładował 200 lat w przeszłości, a Laverne 200 lat w przyszłości. Zadanie, jakie stoi przed nimi, to wrócić do czasów teraźniejszych oraz powstrzymać maskę przed zawiadnięciem światem, a więc zatrzymać maszynę wytwarzającą szlam.

Jak chodzić?

Jak więc widzimy, podobnie jak w poprzedniej części, poruszać się będziemy trójką bohaterów. Podobnie również jak poprzednio, będziemy poruszać się po tym samym miejscu, ale w trzech różnych momentach w czasie, a nasze działania, zwłaszcza te w przeszłości, będą mieć wpływ na wydarzenia w przyszłości. Szczerze przyznam, że na bardziej kapitalny pomysł nie można było wpaść. List wysłany 200 lat temu, ukryta w skrzynce wiadomość, sprzedany pomysł na wynalazek, który okazuje się być wielkim odkryciem i znajduje zastosowanie w czasach przyszłych – na takie niespodzianki możemy być przygotowani, a zapewniam, że jest ich więcej. Ale to nie jest jedyna interakcja między bohaterami. Istotę zabawy zwiększa to, że zapewniające podróż w czasie klozety, tworzą tunele czasowe, przez które możemy między trójką zawiadaków przekazywać znalezione przedmioty (z wyjątkiem żywych, jak na przykład stary kumpel



Bernard w 1993 roku i stary znajomy sprzed kilku lat

chomik – jego podróż w przyszłość należy zaplanować inaczej). To sprawia, że gra daje szerokie spektrum różnych możliwości i kombinatoryki, do jakiej zmusza się gracza. Ale uwaga! Nie jest to bynajmniej kombinatoryka na poziomie „próbuj wszystkiego na wszystkim”. Wprost przeciwnie – wszystko w odpowiednim miejscu i czasie ma swoje zadanie i cel. Trzeba go tylko odnaleźć, wpaść na niego, logicznie wydedukować na bazie uzyskanych od innych informacji lub zwyczajnych obserwacji. A te ostatnie są bardzo ważne, gdyż należy pamiętać, że w każdej linii czasowej poruszamy się po dokładnie tych samych lokacjach, które po prostu tylko wyglądają inaczej. Układ pomieszczeń i przedmiotów jest zachowany... Dodajmy do tego jeszcze fakt, że w przeciwieństwie do pierwszej części, w grze nie można zginąć ani utknąć. Wszystko jest tak doskonale zaplanowane, że nawet gdy wydaje nam się, że coś zrobiliśmy źle, wystarczy dokonać tego raz jeszcze... w przeszłości. Czyż to nie wygląda jak innowacyjny pomysł na restart?

Sama koncepcja podróży w czasie być może jest nieco naciągana, a może i nawet wyświechtana przez różnych producentów gier, to jednak, mimo wszystko, w realiach „Maniac Mansion” sprawdza się wybornie. Innowacyj-



Hoagie w 1793 roku próbuje wcisnąć się do komina



Laverne w 2193 roku uwięziona w posiadłości Freda



nych pomysłów nie zabrakło również w samej grze, choć ich prawdziwy artyzm oraz ukryty humor odkrywają tylko osoby znające dobrze historię Stanów Zjednoczonych oraz poprzedniej części gry. Najciekawiej przedstawione są one w przeszłości, gdzie przyjdzie nam zmierzyć się z karykaturami Jerzego Waszyngtona, Thomasa Jeffersona czy Johna Hancocka oraz satyrą na amerykańską konstytucję, ale i teraźniejszość nie ustępuje pomysłami, takimi jak aluzje do Wielkiego Brata czy największej organizacji wywołującej strach w oczach Amerykanów – Urzędu Podatkowego. Pomijając jednak humor lokalny (tak go nazwijmy), z całą pewnością na twarzy każdego gracza zagości uśmiech z zabawnych sytuacji, których będzie doświadczać trójka bohaterów. Trzeba pamiętać, że każda z postaci ma swój własny charakter, styl zachowania, odzywki. Warto próbować różnych rzeczy i chwycać się różnych sposobów, gdyż nawet niepowodzenie może nam przysporzyć nieco radości z zabawnej scenki. Zwiedzając posiadłość spotkamy również starych znajomych z pierwszej części (jak również ich przodków oraz następców), co będzie nie tylko miłym ukłonem w stosunku do osób zafascynowanych poprzednią częścią, ale także zabawnym doświadczeniem.

Osoby siedzące w temacie przygodówek nie powinny być zaskoczone interfejsem gry, który jest typowym dla hitów ze stajni Lucasarts. Polecenia wykonywane są przy wykorzystaniu zestawu komend i połączeniu ich z przedmiotami w kieszeni lub na ekranie. W odróżnieniu od starszych wersji interfejsu niektóre z czynności wykonywane są automatycznie przez wcisnięcie prawego przycisku myszy na danym przedmiocie (np. prawy przycisk na drzwiach oznacza domyślnie „otwórz” – o ile to możliwe). To sprawia, że gra się przyjemniej i bardzo naturalnie.

Co widać i słyszać?

Surrealizm sytuacji, historii, jak i samego pomysłu na grę musiał pójść w parze z grafiką. Złotna, pastelowa kreska, z komiksowymi, powyginanymi konturami, nieadekwatnymi do praw fizyki i zachowania perspektywy tworzą piękno samo w sobie. Czy potraficie sobie wyobrazić, aby ten pokręcony produkt wyglądał inaczej? Wskazując na fakt, że to samo trzeba było narysować trzy razy, lecz za każdym razem w innym ujęciu sprawiło, że „Maniac Mansion 2” musiał wyglądać, jak wygląda i nie ma możliwości, aby było inaczej. Animacja także nie stoi w tyle, zwłaszcza że każda postać, którą narysowano, to odrębne indywiduum.



Zielona macka wzywa pomoc

um. Muzyka przygrywająca w każdej z trzech linii czasowych jest miła dla ucha, uspakaja, nie drażni. Pozwala cieszyć się grą jeszcze bardziej. Efekty dźwiękowe wypadają podobnie, choć przyznać trzeba, że nie ma ich wiele (choć te, które są, obrazują dokładnie to, co powinny). Niemniej jednak mówione dialogi, występujące w grze w wersji CD, są absolutnym majstersztykiem – idealnie dopasowane, odegrane przez prawdziwych aktorów, którzy naprawdę wczuli się w swoje role. Dla tych, którzy grali w wersję podstawową, zetknięcie się z wersją z mówionymi dialogami jest tak naprawdę poznawaniem przygody na nowo.

Polecam ten tytuł każdemu, kto lubi dobre przygodówki. Dla fanów Lucasarts czy „Maniac Mansion” to pozycja obowiązkowa i chyba nie jest możliwe, aby któryś z nich w nią nie grał. Gdyby jednak tak było, proponuję czym prędzej ten błąd naprawić. Warto wydać trochę grosza na wersję CD i warto poświęcić trochę czasu na tę wspaniałą przygodę.

Sebastian Rosa

Na zakończenie

„Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle” to doskonała gra przygodowa, okraszona wyborną grafiką, wspaniałym, profesjonalnym udźwiękowieniem oraz niewyszukanym humorem. To wszystko sprawia, że gra jest przyjemnością samą w sobie. Śmiem twierdzić, że przez 20 lat od swojej premiery, gra ani trochę się nie zestarzała. Nadal dostarcza tej samej porcji rozrywki, nadal śmieszy, nadal intryguje. W tej całej doskonałości ma tylko jedną, jedyłą wadę – jest stanowczo za krótka, a niektórzy mogliby nawet rzec, że jest nawet nieco za prosta. Jakkolwiek jednak w grę gra się tak miło i przyjemnie, że nawet ten ostatni mankament nie jest mankamentem. To po prostu powód do tego, aby zacząć grać od początku.



Hoagie zmienia bieg wydarzeń



Nie ma innego wyjścia?



Wywiad z Yerzmyeyem – twórcą albumu RetroBeat

Nie często zdarza się, żeby ktokolwiek nagrywał album muzyczny na prawie gołej Amidze 1200. Jeszcze rzadziej takich płyt da się w ogóle słuchać, a już zupełnie nie ma mowy o tym, żeby zrobić to nasz rodak z Polski. A jednak – na początku października 2012 r. światło dzienne ujrzał album RetroBeat autorstwa wyjątkowo utalentowanego muzyka kryjącego się pod pseudonimem Yerzmyey. Album został w całości przygotowany na Amidze, słucha się go z niebywałą przyjemnością, a sam Yerzmyey to bardzo ciekawa postać „zamieszana” w nie jedną produkcję muzyczną w klimacie retro-komputerowym. Przy okazji wydania RetroBeat nadarzyła się świetna okazja do tego, żeby przeświecić „Yerza” i dowiedzieć się nieco więcej o nim samym, jak i o jego pracy kompozytorskiej. Życzę miłej lektury (aha... słuchanie RetroBeat w czasie czytania tego wywiadu wysoce wskazane).

Na początek może kilka słów o sobie. Co robisz, gdzie mieszkasz i czy to prawda, że masz w domu tony gradobicia retro-komputerowego?

Niewiele chyba do opowiadania. Mieszkam w Krakowie, jestem Panem Kierownikiem Biura (hahaha) i prawdą jest, że mam w mieszkaniu stopy komputerów. Głównie różnych modeli ZX Spectrum, Amig i Atari 16/32bit plus pojedyncze egzemplarze innych, bardziej egzotycznych maszyn, takich jak np. Commodore 116, parę ZX81 i inne. Wszystkich ich używam głównie do muzyki (tak, nawet ZX81, bo ma na pokładzie dwa chipy YM2149) oraz do dem i do grania w gry. Głównie robię chiptune'y – ale od czasu, gdy kupiłem swoją pierwszą Amigę 500 (1994 rok), fascynuje mnie również muzy-

ka digitalna na retro-maszynach. Zmuszam więc ZX Spectrum do grania samplami (3 do 4 kanałów z AY), Atari XL/XE (4 kanały z Pokeya) oraz Atari ST/STe. Te ostatnie wyciągają do 16 kanałów, ale sens słuchania takich utworów kończy się gdzieś około kanałów dwunastu, toteż zazwyczaj poprzestaję po prostu na czterech dla ST i ośmiu dla Ste.

Jako że Amigę 1200 kupiłem dopiero w roku 2012, to – jadąc niezmiennie na A500 i A500Plus – najczęściej używałem standardowych 4 kanałów. Sporadycznie zamęczałem „pięćsetkę” sześcioma i ośmioma kanałami z OctaMEDa, ale minus tego engine'u jest taki, że pomimo dostępnych 8 kanałów, cały czas mamy do dyspozycji tylko 4 głośności, tj. zmiana głośności w jednym kanale powoduje taką samą zmianę w innym kanale. Dlatego tak naprawdę używanie głośności w tym przypadku w ogóle mija się z celem. Mimo to mam wciąż taki podejrzany plan, by podłączyć kiedyś A500+ (bo ma 2 MB pamięci), przygotować jakieś zestawy sampli głośniejszych i cichszych i w ten sposób nagrać jakiś 8-kanałowy album na A500/A500+. Wiem, że jest to wykonalne, bo podobnie robię digitalną muzykę na Spectrum 48 (główny edytor – SampleTracker – nie posiada w ogóle komendy głośności, toteż wszelkie delay'e itp. osiąga się właśnie poprzez powielanie tych samych sampli w głośniejszej i cichszej wersji).

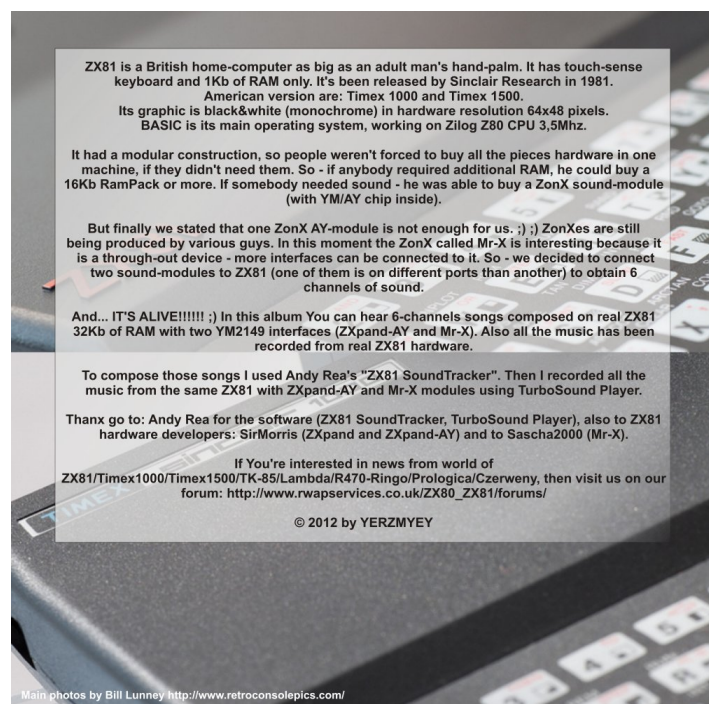
Opowiedz o swoich muzycznych zainteresowaniach. Czego słuchasz na co dzień?

Głównie słucham metalu (black w ostatnich latach) oraz elektroniki. Do tej klasycznej dochodzi industrial, synthpop itp. Jedyne zespoły,

który nie pasuje do tego zestawu, a mimo to bardzo go lubię, to Electric Light Orchestra. Nie mam pojęcia, czemu mi się to podoba. Kiedyś kupiłem jedną kasotę (jeszcze za czasów pirackich), bo myślałem, że to właśnie muzyka elektroniczna. Okazało się, że wcale nie, aaaale... posłuchałem tak jakoś parę razy, skoro już się te 12 tysięcy złotych wydało i tak już jakoś zostało.

Kiedy i w jakich okolicznościach zetknąłeś się po raz pierwszy z Amigą i programami do tworzenia muzyki na tym komputerze?

Większość spectrumowców, myśląc, że scena sinclairowa już nie żyje (bo było to w czasach „przed-internetowych”), przesiadała się powoli na Amigę właśnie. Musiałem widywać te komputery u znajomych, bo we wspomnianym roku 1994 nie miałem raczej żadnych wątpliwości i poszukując komputera 16-bitowego, zakupiłem właśnie A500 (1 MB oczywiście). Nie pamiętam już, kto przytąszczył do nas OctaMEDa, prawdopodobnie nasz ówczesny spectrumowski koder, Mr Hangman, pracujący później w Chaos Works u Janusza Pelca. No i nie da się ukryć, że OctaMED to była „miłoś od pierwszego wejrzenia”. Zamęczałem ten program chyba przez dwa lata (z Hangmanem właśnie), jak również z innymi znajomymi, którzy przechodzili do mnie tylko po to, by wytwarzać na Amidze coraz to dziwniejsze, debilne kawałki. Nawet udało mi się ostatnio te bzdety pozgrzywać z dyskieta na twardziela (i zarchiwizować na PC), korzystając z tego, że w A1200 mam już twardy dysk i kartę CF. Straszne te nasze kawałki były. Na początku dlatego, że sample brało się oczywiście z wyswiechtanych dyskieta ST-XX. Później zaczęliśmy masowo kraść





sample z utworów innych osób, więc czasami po pierwszych sekwencjach trudno było stwierdzić, czy to jest właściwie kawałek. Na szczęście w końcu udało mi się kupić sampler do mojej A500 (którego zresztą używam do dzisiaj) i wtedy dopiero zaczęły powstawać jakieś w miarę sensowne utwory, bo miałem syntezytor Yamahy, z którego samplowałem sobie własne instrumenty.

Opowiedz o swojej przygodzie z amigową demosceną. Ponoć wchodziłeś w skład grupy Floppy?

Z demosceną amigową w sensie aktywnym, miałem kontakt raczej dosyć nikły. Oczywiście chciałem należeć do jakiejś grupy, ale na miejscu jakoś nikogo takiego nie było. Wychodziły wtedy ogłoszenia w czasopiśmie komputerowych, gdzie ludzie wrzucali zapytania o grafików, muzyków, koderów itp. W którymś z takich czasopiśmie musiałem zapewne zauważyć ogłoszenie człowieka, podpisującego się jako Aldaron, który poszukiwał muzyków do swojej nowo powstałej amigowej grupy o nazwie Emptiness. Musiało to być jakoś z końcem roku 1994 (nie wiem dokładnie, bo chociaż do dzisiaj mam tę korespondencję, to z większości kopert znaczki zostały wycięte, w celu ich późniejszego „fakowania”). Wysłałem swoje kawałki na dyskietkach i otrzymałem od Aldarona pozytywną odpowiedź. Korespondowałem z nim potem jeszcze chyba ze dwa lata, jeśli nie dłużej. W międzyczasie poinformował mnie, że zdążył zmienić swoją yxwę na Thorus, a nazwę grupy na Floppy, co z resztą – pamiętam – średnio mi się podobało, bo uważałem, że nazwa Emptiness brzmiała znacznie lepiej. I tak sobie korespondowaliśmy, wymieniając dyskietki z różnymi rzeczami, jakieś ich pierwsze intra, moje wczesne kawałki, które niby to miały się ukazać w „następnych produkcjach” itp. Nawet została mi do dzisiaj jedna taka dyskietka z podpisem „Thorus/Floppy”. Pomimo tego, że w którymś liście z 1994 roku napisał mi „P.S.1: Pamiętaj, że jesteś członkiem Floppy”, to prawda jest taka, że żaden mój numer nigdy nie ukazał się pod szyldem tej grupy. Thorus wielokrotnie podkreślał, że słuchał głównie metalu (rozwoził się nad zespołami typu White Zombie, Slayer itp.). Interesowały go raczej tego typu klimaty, ewentualnie jakieś numery bluesowe czy reggae, a mnie podówczas kręciła tylko i wyłącznie muzyka elektroniczna. Wydawało mi się, że wszystko inne to „obmierza komercją”. Gdy dołączałem do grupy Floppy, był tam już Arg (później: White) oraz jeszcze jeden gościu, którego ksywki nie mogę doczytać (pismo ręczne oczywiście), ale może to i lepiej, bo został przez Thorusa określony jako „cienki koder”, którego wykopano z grupy. Potem pojawił się drugi koder o pseudonimie Zig (dawniej: Phil) – ponoć wcześniej działał na scenie ZX Spectrum, gdzie zrobił parę dem, ale przyznam, że jakoś nie miałem okazji się z nim zetknąć. Thorus narzekał też, że nie może znaleźć odpowiedniego playera do modułów OctaMEDa, który to program stanowił moje główne i właściwie jedyne narzędzie kompozytorskie (jakoś nie mogłem się przekonać do Protrackera). Któregoś dnia dostałem list z informacją: „Tak się składa, że będziemy mieli dwóch muzyków: Ciebie, z twoim stylem i JazzCata ze stylem bluesowym. Fajnie – nie? Będzie przynajmniej różnorodność”. Wiadomo więc było, że powoli zmierzamy w dwie różne strony – oni coraz bardziej w kierunku „scenowania”, a ja jednak konsekwentnie w stronę wydawania własnej muzyki. W tym czasie oczekiwałem już na swój debiut w jednej z pol-

skich firm wydających elektronikę, o czym prawdopodobnie musiałem pisać Thorusowi.

Mimo tego jeszcze z rok korespondowaliśmy ze sobą. Raz przysłał mi tylko pustą kopertę, potem tłumaczył: „Faktycznie zapominałem włożyć listu do koperty. Po dwóch dniach znalazłem go pod komputerem, ale wyłączyłem w śmietniku, dlatego piszę od początku”. Niezłe. Opisywał swoje „przygody” z parties, narzekał, że ludzie kserowali votki, żeby wielokrotnie głosować na samych siebie. Wspominał, że chciałby napisać jakąś grę (nie wiem, czy mu się to w końcu udało). Pytał, czy „fakuję stamper” klejem do tapet, bo nijak nie da się tego zeszkrobać. Pewnego razu ostrzegł mnie tymi słowami: „Drogi Yermymeyu, za żadną cenę nie fakuj znaczków, bo mam na pocztę przeje****e. Jeszcze raz dorwaj list do mnie z takimi stamperami, to albo ja, albo któryś z nadawców będzie miał proces o fałszerstwo. Teraz już w Zawierciu na pocztę sprawdzają każdy grubszą list, bo się pokapowali, o co chodzi. Wszystko przez ludzi, którzy kłajstrowali bardzo świecącym klejem.” Dzisiaj się zastanawiam, czy to mój klej do tapet mógł być tego przyczyną.

Potem kontakt jakoś się urwał, a jakiś czas później dowiedziałem się, że Thorus niestety nie żyje. Nie podejmowałem już potem żadnych kolejnych prób „zahaczenia się” w innej amigowej grupie. Zająłem się muzyką „poza-demoscenową”, a dema robiliśmy już tylko na ZX Spectrum, które przeżywało na przełomie lat dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych prawdziwy renesans (który w sumie trwa do dzisiaj).

Retrobeat to nie pierwszy Twój album utrzymany w klimatach oldschoolowych (wcześniej nagrywałeś na ZX Spectrum i Atari). Skąd w ogóle pomysł na tworzenie muzyki za pomocą retro komputerów?

No wiesz, wtedy to nie były żadne retro, tylko skrajnie wypasione maszyny. Jak dokupiłem interface AY do Timexa 2048, to ludzie przychodzili specjalnie tylko po to, by muzyczek posłuchać. Nawiasem mówiąc, potem było tak samo z Amigą. Na początku to wyglądało jak „standardowa podróz poprzez sprzęt”. Interesowało mnie tworzenie muzyki (a konkretnie – muzyki elektronicznej), więc używałem tego, co akurat było dostępne w sklepach. Po ośmiobitowcach nadszedł czas maszyn 16 bitowych, ale wciąż nie dało się na tym wydać płyty (choć przykład Pawła Zgrzebnickiego mógłby temu przeczyć, ale to był raczej jednostkowy przypadek). W końcu do Amigi „dokooptowałem” syntezytor, oczywiście kupując

do niej interface MIDI. No i to już miało sens. Tegoż właśnie nieszczęsnego OctaMEDa torturowaliśmy całymi dniami, tym razem używając go jako 16-kanalowego sequencera MIDI. Bardzo fajne rzeczy potrafiły z tego wychodzić, ale jednak na łączeniach patternów cały ten zestaw zwalniał w sposób przykry. W 1995 roku kupiłem Atari 1040 ST i przez dłuższy czas „jechałem” jednocześnie na A500 i ST, aby w końcu jak większość (wszyscy?) wyłączyć na PC. Swoje Pentium 100 nabyłem bodajże w 1996 roku. No i tak się już później ten pecet ciągnął, używany jako instrument, wraz z syntezytorem.

Gdy w drugiej połowie lat 90 Internet stał się łatwiej dostępny, okazało się, że miłośnicy starych (czyli już wtedy faktycznie „retro”) platform wciąż są aktywni, chociaż rozrzućeni po kraju i świecie. Podjąłem więc przerwaną działalność spectrumową (chyba właśnie w 1996), najpierw po tym jak odkryłem emulator o nazwie „Z80” na PC, a później właśnie pod wpływem sieci. Okazało się, że nadal są użytkownicy, więc jest sens wciąż tworzyć na platformy retro. Powróciłem do ZX Spectrum i do Amigi, a po jakimś czasie zwróciłem się także w stronę Atari ST, którego do tej pory używałem wyłącznie do pracy. Koledzy z forum AtariArea uzmysłowili mi, że to jednak nie jest monochromatyczny i niemy komputer.

I tak z początkiem lat dwutysięcznych jakoś coraz szybciej zaczynało się to kręcić. Pojawiały się portale skupiające fanów muzyki chiptune oraz – jeśli tak można powiedzieć – muzyki MOD. W okolicach 2002 roku założyłem spectrumowy zespół AY-RIDERS grający muzykę na różnych modelach ZX-a i koncertujący tu i ówdzie na świecie. Potem wypuszczałem też różne solowe kompilacje.

A pierwszy pomysł na jakiś poważniejszy album amigowy zajaśniał mi w głowie około roku 2007, gdy zebrałem co bardziej „słuchalne” kawałki skomponowane przez te lata na OctaMEDzie. W roku 2008 wypuściłem set „Oldschool MODE” (muzyka napisana głównie na A500, chociaż z przeznaczeniem także na inne docelowe platformy).

Pojawiały się też inne albumy, stworzone na różnych platformach, ale powstające także przy pomocy Amigi 500. Tak więc nawet gdy używam DigiComposera na ST, Excellent-Trackera na ZX Spectrum czy NeoTrackera na XL/XE, to i tak zawsze muszę powrócić do Amigi, żeby podstroić, przyciąć lub przynajmniej coś przetestować.

Jeszcze inaczej miała się sprawa z tworze-





niem muzyki na retro-komputerach potraktowanych, jako instrumenty i sequencery w studiu nagrań, czyli z albumem „*Strange Light Under My Bed*” opublikowanym przez UBIK-Tune, gdzie znajdują się kawałki ambient/trance zrobione przy użyciu ZX Spectrum, Amigi i Atari. Album ten stanowi chyba jakąś syntezę obu moich zainteresowań, czyli retro-maszyn i muzyki elektronicznej. Po latach komponowania elektroniki, jak już się człek nasłucha i naogląda tych wszystkich syntezatorów, samplersów, analogów, virtuali i Bóg wie czego jeszcze, to nagle przychodzi nieoczekiwane pytanie – a może dałoby się zrobić profesjonalną elektronikę bez tych wszystkich wielgachnych klawiatur?

No więc podłączyłem Spectrum 48K, Atari 520ST, Amigę 500, Spectrum 128K i Atari Falcon do masy rozlicznych efektów studyjnych (filtry, phasery, chorusy/flangery, delay'e, kompresory/limitery itp.), żeby sprawdzić, czy te urządzenia mogłyby znaleźć zastosowanie w profesjonalnej produkcji muzycznej. No i mogą. Oczywiście cokolwiek się podłączy pod taki zestaw – będzie brzmiało dobrze. Wiadomo, że w latach 70 syntezatory używane przez Jarre'a, czy Tangerine Dream były w większości, szczerze mówiąc, dość proste w porównaniu do dzisiejszych „kombajnów”. Mimo tego brzmienie tych płyt pozostaje do dziś niezapomniane. Okazuje się więc, że to samo można zrobić również na retro-komputerach.

Jak określiłbyś muzykę składającą się na Retrobeat?

Tam jest w sumie wszystko. Jest rave, są jakieś elementy electro, są elektroniczne „ballady”, jest ethno itp. Staralem się tam zawrzeć możliwie szerokie spektrum (hehe) muzyki elektronicznej, aby sprawdzić, co da się zrobić na standardowej Amidze 1200. Wiele dobrego słyszałem o programie DigiBooster i (położywszy w końcu swe brudne łapska na A1200) chciałem wypróbować wszystkie rozliczne możliwości, które ten komputer oferuje. Jakbym miał pod ręką dobrego gitarzystę, to pewnie dorzuciłbym jakiś kawałek metalowy.

Ile czasu trwało nagrywanie albumu?

A ze dwa miesiące, może nawet trzy. Codziennie przychodziłem z pracy do domu i po parę godzin robiłem kolejne numery. Z wielką przyjemnością, zresztą.

Jak wyglądał proces komponowania przy użyciu Amigi?

Trzeba przyznać, że jest to komputer bardzo wygodny w użyciu, nawiasem mówiąc to samo dotyczy się też softu. Rozsądny interfejs użytkownika, nie trzeba mieć doktoratu, żeby dojść przeznaczenia wszystkich opcji itp. Bardzo pomocny okazał się portal ppa.pl oraz Forum PPA. Gdyby nie uwagi i pomoc członków tej społeczności, bez wątpienia album na A1200 by się nie ukazał. Wszelkie uwagi były bardzo cenne, wliczając nieocenioną wręcz informację, że aby uruchomić samopowtarzalną klawiaturę w DigiBoosterze, należy wcisnąć... caps-lock.

Niezwykłym ułatwieniem okazał się mój pocziwy sampler – ten sam, który kupiłem prawie 20 lat temu do A500. Odkryłem, że nadal bardzo dobrze działa. Co prawda po tylu latach padł potencjometr głośności, więc musiałem po prostu dać na maxa, ale potem wystarczyło tylko odpowiednio sterować głośnością w syn-

teźatorze. A jak syntezator to kolejna Yamaha. To już u mnie chyba jakiś trwały zestaw – niezmienny przez lata – Amiga z Yamahą i Atari ST. Zmieniają się tylko modele. Pominieć w znacznym stopniu peceta było tu niezwykle wygodne. Na zawołanie mogłem sobie stworzyć dowolny instrument lub jakąś jego wariację (np. różne rodzaje pianin, bo tego faktycznie sporo pojawia się na rzeczony kompilacji, itp.). Uzyskałem to wszystko bez męczącego łażenia do peceta i z powrotem, z kartą CF w ręku. Chociaż i to się oczywiście zdarzało.

Używałeś jakiegoś dodatkowego sprzętu do mixowania nagrań?

Oprócz Amigi 1200 używałem mixera Behringer oraz Yamahy E423, Cosmic Synthesizer Casio CZ i Rolanda TB-303, jako bazy instrumentów/sampli/loopów. Tak czy inaczej, brzmienie Amigi 1200 nie jest tu niczym zmieniane. Jedyne, czego nie pozostawiłem w oryginalne, to panorama stereo. Została nieco zlagodzona, co z resztą zawsze sugerował SLL (muzyk grupy Kefrens), z którym w ostatnich latach mam przyjemność korespondować. Swoją drogą jest to taki mój „amigowy guru”.

Co inspirowało Cię w czasie komponowania utworów na Retrobeat?

Przed wszystkim dyskusje na Forum PPA, podczas których doszliśmy do wniosku, że niewątpliwie da się na czystej A1200 napisać taką muzykę, która mogłaby wyjeść klubowych małałów z kapti w kosmos na jakiejś imprezie. Na ośmiu kanałach można już sobie poszaleć. Nie zauważyłem też jakichś szczególnych ograniczeń rozmiaru sampli w DigiBoosterze (co jest baaaaaaardzo wygodną cechą). Co prawda przez to moduły miewają po 2 MB, ale i tak nie spodziewam się, by ktośkolwiek chciał ich używać w demach (teraz to już się chyba do demek wrzuca muzykę w MP3).

Generalnie, jako się rzekło, są to kawałki inspirowane szeroko pojętą muzyką elektroniczną. Z drugiej strony nie pozostają bez wpływu ze strony najbardziej znanych kompozytorów amigowych, bo amigowej muzyki słuchałem – i słucham – bardzo dużo. Z tym że raczej głównie demoscenowych. Muzyka z gier jakoś mnie nie rusza (na żadnej chyba platformie). Są oczywiście doskonałe soundtracki z gier, ale jakichś wybitnych, to mógłbym wymienić zaledwie kilka. Np. „*Gods*”, seria „*Turrican*”, „*Jim Power*” i może seria „*Pinball*”. Muzyki z „*Death Mask*” też słuchaliśmy nałogowo. Tak czy inaczej, zdecydowanie wolę muzykę z dem.

Aha, no i każdy kolejny kawałek z albumu dostawał do przesłuchania Janusz Dąbrowski (z dawnego L.K. Avalon), żeby zjechać lub pochwalić w ramach tzw. opinii zwykłego, szarego słuchacza.

Napisz trochę o Amidze, której używałeś w czasie nagrań.

Jest to w miarę standardowa konfiguracja (bez tzw. szaleństw), czyli standardowy procek, 10 MB pamięci, dysk twardy, CF. I na taką właśnie polowałem (całe lata zresztą). No cóż, gotówka na drzewach nie rośnie, nie wiedzieć czemu. Poszukiwałem jakiejś Amigi 1200 w możliwie najlepszym stanie technicznym i wizualnym, a w końcu i tak udało mi się zdobyć więcej, niż to, na co miałem nadzieję. Chodziło mi o standardowy procesor – 020 – a „upolowa-

łem” egzemplarz z rozszerzeniem pamięci 8 MB, dużym twardym dyskiem (nie wiem, ile tam jest – 8 czy 12 GB) oraz z kartą CF 1 GB, głównie do przenoszenia danych z PC. Żadnych dopalek, żadnych kart dźwiękowych, czyli „czysta Paula”, że tak powiem.

Wspomniałeś, że posiadasz interfejs MIDI w swojej Amidze. Korzystałeś z niego w czasie tworzenia RetroBeats?

Interfejs MIDI cały czas posiadam i zapewne działa, ale chciałem, by na albumie znalazło się czyste amigowskie brzmienie, bez MIDI itp.

Jak Ci się pracowało na amigowym DigiBoosterze?

Wszystko wskazywało na to, że na mojej konfiguracji pójdzie jeno podstawowy DigiBooster (a więc 1.7), toteż tej właśnie wersji programu użyłem. Nie narzekam na niego, a wręcz bardzo polubiłem ten edytor, chociaż nie da się ukryć, że trochę bugów to on jednak ma. Potrafi trochę gubić się przy pełnej liczbie kanałów i „gęstej” kompozycji, także jego engine 8ch czasami dość kiepsko miksuje software'owo. Ale chyba nauczyłem się jakoś te bugi omijać. Chociaż gdyby ktoś się uparł, to może wylapać na płycie parę... „podejrzanych” momentów. Gdzieś tam DigiBooster hi-hata zgubił, gdzie indziej walnął jakieś poważniejsze trzaski podczas miksowania 8 kanałów. No ale to już uroki zabawy ze sprzętem z dawnych epok. Najciekawsze, że na standardowej A1200 ośmiokanałowy kawałek puszczony na silniku DigiBoostera za każdym razem idzie inaczej. Musiałem nagrywać dany utwór po kilka razy i sprawdzać, w którym nagraniu engine narobił najmniej błędów. Musicie pamiętać, że w przypadku 8 kanałów rolę odgrywa nie tylko hardware, ale i napisany przez programistę silnik. Ogólnie DigiBooster to naprawdę bardzo wygodny i przejrzysty program, skoro nawet ja go ogarnąłem. Cały album komponowałem na komputerze podłączonym do telewizora, przez modulator i nie miałem żadnych w sumie problemów z dopatrzaniem się, co też to tam na tym ekranie może być napisane.

Oprócz uwag zawartych powyżej, można ewentualnie dodać, że wersja 1.7 ma pewne problemy z prawidłowym zaznaczaniem obszarów myszką w edytorze sampli. To może być irytujące dla osób, które nawykły do współczesnych programów pecetowych, ale da się do tego przyzwyczaić i jakoś to jednak „obejść”. Bardzo myląca na początku jest też ta nieszczęsna konieczność każdorazowego uruchamiania samopowtarzalnej klawiatury poprzez caps-lock, ale jak już się o tym wie, to problemu nie ma. W każdym razie jeśli ktoś ma standardową Amigę 1200 i chce sobie trochę pokomponować, to DigiBoostera zdecydowanie polecam.

Skąd czerpałeś sample? Ripowałeś ze starych modułów muzycznych czy tworzyłeś samodzielnie?

W sumie 99% instrumentów jest moja. W sensie – przeze mnie przesampłowana z syntezatorów. Do jednego z kawałków kradłem chyba tylko crash, z najnowszego utworu h0ffmana. No i w numerze ethno jest wokal, który nagrał MoonSlayer i udostępnił w sieci „do wykorzystania”. Prawdopodobnie w kawałku rave'owym jest najwięcej sampli znalezionych na sieci, bo nie mam dobrego sprzętu do tego typu instrumentów i od lat zbieram je w Internecie.



Komputery 8- i 16-bitowe stają się powoli rarytasami kolekcjonerskimi. Jak sądzisz, czy muzyka tworzona na tym sprzęcie też ma szansę na swoisty „renesans” zainteresowania?

Muzyka chiptune już dawno stała się bardzo popularna i funkcjonuje już nawet w oderwaniu od samego sprzętu. Są muzycy, którzy jedynie samplują instrumenty z oryginalnych komputerów i resztę robią na pececie. Inni używają wielu różnych retro-maszyn na raz. Jeszcze inni łączą klasyczne urządzenia z całkowicie nowym sprzętem, tworząc swoje kompozycje. Tak więc na scenie chiptune jakiegoś „patriotyzmu platformowego” chyba nie ma. Również w muzyce komercyjnej już od kilku lat pojawiają się elementy chiptune/micromusic. Więc można powiedzieć, że renesans jest.

Trochę inaczej ma się sprawa z „muzyką MOD”. Tu chyba jeszcze takie zjawisko nie zaistniało, chociaż pojawiają się kompilacje nowych modów z Amigi, niektórzy na Amigach grają koncerty (np. C-Trix – sprawdźcie sobie na YouTube), więc być może idzie to właśnie w tym kierunku. Bardzo by mnie to cieszyło, bo naprawdę bardzo lubię muzykę digitalną z klasycznych platform 16/32 bit i uważam, że powinna być ona odpowiednio doceniona.

Inna sprawa, że to się niestety samo nie stanie. Nie wszyscy mają Amigi, dlatego jeśli ktoś robi muzykę na tym sprzęcie, warto jest zgrać całość do MP3, opisać specyfikację sprzętu i wrzucić ludziom do słuchania. Udało się to z innymi komputerami, można więc w ten sam sposób zwiększyć zainteresowanie Amigą.

Czy widzisz miejsce klasycznych Commodorków, Atarynek i Amig w nowoczesnym studiu nagraniowym? Jaką rolę mogłyby tam odgrywać (poza tym, że świetnie nadawałyby się jako przyciski do papieru)?

Hehe, ponoć Trent Reznor z Nine Inch Nails używa do swoich numerów zabawkowego samplera Casio SK-1. Myślę, że są ludzie, którzy dodają jakieś sekwencje – prawdopodobnie głównie z Commodore 64 – do swoich profesjonalnych produkcji. Jeśli chodzi o mnie, to

– jak już wspomniałem – poczyniłem raz taki eksperyment i wynik był pozytywny. Da się to robić i ma to sens. Chociaż zgaduję, że większość osób traktuje takie urządzenia jako banki sampli lub rznie na SidStation.

Co wyjątkowego lub ponadczasowego jest Twoim zdaniem w Amidze? Co sprawia, że w 2012 roku warto spędzać przy niej czas (mając wokół różne „coolPhone’y” i komputery z wielordzeniowymi procesorami)?

Eee, ja tam żadnego „X”-phone’a nie mam, a nawet nie wiedziałbym, jak tego cholerstwa używać. Na pececie w gry nie gram – nie ciągnie mnie to zupełnie. Stary sprzęt jest dobry, bo jest dobry i jest stary.

No i dzieci należy zamęczać maszynami retro, żeby wiedziały, co to takiego. Bratanica, jak była mała, to miała nakazane grać w „Superfroga” i bardzo sobie chwaliła. Potem poszła do gimnazjum i gościu na informatyce snuje jakieś farmazony o „historii informatyki”, że 386 i Pentium 90, a ona rękę do góry podnosi i woła: „Ale co pan mówi, a gdzie w tym Amiga?” – no i piątkę dostała. Za aktywność. Druga siostrzenica jest jeszcze za mała, żeby grać w gry, ale puściłem jej raz spectrumowskie demo „The Cats” (drugie miejsce z DiHalt 2010). No i teraz ciągle przychodzi do mnie, żeby jej „kotki” puścić. Ogląda to, niczym kreskówkę, tylko że tutaj spacją może sobie częściej przewijać.

Masz już jakieś kolejne plany wydawnicze? Może teraz album nagrany na C64?

Na C64 to raczej nie. Niestety obsługa SID-a jest dla mnie nazbyt skomplikowana. Chociaż kto wie, może się w końcu zmuszę, bo ostatnio kupiłem sobie w końcu Sid-Card do mojego C=Plus/4 i C=116. Więc w którymś momencie chyba będę musiał się za to wziąć. Co do pozostałych, to zawsze są jakieś pomysły. Co z tego wyjdzie, to nigdy nie wiadomo. Chciałem zrobić w pełni digitalny albumik na Spectrum 48 (3 kanały, 4 bit). Ale wciąż brakuje jednego kawałka i jakoś nie mogę się zmobilizować, aby to dokończyć. No i myślałem o tej kompilacji 8ch dla A500. Zobaczymy, co z tego

wyjdzie.

Czy planujesz zagrać ten materiał na żywo na jakiejś (niekoniecznie komputerowej) imprezie?

To byłby bardzo fajny pomysł – te oraz jakieś dodatkowe kawałki czterokanałowe. Jak ktoś zaprosi, to się zagra. Chociaż w Polsce to takich imprez raczej nie ma. A szkoda.

Chciałbyś coś jeszcze dodać na zakończenie?

Jeśli kogoś zainteresowała powyższa tematyka, to mogę też zaproponować kilka odnośników „różnoplatformowych” do obczajenia (szczegóły w ramce – przyp. Red.).

Dzięki za wywiad i czekamy na kolejne, tłuste retro beaty spod Twojej ręki.

MarX

Polecane odnośniki

<http://yerzmyey.i-demo.pl/>

<http://www.8bitpeoples.com/discography/8BP084>

<http://ay-riders.speccy.cz/>

<http://zxpectrum48.i-demo.pl>

<http://z80.i-demo.pl/>

<http://ym-digital.i-demo.pl/>

<http://ubiktune.org/releases/ubi051-yerzmyey-strange-light-under-my-bed>





AmigaOne 500

Nie tak dawno firma ACube Systems podgrzała do czerwoności atmosferę w amigowym świecie, umieszczając na swojej stronie zagadkowe informacje i obrazek. Spekulacjom, co tym razem przygotowała dla amigowców firma z Włoch, nie było końca. 19 września 2011 kurtyna opadła, a po amigowych forach rozszedł się u jednych jęk zawodu, a u drugich pomruk aprobaty. Co też takiego ogłosiła firma ACube, jakie to ma znaczenie dla nas, miłośników Amigi i czy warto było czekać do 19 września 2011 roku?

Jak pewnie spora część z nas się domyślała, ACube ogłosiło, że z dniem 26 września rozpoczyna sprzedaż komputera... AmigaOne 500. Tak, tak, modelu 500 i to bez „iksa”, jak co niektórzy się spodziewali. Nie jest to jednak zupełnie nowy model, ale komputer oparty na płycie głównej Sam460ex, opisywanej już m. in. na łamach naszego magazynu. Można by rzec, że ACube poszło na łatwiznę, że próbuje zwiększyć sprzedaż przy pomocy „naklejek” itp. Faktem jest jednak, że doczekaliśmy się nowego modelu w rodzinie AmigaOne. Oczywiście, na pewno przyjemniej byłoby, gdyby światło dzienne ujrzał całkowicie nowy komputer oparty o nowe podzespoły, jednak nie jest tak źle. Płyta Sam460ex to dość dobry sprząc, wystarczający do większości zastosowań, o przysłowiowym przesuwaniu ikonek już nie wspominając. Teraz mamy nowy model z logo AmigaOne, więc czegoś więcej chcieć? Nowej, ładniejszej obudowy – zakrzykną co bardziej rozgorączkowni dyskutanci z amigowych forów. Ale po kolei...

Z racji tego, że już od dawna miałem zamiar wymienić swoją Sam440ep, wybór, jak dla mnie, był dosyć oczywisty – Sam460ex. Zakup „czterysta sześćdziesiątki” zbiegł się w czasie z premierą nowej AmigaOne i... nie doszedł do skutku. Chłodna kalkulacja, szybki rzut okiem na stan konta w banku i tego samego dnia, w



którym ACube odkryło karty, miałem już złożone i opłacone zamówienie. Do zestawu dołożyłem kartę graficzną RadeonHD 4650 i spokojnie czekałem na informacje o wysyłce sprzętu. Spokój stopniowo zamieniał się w niepokój, a przesyłki nadal nie było. Przyczyna, można rzec, banalna – problemy z dostawą obudów od producenta i z uzyskaniem licencji od Hyperionu. W międzyczasie zrobiłem tzw. rachunek strat i zysków. No cóż, prawdą jest, że cena nowej AmigaOne jest może konkurencyjna w porównaniu z samodzielnie składanym komputerem opartym o płytę Sam460ex, jednakże patrząc na całość wydatków związanych z zakupem, jest ona bardzo wysoka. Zdecydowanie za wysoka. Sam komputer – 1062,38 euro, karta grafiki – 45,38 euro, opłata za płatność poprzez PayPal – 48,86 euro (wszystkie

ceny zawierają 21% podatku VAT, PayPal pobrał 4,2% opłat manipulacyjnych). Za całość wychodzi 1243,73 euro, co przy kursie na dzień zakupu (tj. 19.09.2011) ok. 0,23 EUR za 1 PLN daje niebagatelną już kwotę prawie 5600 PLN. Dużo, bardzo dużo, nawet jak na niszowy, a więc z założenia droższy sprzęt.

„Mam dla pana paczkę - od jakiegoś akube...”

Tak czy siak, pomimo początkowych trudności, nadszedł ten wielki dzień, kiedy listonosz zapukał do moich drzwi. Solidna paczka nie opierała się długo i już po chwili zawartość ujrzała światło dzienne, a były w niej:

- kompletny komputer AmigaOne 500,
- mysz AmigaOne,
- dwie naklejki z logo Amiga („A”) na klawisze,
- karta graficzna Radeon zamontowana przez ACube (wraz z dokumentacją i naklejkami),
- pudełko z AmigaOS 4.1 na CD i w wersji na karcie SD,
- koszulka ACube Systems.

Pierwszą myślą, jaka przyszła mi do głowy po wypakowaniu, ustawieniu i podłączeniu całości było: „Faktycznie – brzydka ta obudowa”. Po dłuższym obcowaniu z nową AmigaOne można się jednak przyzwyczaić – nie jest wcale tak źle. Materiały użyte do produkcji obudowy nie są może z najwyższej półki, ale obudowa spełnia swoje zadanie. Na osłode życia ma duży napis AmigaOne 500 i logo Boing Ball. W takiej obudowie sprzedawano wcześniej Sam460ex (oczywiście bez nadrukowanego logo) i jakoś nikt nie narzekał, a trochę chyba się tego sprzedawało. Pod uchylną górną kłapką znajduje się napęd DVD, a pod dolną schowano dwa złącza USB i wyjścia dla dźwięku. Jest oczywiście, jak na komplet przystało, zaślepka





gniazd z tyłu obudowy. Nie ma więc potrzeby dodatkowego jej zamawiania u producenta (jak to było w przypadku Sam440ep), a całość nie straszy już, co bardziej wrażliwych użytkowników, ogromna dziura.

Myszka dołączona do zestawu to tzw. oficjalna myszka AmigaOne, jaka jest do nabycia np. w AmigaKit. Nie jest ona jakoś specjalnie wyszukana – ot, spełnia swoje zadanie jak należy i tu tyle. Kwestię naklejek na klawiaturę pomijam liतोściwie milczeniem – niezrozumiały jest to bowiem dla mnie krok ACube. Śmiało można było dołączyć klawiaturę AmigaOne do kompletu z myszką – jej cena nie jest aż tak zaporowa, a przy cenie całego komputera nie odgrywa już większej roli. Skąd więc pomysł na naklejki? Może po to, żeby się pozbyć zapasów magazynowych, a może to dla tych, co wolą kupić bardziej wyszukaną klawiaturę i ozdobić nimi odpowiednie klawisze. Moje naklejki powędrowały na razie do szuflady razem z myszką, jako że posiadam już komplet z logo AmigaOne.



System został dostarczony w wersji pudełkowej, podobnie jak to ma miejsce w przypadku innych modeli Sam. Rozprowadzana na CD wersja to 4.1 Update 2, choć, być może, po opublikowaniu kolejnych uaktualnień takie też będą rozprowadzane z komputerem (na dysku komputera ACube instaluje najnowszą dostępną wersję, w moim przypadku było to Update 3). Miłym dodatkiem jest karta SD z zainstalowanym systemem, opatrzona estetyczną naklejką AmigaOS 4.1. Małe a cieszy. Jako bonus kupujący otrzymuje koszulkę z logo ACube – niestety w moim przypadku koszulka okazała się za mała (lub ja niestandardowych rozmiarów jestem).

Specyfikacja komputera AmigaOne 500 jest w zasadzie identyczna, jak dla komputera z płytą Sam460ex z pamięcią RAM 2 GB. Pojemność zainstalowanego dysku twardego wy-

nosi 500 GB. Mało? Dla większości zastosowań pod AmigaOS 4.1 w zupełności wystarczy.

trochę jakoś wykonania obudowy, co jednak nie jest do końca winą ACube, lecz jej producenta. Dla niezdecydowanych – napis AmigaOne 500 i Boing Ball na obudowie jako wisienka na torcie dopełniają całości. Sam komputer również bardzo dobrze się zachowuje w codziennym użytkowaniu. Doceńnić należy również starania ACube – kupujący otrzymuje nowy, kompletny zestaw wraz z gwarancją i pełnym wsparciem ze strony producenta. Można również liczyć na różnego rodzaju łatki i uaktualnienia poprawiające osiągi lub rozszerzające możliwości komputera. Podsumowując – pomijając różne problemy z dostawą – może tylko polecić.

Marcin „Emu” Skawiński

<http://www.acube-systems.biz/>



Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, żeby dysk wymienić na większy – można również zamówić sobie wersję z dyskami SSD. Rzut okiem do wnętrza komputera pozwala stwierdzić obecność dodatkowej karty SATA na złączu PCI, a w moim przypadku również zainstalowanej karty graficznej, którą dokupiłem oddzielnie (akceleracja 3D nie jest jeszcze przez sam system obsługiwana, ale ma się to wkrótce zmienić). Dla osób, które nie zdecydują się na osobną kartę graficzną, pozostaje karta wbudowana na płycie głównej (Silicon Motion SM502 z pamięcią 64 MB i wbudowanym systemem audio) lub przekonfigurowanie komputera w taki sposób, żeby można było używać karty z obsługą akceleracji 3D, np. leciwego już Radeona 9250. Całości dopełnia zintegrowana z płytą główną dzwiewkówka 5.1 Realtek ALC655. Otrzymujemy więc tak naprawdę opakowany w inną obudowę komputer Sam460ex.

Z założenia AmigaOne 500 miała być komputerem gotowym do pracy po wypakowaniu z pudełka i faktycznie tak jest. Komputer jest bardzo responsywny, wszystko działa bardzo szybko. Oczywiście nie jest to X1000, ale dla domowego użytkownika jak najbardziej się nadaje. Może odrzucać cena, natomiast jeśli się porówna z resztą ofert, to jest to sprzęt jak najbardziej godny polecenia do domu. Razi



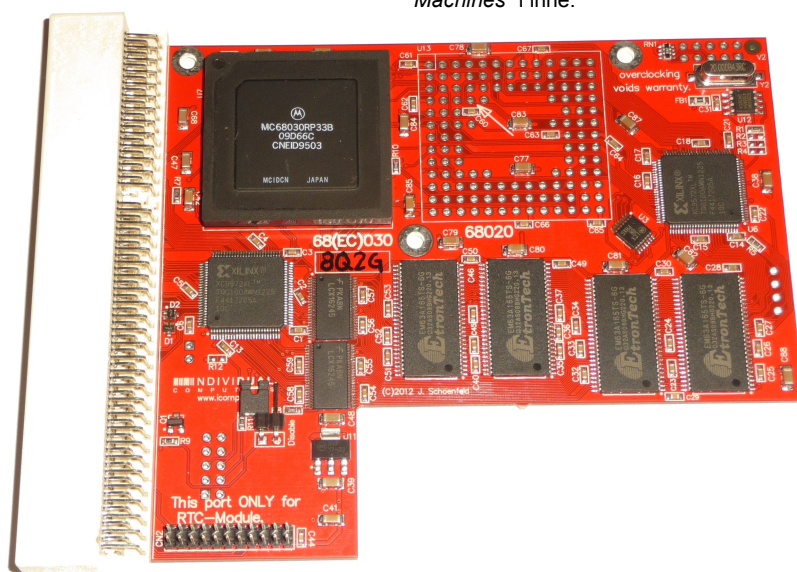


Czterech wspaniałych

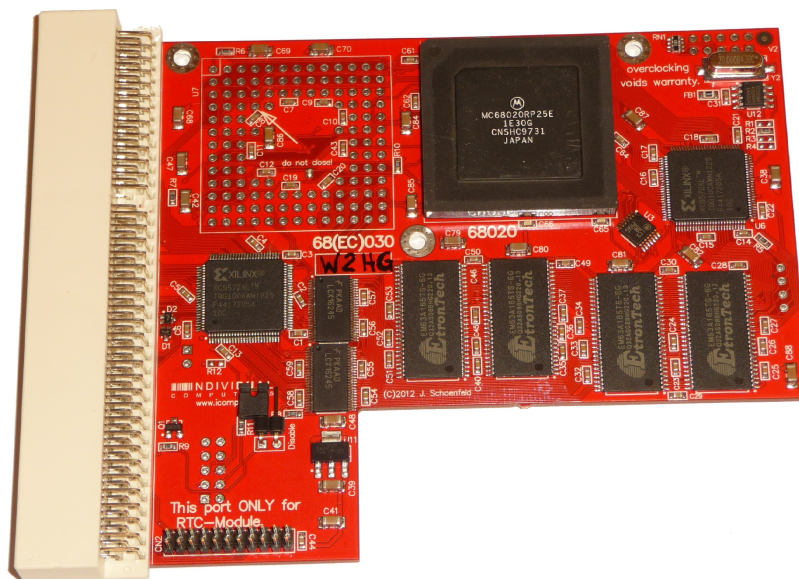
Amiga 1200 to wspaniały komputer. Ma możliwości rozbudowy do naprawdę potężnych konfiguracji, a jedyną wadą tego modelu jest to, że w podstawowej konfiguracji nie nadaje się w zasadzie do niczego poza uruchomieniem prostych gier z dyskieciek. Jeżeli zapagniemy zamontować dysk twardy i zainstalować pakiet WHDLoad, to wtedy okazuje się, że goła A1200 jest konfiguracją zdecydowanie za słabą. Dochodzimy wówczas do wniosku, że trzeba nasz komputer wyposażać w lepszy procesor i większą ilość pamięci. Rozwiązania są dwa: szukamy drogiej, używanych kart albo kupujemy tańsze i nowe karty z serii ACA. Dzięki uprzejmości sklepu **RetroAMI** dostałem do testów cztery modele kart:

- ACA 1220 (68020, 16 MHz, 128 MB Ram),
- ACA 1220 (68020, 25 MHz, 128 MB Ram),
- ACA 1230 (68030, 25 MHz, 128 MB Ram),
- ACA 1230 (68030, 33 MHz, 128 MB Ram).

Wszystkie karty są wykonane bardzo profesjonalnie, nie widać żadnych niedoróbek. Mocujemy je w gnieździe A1200 bardzo mocno, dzięki czemu mamy pewność poprawnego kontaktu. Podczas trzech tygodni testów nie miałem żadnych niespodziewanych resetów, błędów czy innych dziwnych sytuacji, które czasami zdarzają się podczas pracy z moim Apollo 040. Dodatkową zaletą kart są szybkie pamięci wlutowane na stałe – 128 MB dla klasyka to naprawdę dużo. Karty ACA bez problemu działają także z urządzeniami wpiętymi w PCMCIA. Do przenoszenia danych pomiędzy Amigą i PC używałem adaptera karty CF z kartą Kingston 256 MB i nie miałem najmniejszych nawet problemów. Karty nie posiadają koprocatora (FPU) – nie ma nawet miejsca, aby go zamontować. Nie traktuję jednak tego jako jakąś wielką wadę, ponieważ gier korzystających z FPU za wiele nie ma, a tytuły, które potrzebują FPU, np. „Quake” zazwyczaj wymagają mocniejszego procesora niż 68020 czy 68030.



ACA 1230 (68030 33 MHz)



ACA 1220 (68020 25 MHz)

Testy, testy, testy

Do testów użyłem Amigi 1200 z systemem 3.1, kartą pamięci CF 4 GB oraz Amigi 1200 E/Box Zorro II, kartą graficzną EGS Spectrum 2 MB. Modelem bazowym była Amiga 1200 z 8 MB Fast – jest to konfiguracja podstawowa, jeżeli mamy ochotę tylko pograć np. w gry działające pod kontrolą pakietu WHDLoad. Do testów wybrałem kilka gier, które miały za zadanie sprawdzić, jak poszczególne karty radzą sobie z prostymi oraz bardziej zaawansowanymi tytułami. Były to: „Civilization”, „Fears”, „Exodus – The Last War”, „Gloom Deluxe”, „Napalm”, „Wings”. Dodatkowo uruchomiony został pakiet WHDLoad z kilkunastoma różnymi tytułami, np. „Pinball Dreams”, „Flimbo’s Quest”, „Great Giana Sisters”, „JetStrike AGA”, „Micro Machines” i inne.

Na początek suche dane z programu SysInfo 4.0. Jak widać nawet najwolniejsza z kart, wyposażona w procesor 68020 16 MHz, jest szybsza od A1200 z rozszerzeniem Fast. Oprócz wzrostu mocy obliczeniowej procesora wzrasta także prędkość odczytu z dysku twardego – w moim przypadku była to karta CF Kingston 4 GB.

Konfiguracja	MIPS	HDD
A1200 + 8 MB	2,83	1,21 MB/s
ACA 68020 – 16 MHz	3,49	1,47 MB/s
ACA 68020 – 25 MHz	4,47	1,65 MB/s
ACA 68030 – 25 MHz	5,96	1,75 MB/s
ACA 68030 – 33 MHz	7,78	1,88 MB/s

Wyniki SysInfo 4.0

Po testach programem SysInfo przyszedł czas na gry, czyli główne zastosowanie, jakim kierował się inżynier kart.

Gry

Pierwszą grą, jaką uruchomiłem, była moja ulubiona „Cywilizacja”. Testy przeprowadziłem na dwóch wersjach gry: ECS i AGA. Różnice między nimi są niewielkie – animacje podczas rozmów dyplomatycznych mają więcej kolorów, podobnie jak plansza tytułowa oraz początkowa animacja. Mechanika gry jest taka sama.



„Civilization” – z lewej wersji AGA, z prawej wersji ECS

Różnice pomiędzy poszczególnymi kartami najlepiej sprawdzić na początku gry oraz pod koniec, gdy mamy dużo jednostek i odkrytą całą mapę. A więc wybrałem mapę ZIEMIA (EARTH) i mierzyłem czas, po jakim będę mógł dokonać wyboru cywilizacji – oznacza to, że gra stworzyła już mapę i możemy zaczynać. Wyniki zamieściłem w tabelce.

Konfiguracja	ECS	AGA
A1200 + 8 MB	35	38
ACA 68020 – 16 MHz	34	37
ACA 68020 – 25 MHz	38	34
ACA 68030 – 25 MHz	30	30
ACA 68030 – 33 MHz	25	26

„Civilization” – czas tworzenia mapy

Dziwić może wynik uzyskany przez ACA 68020 25 MHz – czas tworzenia mapy gry w wersji ECS jest dłuższy niż na procesorze 68020 16 MHz. Test ten przeprowadziłem kilka razy i wynik zawsze był zbliżony. Ciężko powiedzieć dlaczego tak jest. Być może to wina gry, bo w wersji AGA czas tworzenia mapy jest odpowiednio krótszy. Podczas gry szybszy procesor początkowo nic nie daje, natomiast wraz z rozwojem, gdy mamy odkrytą całą mapę, na której znajduje się kilkadziesiąt lub kilkaset jednostek, szybszy procesor sprawia, że czas oczekiwania na zakończenie ruchu komputera jest zdecydowanie krótszy.

Po grze strategicznej przyszła pora na FPS-y. „Gloom Deluxe” – gra z ciekawym klimatem oraz sympatyczną grafiką – jest jedną z tych pozycji, które do komfortowej zabawy wymagają czegoś więcej niż „gołej A1200”. Jako że nie ma na Amidze programu do „Japania” FPS w stylu FRAPS, ustawiłem wzrokową metodę testów – powiększałem okno tak długo, aż animacja przestała być płynna. Na obrazkach po-

niżej widać, jakie wielkości ekranów gwarantują płynną rozgrywkę w grze (punktem odniesienia jest belka statusowa). Procesor 68030 umożliwia już komfortową grę na pełnym ekranie. Z ciekawości uruchomiłem też normalną wersję „Gloom” i tam wystarczył też procesor 68020 25 MHz – problemem są tylko piksele giganty, które skutecznie psują radość z rozgrywki.

Kolejnym tytułem z gatunku był „Fears” – jedna z moich ulubionych gier „doomopodobnych” na Amidzie. Pierwszy raz uruchomiłem ją na gołej CD32. Płynnej grafiki nie miała, ale muzyka oraz klimat robiły swoje i do dzisiaj często wracam do tej gry. Podstawowe wymagania to goła Amiga 1200, jednak szybszy procesor i dysk twardy są zalecane. Procedura testowa wyglądała następująco: ustawiłem okno na wielkość MAX i sprawdzałem płynność na danym procesorze. Jeżeli grafika nie była płynna, to zmniejszałem ekran tak, aż była możliwa swobodna gra. Co z tego wyszło? ACA 1220 umożliwiła komfortową zabawę w oknie ustawionym na MIN z pełnymi teksturami lub na BIG, ale z wyłączoną opcją CEILING. Z kolei ACA 1230 25 MHz pozwala w miarę płynnie grać na ekranie BIG z pełnymi teksturami, natomiast ACA 1230 33 MHz umożliwia, w większości przypadków, bezproblemową grę na ekranie ustawionym na MAX, chociaż czasami potrafi przyciąć, szczególnie gdy na ekranie jest więcej przeciwników.



„Exodus – The Last War” i „Napalm” to dwa najbardziej wymagające tytuły, jakie uruchomiłem na kartach ACA. Na początek trochę o wymaganiach. „Napalm” wymaga procesora minimum 68020, 16 MB pamięci oraz chipsetu AGA. „Exodus” jako bazę posiada to samo, z wyjątkiem tego, że absolutnym minimum jest, zgodnie z dokumentacją, procesor 68030.

Obie gry bez najmniejszych problemów uruchomiły się na karcie ACA 020 16 MHz, ale niestety procesor 68020 jest dla nich za wolny. I nie ma znaczenia czy jest to wersja 16 MHz, czy też 25 MHz. W pierwsze dwie misje jeszcze można pograć, następnie to już męka – gra jest nieznośnie wolna, jednostki reagują z dużym opóźnieniem, animacje skaczą. Sytuacja poprawia się na kartach z procesorem 68030 – wersja 33 MHz pozwala już na w miarę komfortową zabawę. Trzeba tylko pamiętać, aby np. w „Exodusie” w opcjach ustawić odświeżanie grafiki na OSZCZĘDNE. Obydwie gry należy także uruchomić w rozdzielczości 320x256.

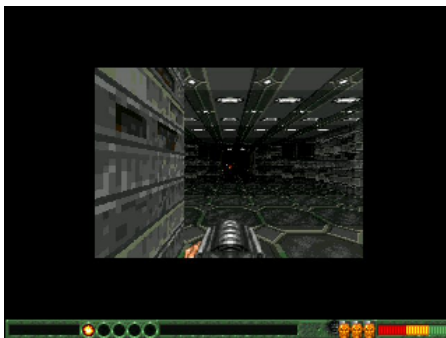


WHDLoad to pakiet, dla którego warto kupić jedną z kart ACA. Przez kilka tygodni bawiłem się wieloma ulubionymi tytułami i nie miałem najmniejszych problemów. Do gier prostszych, np. „S.W.I.V.” czy „Wings” wystarczą karty z procesorem 68020 – wszystkie gry działają idealnie. Procesor 68030 przyda się do bardziej wymagających tytułów, takich jak „F-15 Strike Eagle”, „Wing Commander”. Przez wiele godzin katowałem Amigę grami z WHDLoad i w tym czasie miałem zero przycięć, zwiśnięć czy błędów. Amiga 1200 wyposażona w kartę ACA to wręcz idealna maszyna do tzw. retro-gamingu.

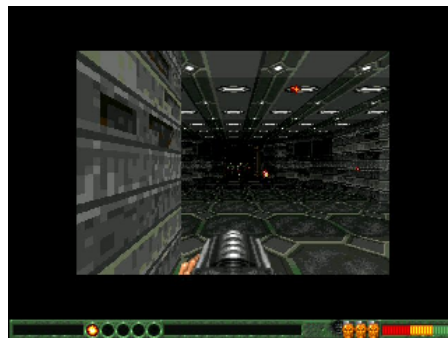
Poważne zastosowania

Amiga, jak wiadomo, to nie tylko gry. Można też na niej trochę popracować, dlatego też karty ACA przetestowałem w mocno rozbudowanej Amidzie 1200. Platforma testowa składała się z: Amigi 1200, slotów Zorro II, kart graficznych EGS Spectrum 24/28 2 MB, Picasso II+ oraz CV64 3D, dysku twardego SSD 32 GB SATA II, kontrolera Fast/ATA MK I. Testy te miały na celu sprawdzenie, jak karty ACA będą sprawowały się w poważniejszych zastosowaniach. Procedura testowa wyglądała następująco:

- test 1 – czas uruchomienia systemu AmigaOS 3.9 w rozdzielczości 800x600 16 bit z



ACA 1220 16 MHz



ACA 1220 25 MHz



ACA 1230 25 MHz



tapetę JPG 400 kB,

- test 2 – praca w programie Personal Paint 7 w rozdzielczości ekranu 800x600 256 kolorów
- test 3 – uruchomienie programu Delitracker i odsłuchiwanie różnych plików dźwiękowych,
- test 4 – uruchomienie programu WordWorth 7,
- test 5 – uruchomienie programu Songplayer i odsłuchiwanie plików dźwiękowych ADP4,
- test 6 – Moovid i pliki avi,
- test 7 – scena.

Konfiguracja	EGS	Picasso II	CV64 3D
68040 – 40 MHz	30	31	28
ACA 68020 – 16 MHz	65	BŁĄD	BŁĄD
ACA 68020 – 25 MHz	62	59	BŁĄD
ACA 68030 – 25 MHz	48	45	BŁĄD
ACA 68030 – 33 MHz	43	43	42

Test 1 – czas uruchamiania systemu AmigaOS 3.9

Tabela wymaga pewnych wyjaśnień. BŁĄD – oznacza, że system w ogóle nie wystartował. Z dziwnych powodów karty ACA nie chciały działać z kartą CyberVision 64 3D. Taki sam problem jest w przypadku kart Apollo i wspomnianą wcześniej CyberVision. Start systemu na procesorach 68020 jest bardzo długi – musi upłynąć ponad minuta, aby system się całkowicie wczytał. Ekran 800x600 i 16 bit to stanowczo za dużo dla słabego 68020. Sytuacja wygląda zdecydowanie lepiej w przypadku 68030 – system uruchamia się znacznie szybciej, sama praca też jest przyjemniejsza.

Personal Paint 7 – procesor 68020 wystarczy nam do podstawowych prac. Jako że lubię serial „Star Trek” i jego system operacyjny, to chciałem namalować swoje własne ikony oraz tapetę. Do tego celu używam właśnie Personal Paint 7 – tutaj nie ma znaczenia czy rysuję ikony na 68020, czy 68030 – wszystko odbywa się szybko i przyjemnie. Jednak po wczytaniu obrazka 800x600 w 256 kolorach, 68020 niestety dostał zadyszki – obrazek wgrywał się długo, a praca była uciążliwa. Muszę jednak przyznać, że dało się popracować. W przypadku 68030 było zdecydowanie lepiej, pod warunkiem, że nie robiłem skomplikowanej obróbki.

Delitracker – jeden z moich ulubionych odtwarzaczy, który odtwarza „gazylion” formatów, jest malutki i nie obciąża zbytnio systemu. Z ciekawości uruchomiłem pliki mp2 (22050 Hz, jakość medium, tryb mono) na kartach ACA. Tutaj też niespodzianki nie było – dźwięk przeżywał. Po prostu 68020 16 MHz jest za słaby na takie zabawy. Procesor 68020 25 MHz pozwolił na odsłuchiwanie pliku, jednak ruch myszką powodował przerywanie odtwarzania. Przy procesorze 68030 problemów nie było.

WordWorth 7 – tutaj praca była przyjemna. Różnice między procesorami 68020 i 68030 widoczne były tylko w momencie uruchomienia programu i wczytania dokumentu (15 stron

tekstu). Podczas pisania nie było widać większych różnic.

Songplayer – pliki ADP4 to dobry zamiennik mp3. Oferują jakość niewiele gorszą od mp3 i nie mają tak wysokich wymagań. Procesor 68030 pozwalał już na bezstresowy odsłuch plików (22050 Hz, 8 bit). 68020 był niestety za słaby.

Moovid – do testów użyłem starej płytki Kawai CD1 i pliku ADP.avi. Plik ma rozdzielczość 160x120, kodek radius cinepak, dźwięk 22 kHz, mono PCM. Procesor 68020 16MHz nie pozwalał na płynne odtwarzanie, na 68020 25 MHz, po przegraniu pliku na dysk twardy można było obejrzeć animację prawie bez przycięć. Procesory 68030 25 i 33 MHz poradziły sobie z plikiem bez problemu. Podczas tego testu zauważyłem dziwną sytuację – animacja uruchomiona na systemie z kartą EGS przycinała, gdy tylko poruszałem myszką, natomiast ta sama animacja uruchomiona na Picasso II i 68030 33 MHz działała idealnie, nawet gdy podczas oglądania otworzyłem okno w systemie.

Scena – po prostu demka scenowe. Uruchomiłem kilka dem, np. Symbolia, Rain, Odyssey, Voyage in Storm, Nexus 7 i inne. Starsze dema działały idealnie na 68020, dla nowszych nawet 68030 był za słaby.

Podsumowanie

Karta ACA 68030 33 MHz przeżyła całonocne katowanie demami scenowymi, natomiast ACA 68020 25 MHz przetrwała dwunastogodzinny (non stop) rozgrywkę w „Civilization” (Rzymianin się panoszył i trzeba go było nauczyć manier). ACA 68020 16 MHz wytrzymała dwa ciężkie dni pod „czujnym” okiem 8 letniego Adasia i jego niezliczonych wyścigach w „Lotus III”, ratowaniu narzeczonej w „Superfrog” czy też wielogodzinnych sesjach w Personal Paint 7.

Testy kart ACA w Amidze z kartami graficznymi przeprowadziłem z czystej ciekawości. Chciałem zobaczyć, jak te karty poradzą sobie w bardziej skomplikowanych zadaniach. Trzeba pamiętać, że wersje z procesorem 68020 nie powstały do tego typu zadań, niemniej jednak dały sobie radę – praca w programie WordWorth 7 uruchomionym na karcie ACA 68020 25 MHz na ekranie 800x600 (grafika Picasso II) była zadziwiająco przyjemna. Można więc uznać tę serię kart za naprawdę udaną. Odniosłem też wrażenie, że karty ACA lepiej współpracują z grafiką Picasso II niż z

EGS Spectrum.

W przypadku gier WHDLoad karty sprawują się wręcz idealnie, zresztą do tego zostały stworzone. Posiadając karty z procesorem 68030 można pokusić się nawet o uruchomienie bardziej skomplikowanych gier, jak np. „Doom”, „Gloom” czy wspaniałą „Star Crusader”. DoomAttack na 68030 33 MHz śmiga w oknie ustawionym na 3/4 ekranu. Na kartach z 68030 można nawet poskładać bardziej rozbudowaną konfigurację, np. ze slotami Zorro oraz kartą graficzną i cieszyć się stabilną i bezproblemową pracą.

Na koniec, chciałbym jeszcze raz podziękować sklepowi **RetroAMI** (<http://retroami.com.pl>) za wypożyczenie kart do testów. A poniżej zdjęcie stanowiska testowego, na którym karty przeszły prawdziwe mordercy.

Aleksander „trOLLO” Giedyk



- nowe karty z gwarancją,
- atrakcyjna cena,
- 128 MB szybkiej pamięci,
- duży wybór konfiguracji kart.



- hmm.... no więc, a może... szczerze nie wiem. Nie znalazłem.

Polecane odnośniki

<http://retroami.com.pl> – sklep RetroAmi
<http://www.jschoenfeld.com/> – strona Individual Computers – producenta kart ACA

