



Polskie Pismo Amigowe

Numer 2/2014 (12)

cena 21 zł



SOLID
GOLD



FLAPPY BIRD

LUKHASH
KARTA M-TEC
X-BENCH



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 wypełnioną stronę pisma.

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

Termin nadsyłania artykułów upływa:

15 czerwca 2014 roku.

Zapraszamy do udziału!



Polskie Pismo Amigowe

Redaktor naczelny: Sebastian Rosa

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

Współpracują: Mateusz Eckert,
Aleksander Giedyk, Tomasz Pacyna

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.

Wydawca: Adam Zalepa – AIBB.pl



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 2010–2014.
Tux (maskotka Linuksa) © Larry Ewing,
Simon Budig i Anja Gerwinski.

<http://www.ppa.pl>



W numerze

	M-Tec 1230 Viper	4
	Flappy Bird	5
	Solid Gold	6
	Putty Squad	8
	MorphOS – czy warto?	10
	Z talerza na krzem	12
	Frogatto and Friends	14
	Nasza pierwsza gra – kurs programowania pod AmigaOS – część 7	16
	LukHash – wywiad	18
	X-Bench	24
	Scenowe graffiti	26

Od redakcji

To już dwunasty wstępniak, który przyszło mi pisać. Gdyby PPA było miesięcznikiem, zamysłibyśmy rok i byłoby to zapewne ogromne wydarzenie, gdzie należałoby skusić się na jakieś podsumowanie. Nie popadając jednak w nostalgię, wydanie dwunastu numerów pisma na przestrzeni czterech lat istnienia to i tak bardzo dobre osiągnięcie, a szczerze przyznam, że na tyle nie liczyłem – zakładałem dziesięć numerów i to był wariant optymistyczny.

W trakcie tych kilku lat i dwunastu numerów nasz magazyn trochę ewoluował. Nie będę ukrywać, że wszyscy nauczyliśmy się, jak to zrobić, aby wszyscy byli usatysfakcjonowani – my, że wydajemy coś namacalnego, na papierze, a Wy, drodzy czytelnicy, że możecie ten papier trzymać w dłoniach, przewracając „analogowo” strony i czuć zapach farby drukarskiej, jak to dawniej bywało. Na łamach pisma pojawiło się wiele artykułów, zarówno recenzji i opisów, jak również i szkółek oraz typowych „warsztatów”. Na kartach papierowej historii zapisało się także kilka wywiadów, trochę publicystyki. Obecnie cieszy fakt, że powoli kształtuje się grupa osób systematycznie piszących, na których teksty można cyklicznie liczyć, za co powinniśmy im być wszyscy wdzięczni, gdyż to właśnie dzięki nim wydawanie magazynu zaczyna nabierać regularnego tempa (tfu, tfu, aby nie zapeszyć...), a składanie numerów staje się bardziej zaplanowanym, uzgodnionym procesem niż loterią. Od kilku numerów staramy się również eksperymentować z wyglądem graficznym pisma oraz rozłożeniem tekstu – wielu z Was być może tego nie dostrzega, gdyż są to raczej szczegóły techniczne, ale mamy nadzieję, że będziemy udoskonalać te aspekty jeszcze bardziej (i poniekąd liczymy tutaj na Wasze opinie).

Na kolejne dwanaście numerów życzyłbym sobie, aby naszym autorom nie zabrakło weny na pisanie kolejnych artykułów, aby one były jeszcze bardziej różnicowane i dotyczyły zarówno wszystkich nowinek w amigowym świecie, jak również obejmowały swoim zakresem wszystkie systemy amigowe i około amigowe. Osobiście oczekiwałem większego zaangażowania ze strony osób używających AmigaOS 4, gdyż, nie będę ukrywał, w tej materii nasz magazyn wypada najsłabiej. Wierzę, że to jest do zrealizowania – potrzeba jedynie trochę chęci. Opisać ulubiony program, nowinkę programową lub sprzętową wcale nie jest tak trudno, jak może się to wydawać – 4000-5000 znaków tekstu (co wbrew pozorom nie jest dużo – ten wstępniak liczy sobie połowę tego) plus dwa obrazki wypełnią spokojnie jedną stronę. Amigowego światka nie dopadła całkowita stagnacja i jest o czym pisać. Mam nadzieję, że nie zabraknie sił, aby wypełnić przynajmniej dwanaście następnych numerów.

A tymczasem, zapraszam do lektury kolejnego numeru naszego pisma. Zdominowały go recenzje gier, których istny zalew nastąpił na przełomie 2013 i 2014 roku, co naturalną kolejną rzeczą musiało spotkać się z naszą dziennikarską powinnością. Zgodnie z uwagami, będziemy starać się urozmaicać tylną stronę okładki – tym razem zamieściliśmy tam prace nadesłane w ramach konkursu na grafikę 3D.

Sebastian Rosa



M-Tec 1230 Viper

Ostatnio w moje ręce trafiła pewnie wszystkim znana karta Turbo M-Tec 1230 Viper w wersji 42 MHz. Wiele tych kart można spotkać na portalach aukcyjnych. Jest to jedna z niszowych kart do naszej Amigi 1200, jednak warta kupienia z uwagi na swoją sporą wydajność i możliwość dość dużej rozbudowy. Karta została wypuszczona na rynek w 1994 roku, według mnie o dwa lata za późno. Firma M-Tec oferowała 6-miesięczną gwarancję od daty zakupu zgodnie z paragonem. W nasze ręce trafił kartonik, a w nim samo rozszerzenie wraz z dyskietską, na której znajdowało się stosowne oprogramowanie. „Turbiacz” pozwala wyposażać nasz sprzęt w procesor 68030 i do 8 MB pamięci Fast. Można zainstalować koprocessory w obudowie PLCC lub PGA w wersji 68882 jak i 68881. Sam koprocessor może działać w tej samej prędkości, co procesor na karcie oraz w trybie 28 MHz i 14 MHz.

Na pierwszy rzut oka widać, że sama konstrukcja nie jest zbyt przemyślana – zworki, dzięki którym operujemy ustawieniami karty są trudno dostępne, a wszystko sprawia wrażenie mocno upchanego. Karta posiada zegar czasu rzeczywistego RTC oraz opcję montażu jednego z dwóch opcjonalnych kontrolerów SCSI: M-Tec MasterCard oraz M-Tec SCSI-II. Kontrolery są wyposażone w układy NCR 53CF94 i nie korzystają niestety z DMA. Dyski podłączamy przez złącze 40-pinowe lub w drugie zewnętrzne DB25. Dzięki mtecscli.device jest możliwe uruchomienie systemu z dysku SCSI.

Karta o dziwo, jak na 68030 jest dość prądożerna. Producent informuje, że sama karta wraz z dyskiem twardym na 3-ampierowym zasilaczu może mieć spore problemy ze stabilną pracą, jak i z samym uruchomieniem. Dlatego M-Tec zaleca zasilacze 4,3 lub 4,5A lub większe. Po uruchomieniu czuć różnicę w prędkości działania całego systemu – okienka przyjemnie suną po błacie, Workbench w 256 kolorach w miarę dobrze działa. Można pokusić się w końcu o uruchomienie „Dooma” i wielu dem. W SysInfo 4.0 CPU wyciąga ponad 7,42 MIPS a FPU 1,23 MFlops. Szybkość transferu na kontrolerze IDE to ponad 2,4 MB/s. Z takimi parametrami można już skorzystać ze sporej ilości dostępnego softu. Dzięki oprogramowaniu producenta możemy kopiować ROM do pamięci, przeprowadzić ogólną diagnostykę systemu, sprawdzić czy karta działa prawidłowo. Temperatura procesora nawet po dłuższym obciążeniu nie jest zbyt duża i nie potrzeba instalować radiatorów. Sporym problemem dla tego typu kart (jest to już moja czwarta 68030 w A1k2) jest program *WhichAmiga*, który momentalnie zawiesza system nic nie

wyświetlając. Na takie zachowanie Amigi pomaga instalacja pakietu MMULib z Aminetu (<http://aminet.net/util/libs/MMULib.lha>). Karta nie powoduje żadnych problemów z pakietem WHDLoad, a przynajmniej takowych nie odczułem. Wystarczy w zupełności do odsłuchania plików MP2, a nawet można się pokusić o odtworzenie MP3 w słabej jakości (11 kHz mono plus i można jeszcze ruszać okienkami). Nie będzie sprawiać większych problemów przeglądanie grafik w plikach GIF, JPG.

Ustawienia zwork

Na karcie znajduje się osiem zwork. Odpowiadają one łącznie za pięć elementów, które można konfigurować.

- zworka Cache – gdy jest zwarta, następuje wyłączenie cache procesora,
- zworka Turbo – gdy jest zwarta, karta jest wyłączona,
- zworka Clock – gdy jest zwarta, nie ma możliwości zapisu czasu,
- zworka CoPro – możliwości ustawień taktowania koprocessora: 14 MHz, 28 MHz oraz async.

Kolejne cztery zworki M0, M1, M2, M3 odpowiadają za ilość dostępnej pamięci:

- brak zworki – 0 MB,
- zworka na M0 – 1 MB,
- zworka na M0 i M3 – 2 MB,
- zworka na M0 i M1 – 4 MB,
- zworka na M0, M1 i M2 – 8 MB.

Nieumiejętne obchodzenie się ze zworkami może doprowadzić do uszkodzenia karty.

Pamięć

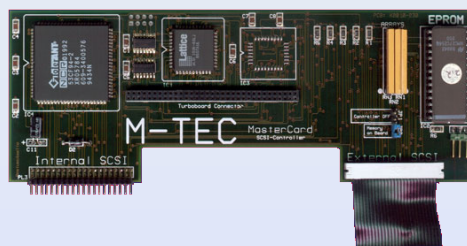
Najlepiej korzystać z modułów pamięci minimum 70ns lub szybszych. Do karty pasują Simmy 72 pinowe, M-Tec poleca następujących producentów: Siemens (E-modele), Motorola, Toshiba, Samsung, Mitsubishi, Panasonic, Fujitsu i Hyundai.

Podsumowanie

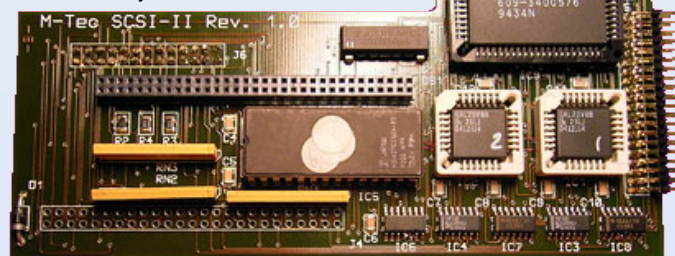
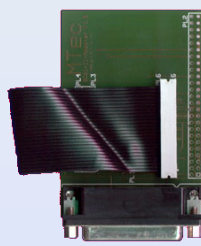
Sam producent informował, że karta adresuje pamięć w tym samym adresie co PCMCIA, tak więc gdy przenosimy dane z karty CF wpiętej w port PCMCIA należy pamiętać, aby nie przekroczyć 4 MB. Zdarza się również, że karta nie działa z niektórymi dyskami twardymi (z moim IBM komputer nie startuje, a z innymi, które posiadam nie ma problemów), a czasem możliwe jest zawieszenie systemu przez błąd w transmisji danych.

Karta kosztowała mnie 355 zł i jest według mnie dobrą alternatywą do nowych dopalaczy ACA, chociaż przydałoby się trochę więcej pamięci.

Skiba



M-Tec MasterCard



M-Tec SCSI-II



FLAPPY BIRD

Na przełomie roku 2013 i 2014 świat ogarnęła mania grania we „Flappy Bird”. Ta prosta gra, stworzona na systemy iOS i Android przez Wietnamczyka Dong Nguyena w styczniu 2014 była najczęściej pobieraną aplikacją na mobilne urządzenia firmy Apple, a autor gry zarabiał 50 tysięcy dolarów dziennie z samych reklam, wyświetlających się w aplikacji. Eldorado trwało do 10 lutego 2014 roku, kiedy to twórca gry postanowił wstrzymać jej dystrybucję, ogłaszając, że czuje się winny, ponieważ od gry uzależniło się w krótkim czasie wiele osób. Ostatecznie Dong Nguyen ogłosił, że zastanawia się nad wznowieniem dystrybucji, pod warunkiem, że będzie ona zawierała ostrzeżenia o tym, żeby nie grać we „Flappy Bird” zbyt długo.

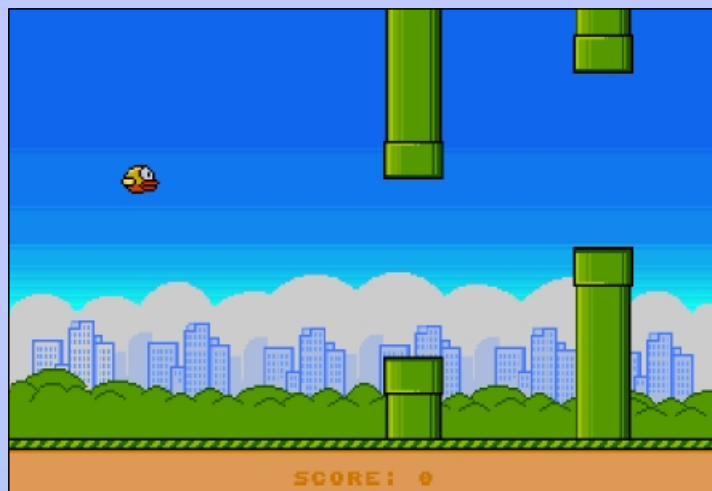
Co to całe zamieszanie ma wspólnego z Amigą? Ano tyle, że na fali popularności „Flappy Bird” na iOS i Android, po jej wycofaniu z dystrybucji fani zaczęli tworzyć wersje gry na inne komputery. Szaleństwo nie ominęło Amigi i wersja „Flappy Bird” na przyjaciółkę powstała niedługo po wersjach na C64, Atari 2600 czy ZX81. Autorem kodu i grafiki jest Michael Gibs, natomiast muzykę stworzył SLL.

Jak wspomniałem na początku, gra jest niezwykle prosta (co nie znaczy, że jest łatwa), jej celem jest sterowanie tytułowym ptakiem tak, aby uniknąć kontaktu ze stanowiącymi przeszkodę na jego drodze rurami. Ptak leci w prawo ze stałą prędkością i niestety ze względu na sporą tuszę cały czas jest ściągany w dół przez grawitację. Gracz, przyciskając fire, spacę lub lewy klawisz myszy powoduje, że bohater gry nieco się unosi. Należy w taki sposób sterować wysokością ptaka, żeby przelatywał pomiędzy zielonymi rurami, zetknięcie z przeszkodą oznacza natychmiastowy koniec gry, a liczba zdobytych punktów w grze oznacza liczbę ominiętych rur. Gra jest na tyle trudna, że po kilkunastu próbach udało mi się osiągnąć highscore wyrażający się liczbą 7...

Oprawa gry jest równie prosta jak jej zasady. Wersja amigowa graficznie jest bardzo bliska

oryginału – poza ekranem tytułowym, na którym możemy podziwiać logo „Flappy Bird”, w grze są tylko trzy elementy graficzne, czyli ptak, rury i tło. Grafika sprawia dobre wrażenie, utrzymana jest w stylu platformówek z lat 90-tych i mi osobiście kojarzy się z „Super Mario” w wersji na konsolę SNES. Sama postać głównego bohatera jest komiczna i zupełnie mnie rozbraja. Flappy Bird ma wyraźny problem z otyłością, małe skrzydełka i głupawy wyraz „twarzy”. Od strony dźwiękowej gra proponuje nam fajny dynamiczny moduł podczas wyświetlania ekranu tytułowego oraz dość oszczędne, ale wystarczające efekty dźwiękowe.

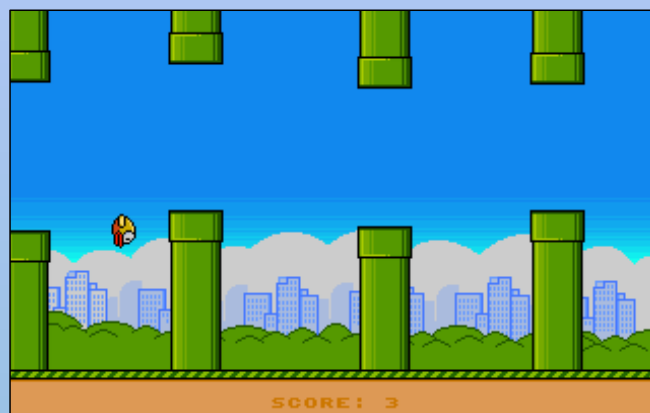
Flappy Bird ma wyraźny problem z otyłością, małe skrzydełka i głupawy wyraz „twarzy”. Od strony dźwiękowej gra proponuje nam fajny dynamiczny moduł podczas wyświetlania ekranu tytułowego oraz dość oszczędne, ale wystarczające efekty dźwiękowe.



się bardzo dobrze, poprawnie można z niej wyjść do systemu, nie powodowała zawieszek. Gra zapisuje też najlepszy wynik uzyskany przez gracza.

Amigowa wersja „Flappy Bird” jest równie wciągająca jak oryginał, jednorazowa rozgrywka może nie trwać długo, jednak zapewniam, że nikt po odpaleniu gry nie zagra w nią tylko raz. Ważny jest fakt, że układ przeszkód jest losowo generowany za każdym razem, kiedy rozpoczynamy grę. Podoba mi się, że autor po kilku dniach od wypuszczenia gry udostępnił jej poprawioną wersję, zawierającą zapis najlepszych wyników.

Mateusz „Twardy” Eckert



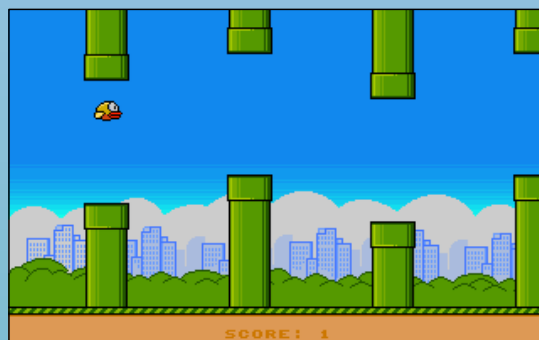
Gra działa na każdej Amidze z 1 MB pamięci, jednak autor zaleca uruchomienie gry na maszynie z pamięcią Fast oraz procesorem 14 MHz. Faktycznie, na Amidze 600 z pamięcią Fast gra zwała, jednak była jeszcze grywalna, trochę pomagało przełączenie ekranu między trybami 50 i 60 Hz (klawisze F1 i F2). Na Amidze 1200 z procesorem 68060 gra sprawowała

Grę można pobrać z Aminetu:

<http://aminet.net/game/jump/FlappyBird.lha>

Blog autora:

<http://ohmygibs.free.fr/>





SOLID GOLD

Końcówka roku 2013 okazała się wyjątkowo hojnym czasem dla amigowych graczy. Podczas gdy uwaga całego niemal środowiska zwróciła się w stronę zapowiedzi wydania po niemal 20 latach leżenia w szufladzie gry „Putty Squad”, grupa Night Owl Design ogłosiła na forum EAB, że bliska ukończenia jest zupełnie nowa gra platformowa na Amigę klasyczną. Zapowiedzi były zachęcające, autorzy ogłosili, że ich gra, utrzymana w klimacie „Rick Dangerous” i „Giana Sisters” platformówka, jest w 100% napisana w assemblerze i oferować będzie ośmiokierunkowy przesuw ekranu, przy 50 klatkach na sekundę, na każdej Amidze z 1 MB pamięci. Dodatkowo, wyobraźnię i apetyty zaostriżył zestaw screenshotów, pokazujących niezłej jakości grafikę w klimacie Indiany Jonesa.

Kto to zmalował?

Pod szyldem Night Owl Design ukrywają się dobrze znani amigowej społeczności bracia Frank i Gerrit Wille, kojarzeni między innymi z serii gier „Sqrzx”. Frank Wille zajął się programowaniem i stworzeniem edytora poziomów, natomiast Gerrit zajął się oprawą audiowizualną i projektowaniem etapów. Braci wspomogli Pierre Horn jako twórca fabuły oraz dwójka betatesterów. Z załączonej do gry krótkiej informacji w osobnym pliku tekstowym wynika, że prace nad „Solid Gold” trwały rok, co jest według mnie bardzo dobrym wynikiem dla dwuosobowego zespołu, tym bardziej, że efekt jaki osiągnęli jest znakomity.

O co kaman?

„Solid Gold”, jak wspomniałem wcześniej, jest grą platformową, której głównym bohaterem jest, wzorowany na Indianie Jonesie, podróżnik i eksplorator Dr. Kayle. Nasz bohater jako ty-

powy poszukiwacz przygód i skarbów musi przebyć 10 etapów gry, najeżonych pułapkami i wrogami, aby odzyskać tajemniczy artefakt z czasów Majów, ukradziony jego mentorowi, Lordowi Montgomery. W historię gry wprowadza nas intro opisujące całą historię obrazkami i tekstem w języku angielskim. Kolejne losy bohatera ukazują ekrany, które oglądamy podczas doczytywania kolejnych etapów.

Oprawa gry

Największą zaletą gry jest w mojej ocenie jej oprawa audiowizualna. „Solid Gold” jest bowiem pro-



Świat pierwszy – zamek i podziemia

tale, dzięki którym zwiedzanie rozległych etapów nie jest ani przez chwilę monotone.

Zarówno w menu tytułowym, jak i podczas gry przegrywają nam przyjemne i dynamiczne melodijki, podczas rozgrywki towarzyszą nam dodatkowo efekty dźwiękowe.

Jak się gra?

Z początku gra „Solid Gold” wydała mi się bardzo trudna. Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy, to niezwykle niewybaczająca detekcja kolizji. Najmniejszy kontakt z przeciwnikiem, bądź przeszkodą kończy się śmiercią bohatera. Utratę życia powoduje jakiegokolwiek dotknięcie pułapki. Z początku gra jest nieco frustrująca, jednak na szczęście to tylko wynik nieznajomości zasad i fizyki gry.

Kluczem jest zrozumienie paru rzeczy. Po pierwsze, nie gramy na czas - w grze nie jest liczony upływ czasu, więc do każdej przeszkody możemy podejść na spokojnie i przemyśleć, w jaki sposób chcemy ją pokonać. Po drugie, należy nauczyć się skakać i przewidywać, gdzie się spadnie. Jest to kluczowe przy omijaniu pułapek i unieszkodliwianiu przeciwników. Należy pamiętać, że postacią możemy też sterować podczas skoku. Po trzecie, należy pamiętać, że każdy, nawet najmniejszy kontakt z pułapką jest groźny, zabija więc nie tylko wskoczenie na kolce, ale także dotknięcie ich z boku. Po czwarte, eliminowanie przeciwników nie jest wymagane, wystarczy ich omijać i czasem lepiej przeskoczyć biegającego pajaka, niż próbować na niego naskoczyć i stracić życie.

Celem każdego etapu jest odnalezienie artefaktu, dzięki któremu poznamy dalszą część historii i przeniesiemy się do kolejnego świata. Etapów jest łącznie 10, podzielonych na cztery światy, czyli Londyn, kraj Majów, Egipt i Babi-



Świat drugi – kraina Majów

dukcją, która z powodzeniem mogłaby być wydana komercyjnie w czasach świetności Amigi, na przełomie lat 80 i 90-tych XX wieku. Grafika jest narysowana bardzo starannie, z dobrym dobo-rem palety, świetnie wyglądają zarówno tła, obiekty ruchome, jak i pierwszy plan, czyli platformy po których przychodzi nam skakać. Gra jest zadziwiająco płynna, nawet na podstawowej Amidze 500 nie występują spowolnienia, co jest zasługą stworzenia gry w assemblerze i bezpośrednich odwołań do hardware Amigi. Podczas eksplorowania kolejnych zakamarków gracz natrafia na coraz to nowe graficzne de-



Świat trzeci – Egipt i okolice



Porady

- pułapki (kolce, spadające skały, kapiący kwas itp.) są niebezpieczne przy każdym dotknięciu, także z boku;
- przeciwników eliminujemy skacząc na nich od góry; należy pamiętać, że zabić możemy tylko istoty żywe, naskoczenie na ruchome elementy „nieożywione” (toczące się glazy, beczki, ruchome tarcze) powoduje utratę życia;
- etapy nie mają ograniczenia czasowego, więc mamy czas na przemyślenie sposobu pokonania każdej przeszkody;
- tabliczka z literą „C” oznacza miejsce, od którego możemy kontynuować grę, w przypadku utraty życia; w dalszych, trudniejszych etapach tabliczki pojawiają się częściej;
- Dr. Kayle nie umie pływać;
- ściany, które można kruszyć wykonane są z innych kamieni i wyraźnie się odznaczają;
- jeśli dysponujemy dwuprzyciskowym joystickiem, bądź padem Sega lub CD32, drugi fire możemy wykorzystać jako alternatywną metodę skakania.



lon. Jak wspominałem wcześniej, etapy są dosyć rozległe, zawierają sporo ukrytych komnat, do których można trafić krusząc ściany. Często też podczas eksploracji zmienia się otoczenie gracza – podczas jednego etapu możemy wchodzić i wychodzić na zewnątrz, podróżować po podziemiach, lub wewnątrz budynku. Ciekawym dodatkiem jest ekran statystyk ukazujący się po przejściu każdego etapu, na którym podany jest m. in. czas, jaki zajęło przejście etapu, ilość wykonanych skoków, czy nawet przebyty dystans podany w pikselach.

Podsumowanie

„Solid Gold” jest przykładem na to, że nawet w dzisiejszych czasach, na Amigę mogą powstawać gry, które poziomem nie odstają od komercyjnych produkcji sprzed lat. Dopracowana grafika i efekty dźwiękowe, wysoka grywalność oraz dobry design poziomów zapewnią każdemu fanowi platformówek parę godzin dobrej rozrywki. Gra „Solid Gold” nie należy co prawda do łatwych, jednak po opanowaniu zasad gry przynosi dużo satysfakcji.

Pojawienie się „Solid Gold” odbiło się szerokim echem w całym amigowym, a także, szerszym retro-gamingowym świecie. Wydanie gry odnotowały chyba wszystkie portale i blogi, zajmujące się sceną retro i indie gamingu. Gra zdobyła też popularność w plebiscytach, zajmując kolejno pierwsze i drugie miejsce w rankingu Games Top10 naszego portalu za styczeń i luty 2014 oraz drugie miejsce (za „Putty Squad”) w konkursie Amiga Games Award 2013 magazynu Obligement. Osobiście mam nadzieję, że „Solid Gold” stanie się przykładem dla innych amigowych twórców. Wymówek już nie ma – okazało się, że w ciągu roku dwie osoby są w stanie przygotować grę na wysokim poziomie. Wydaje mi się, że bracia Wille są podobnego zdania jak ja, o czym świadczy fakt, że razem z grą został opublikowany jej kompletny kod źródłowy.

Mateusz „Twardy” Eckert

Odnosiniki

<http://sun.hasenbraten.de/~frank/projects/>
<http://www.whdload.de/games/SolidGold.html>



Świat czwarty - Babilon



Technikalia

„Solid Gold” zajmuje jedną dyskietkę i działa na każdej Amidzie wyposażonej w 1 MB pamięci. Grę testowałem na A500 z 512 kb Chip i 512 kb Slow, A600 z 2 MB Chip i 4 MB Fast oraz A1200 z 060 i masą innych rozszerzeń. Na każdym sprzęcie gra zachowywała się podobnie. Gra zapisana jest na dyskietce NDOS, w związku z czym w celu zainstalowania jej na twardym dysku należy wykorzystać WHDLOAD. Miłym dodatkiem do instalera jest trener, umożliwiający grę bez limitu żyć, co może być przydatne dla początkujących graczy.





„*Putty Squad*” to gra, na którą trzeba było czekać prawie 20 lat. To chyba pierwszy amigowy (a może nie tylko?) taki przypadek, że producent/wydawca długo nie mógł się zdecydować czy warto. W 1994 roku pojawiła się wersja demonstracyjna tytułu, amigowe magazyny rozpisywały się na temat tej gry, wystawiając wysokie noty „wersji dla reporterów”, podczas gdy pełna wersja się po prostu nie pojawiła... Wydawca rzekomo nie miał pewności czy po upadku Commodore warto dalej inwestować w rynek Amigi i zwlekał aż do 2013 roku. Przez te bez mała 20 lat, „*Putty Squad*” była najbardziej poszukiwaną grą. Aż dziw bierze, że żaden z owych magazynów, w których opisano tytuł, „nie puścił farby” i nie udostępnił gry lub nie trafiła ona do rąk crackerów (w końcu już nie takie rzeczy się zdarzały). Oso- biście jestem zdania, że amigowe magazyny po raz kolejny wywinęły amigowcom numer i zrecenzowano grę, której nie mieli opierając się na materiałach reklamowych i wersji demonstracyjnej. Pomijając jednak całą bardziej lub mniej tajemniczą otoczkę wokół „*Putty Squad*” i odkładając na bok wszelkie domysły, należy cieszyć się, że gra wreszcie się pojawiła. A należy przyznać, że jest to tytuł pierwszoligowy i żaden stary ani młody amigowiec nie powinien przejść obok tej pozycji obojętnie. Gra stanowi wyborne połączenie platformówki, z masą elementów zręcznościowych i strzelaniny oraz dodatkowymi aspektami taktyczny-

mi. Dla zainteresowanych jest to kontynuacja gry „*Putty*” („*Silly Putty*” lub „*Super Putty*” – kilka tytułów obowiązuje dla tej gry) tego samego wydawcy, lecz jednak pozostawmy na boku wszelkie podobieństwa i różnice, gdyż dla obecnych graczy nie powinny mieć one większego znaczenia.

W grze sterujemy małą kulką, która zbudowana jest z jakiejś żelopodobnej, kitowatej substancji. Jej budowa molekularna sprawia, że nasz obiekt posiada wiele ciekawych funkcji i możliwości. Najważniejszą z nich jest możliwość absorpcji różnej maści gadżetów, które w dowolnym momencie może z siebie wyrzucać w celu eksterminacji przeciwników lub pokonania kolejnej zagadki na drodze do pomyślnego końca. Nasza „kupa kitu” dodatkowo potrafi się bić – zwyczajnie tłucze piąchą. Niemniej jednak, w efekcie zbierana energetycznych gwiazdek broń zagłady staje się coraz bardziej śmiertelno- nośna: piąchą możemy zastąpić super piąchą, elektryczną piąchą, strzałkami lub – najbar- dziej skutecznymi – bombami. Podróż odbywa

się przez 34 etapy (plus etapy bonusowe), które rozgrywają się w różnych scenariach, różnych światów. W każdym etapie cel jest jeden – odnaleźć wszystkich zaginionych w akcji pobratym- ców, którzy „radośnie pod- skakują” czekając na to, aby nasz niebieski stworek ich wchłonął. Oczywiście prze- prawa nie będzie łatwa, bo jak może nie wszyscy wie- dzą toczy się wojna, a nasza kitowata kulka to tajny agent wysłany na samobójczą mi- sję ratowania pozostałych członków drużyny. Jak woj- na, to oczywiście muszą być przeciwnicy, a tych jest cała masa: od takich zwykłych, co pokonamy ich przysło-



wiowym małym palcem, przez bardziej wy- cwanionych osobników, lepiej uzbrojonych, aż po najwyczajniej w świecie większych i sil- niejszych strażników. W walce nie jesteśmy jednak pozostawieni samym sobie – wywiad już wcześniej patrolował rejony naszej misji i dokonał zrzuć pewnego rodzaju zapasów (w- szelkiego rodzaju mięso, kanapki, ryby), które możemy wykorzystać po drodze w celu podre- perowania nadwątłych sił. Napotkamy rów- nież postaci, które są do nas „raczej” przyja- cielsko nastawione, ale słowo „raczej” nie bez znaczenia zostało napisane w „ciapkach” (kot Dweezil, przywoływany żarciem dla kota, służy między innymi jako trampolina). Warto również zaznaczyć, że broń naszego „puciaka” stano- wią także specjalne nitrobomby, które znaj- dziemy wśród niektórych zrzutów lub dostar- czy nam je wcześniej wspomniany kocur. Jest to broń zagłady, która służy eksterminacji większych, bardziej opancerzonych okazów wrogiej armii, których „konwencjonalna” broń się nie ima. Ponadto w każdym etapie do na- szej dyspozycji pozostawiono specjalny pojazd latający, który pozwala dostać się w bardziej odległe lub trudniej dostępne miejsca (coś kosztem czegoś – paliwem dla pojazdu są na- sze siły życiowe) oraz inne ułatwiające zabawę gadżety agenta specjalnego.

Muszę przyznać, że uruchamiając „*Putty Squ- ad*” nie spodziewałem się, że ta gra tak mnie wciągnie i tak mi się spodoba. I nie piszę tych





Porady

- Im więcej zbieranych gwiazdek, tym lepsza broń;
- Kontakt z pułapkami i pociskami kosztuje nie tylko energię, ale również gwiazdkę;
- Śmierć powoduje utratę wszystkich gwiazdek (a więc broni);
- W dalszych etapach gwiazdek jest niewiele. Wydawać się więc może, że trudniej jest po stracie życia odbu dować broń. Nie do końca. Zamiast zabijać żołnierzy (tylko żołnierzy), należy na nich skakać. Chowają się wówczas pod hełm i pozostają w takim stanie przez 2 lub 3 sekundy. Jeżeli w tym czasie strzelimy w niego, zabijemy go plus dostaniemy gwiazdkę. Przy normalnym zabiciu żołnierza gwiazdki nie dostaniemy. Dodatkowo, żołnierze, na których naskoczyliśmy są dodatkowym bonusem punktowym na końcu etapu;
- Literka P znaleziona w skrzyniach przywołuje statek Zida. Statkiem nie możemy wylecieć poza dolną część planszy (od bocznej się odbijamy, podobnie jak i od statków przeciwnika). Lecąc statkiem możemy zrzucić nitrobombę, o ile jako Putty mieliśmy je w swoim arsenale wsiadając na pokład. Ze statku wysiadamy poprzez kombinację fire + dół lub fire + góra;
- Czas lotu statkiem zależy od ilości energii, jaką posiadaliśmy do niego wsiadając. Podczas lotu statkiem energia nasza ubywa. Warto mieć to na uwadze, gdy chcemy wejść do statku (bo może się to nie opłacać, gdy mamy za mało energii) lub aby w odpowiednim momencie z niego wysiąść;
- Nitrobombę służą do niszczenia zabunkrowanych żołnierzy, którzy zrzucają kierowanymi granatami, opancerzonych bunkrów z piaskiem, większych przeciwników, których zabicie normalną bronią (oprócz bomb) jest trudne (zaby, czarodziej, marchewki), a także do zabicia elektrycznych droidów (kontakt z nimi to natychmiastowa śmierć). Nitrobombę można popychać strzelając do niej, co jest pomocne przy zabijaniu elektrycznych droidów, gdy bomba musi się znajdować równolegle z nim;
- Kota nie można zabić, ale można go chwilowo uspić. Gdy leży, pełni funkcję trampoliny. Przywołany kot również może zostawić bombę zegarową;
- Gadżet żarcia dla kota (puszka z obrazkiem kota, a w kieszeni symbol rybki) przywołuje kota;
- Gdy Putty przykleja się do podłoża (joystick w dół), może w ten sposób uniknąć kontaktu z niektórymi przeciwnikami. W tej postaci może również przeglądać swoją kieszeń (prawy/lewy), aby użyć danego gadżetu (fire);
- Znaleziony na drodze śmietnik przywołuje tajnego agenta, który podrzuca losowy gadżet;
- Gadżet okularów z nosem i wąsami pozwala być niewidzialnym dla wszelkiej maści żołnierzy;
- Gadżet okularów przeciwsłonecznych odsłania ukryte wejścia do bonusowych etapów;
- Papryczka chilli daje nam tymczasową nietykalość;
- Ser teleportuje w oddalone miejsce;
- Nutka przywołuje grajka, który na pewien czas odwraca uwagę żołnierzy. Możemy ich wówczas wyeliminować bez obaw, że zostaniemy zaatakowani;
- Latający astronauta do dodatkowe życie;
- Putty może schodzić po drabinie w dół (fire+dół), ale w ten sposób można również spaść na platformę poniżej;
- W niektórych miejscach planszy są trampoliny, je też możemy zabrać ze sobą;
- Elektryczny droid zawsze towarzyszy zabunkrowanemu żołnierzowi. Jeżeli żołnierz żyje, droid jest niezniszczalny i porusza się. Jeżeli zniszczymy żołnierza w bunkrze, droid przestanie się poruszać i dopiero wówczas będzie można wyeliminować go nitrobombą;

słów tylko dlatego, że "na bezrybiu i rak ryba", ciesząc się jak małe dziecko z jakiegokolwiek zabawki. „Putty Squad” jest po prostu warta tego, aby wypowiadać się o niej w samych superlatywach. Na początek cieszyć oczy powinna kolorowa, wyraźna, dobrze animowana grafika. Scenerie, które przemierzamy są bogate w szczegóły, różne dla różnych światów, w których się znajdujemy (a tych naliczyłem szesnaście). Upakować taką ilość danych na dwóch dyskietykach, do tego dodając całkiem przyjemną muzykę z wojskową nutą oraz dygitalizowane efekty dźwiękowe jest nie lada wyczynem. Ale to przecież nie świadczy o wyborności gry. To, co w grze najbardziej się powinno podobać to fakt, że każde podejście jest inne, a przynajmniej uczymy się w nim czegoś nowego – nowej sztuczki, nowego sposobu na sięgnięcie po gwiazdkę, zniszczenie przeciwnika. I co z tego, że gra wcale nie jest łatwa – to, że możemy stale odkrywać w niej coś nowego sprawia, że nawet wysoki poziom trudności nie zniechęca, a w moim przypadku wręcz przeciwnie – zachęca do zagrania ponownie. I nawet nie jest irytujące to, że gdy zginie, tracimy wszystkie branie i musimy zbierać je od nowa. „Putty Squad” posiada wszystko tak idealnie wyważone od strony rozrywki, jaką oferuje, że czujemy jakąś wewnętrzną, magiczną potrzebę, aby nawet po utracie wszystkich tzw. żyć, zagrać ponownie, a nie przywołać kodem dostępu etap, w którym polegliśmy.



Tak dobrej gry, typowej dla lat amigowej świetności nie mieliśmy już dawno, ale czy ona jest naprawdę taka dobra? A może to po prostu moje wewnętrzne przekonanie, że podobna gra się już nie trafi i próbuję wyciągnąć z niej jak najwięcej oraz bawić się nią, jak najdłużej? A może po prostu ta gra podoba mi się wyjątkowo z uwagi na wszystko, co powyżej napisałem? Rozpoczynając pisanie tej recenzji miałem właśnie takie rozterki i bałem się, że mogę być odebrany jako mało obiektywny. Szybko jednak wyzbyłem się kompleksów, gdyż szczerze uważam, że jest to tytuł szczególny nie dlatego, że pojawił się teraz, nie dlatego, że takich pozycji jest mało i za bardzo nie ma z czym porównać, ale dlatego, że jest to po prostu bardzo dobra gra. Spróbuj – nie zawiedziesz się. A nawet jeżeli, to gwarantuję, że co nieco miłych wspomnień sprzed dwóch dekad na pewno będziesz mieć.

Gra zajmuje dwie dyskiety. Do uruchomienia wymaga Amigi z chipsetem AGA. Odnotowano problemy z uruchomieniem gry na Amigach ze stacjami dyskieta firmowanymi przez ESCOM, więc proponuję od razu grę zainstalować na dysk twardy i uruchamiać przy pomocy WHDLoad.

Sebastian Rosa

Grę dostępna do pobrania ze strony wydawcy:

<http://www.system3.com/promotional-download/puttysquadamiga/>





MorphOS – czy warto?

Amigę mam od 1989 roku. Pierwszym modelem była Amiga 500 z 1 MB pamięci, która zaraz potem była wyposażona w 2.5 MB i twardy dysk 20 MB. Połowa lat 90-tych to już Amiga 1200 w różnych konfiguracjach. XXI wiek rozpocząłem z Amigą 1200 z CPU 68060-66 MHz, Zorro II i Picasso II+. Postęp to w sumie bardzo nieprzyjemna rzecz. Spowodował, że wspaniała Amiga 1200 z każdym miesiącem stawała się jakby wolniejsza i coraz mniej potrafiła. Miała wprawdzie procesor MC68060-66 MHz, jednak nie zmieniało to za bardzo sytuacji – odsłuchiwanie plików MP3 i równoczesna praca sprawiała problem, porządnej przeglądarki www nie miałem, nawet gry 3D nie działały idealnie, a o odtwarzaniu filmów mogłem w zasadzie zapomnieć (DivX na 68060 po prostu nie działa i tyle). Dlatego też powoli zbliżał się czas kolejnej rozbudowy sprzętu. Pytanie było jedno – co zmienić?

Karty PPC do Amigi 1200 kosztowały (i kosztują) fortunę, a ich moc obliczeniowa jest znikoma. Nawet po zakupie PPC do Amigi 1200 byłyby problemy z Divx-ami, na „klasyka” nie ma też porządnej przeglądarki internetowej. Problemy narastały... Zapadła decyzja – nowy komputer. Do wyboru były dwa rozwiązania – AmigaOS 4 lub MorphOS i Apple PPC lub Pegasos. AmigaOS 4 wymaga drogiego sprzętu, MorphOS taniego Maca PPC. Mimo, iż chciałem mieć kolejny AmigaOS, barierą nie do pokonania była cena – kilka/kilkanaście tysięcy złotych za sprzęt było niestety nie do przyjęcia. Wybór padł na MorphOS-a i Apple PPC z G4.

MorphOS – „zuo” czy „nie zuo”? Oto jest pytanie.

Muszę przyznać – obawiałem się zakupu MorphOS-a. Nie jest to przecież AmigaOS, tylko system, który wywodzi się z dawnego AmigaOS 3.1. Wcześniej miałem MorphOS-a, ale w jakiejś archaicznej wersji 1.4 i dlatego moje obawy były w miarę uzasadnione, a przynajmniej tak mi się wydawało. Wszystkie problemy, mity oraz nieudowolenia, które narosły przez cały ten okres, tzn. od czasu rozstania się z MorphOS 1.4 (w 2007 roku), do czasu zakupu MorphOS 3.0 (koniec 2012 roku), zniknęły w kilka chwil od pierwszego uruchomienia systemu.

Nowy MorphOS to całkowicie inny system niż ten, który pamiętałem. Na początek, zmieniono proces instalacji – przebiega szybko i bez najmniejszych problemów. A pamiętam, jakie one były przy instalacji MorphOS-a 1.4 – system potrafił się zawiesić, niespecjalnie lubił się z moją myszką czy też jednym dyskiem twardym. Moim zdaniem sam proces instalacji jest napisany bardzo profesjonalnie. Po uruchomieniu systemu z płyty CD, pojawia się normalny desktop z ikonami i oknem zachęcającym do instalacji. Proces ten – łącznie z podziałem dysku na partycję wg mojego widzimisię – trwa około 5 minut, co jest DUŻYM plusem dla systemu (na tak szybki czas instalacji wpływ miał pewnie też dysk SSD, który podpiąłem jako główny dysk systemowy).

Po instalacji przyszła kolej na przeniesienie zawartości dysku twardego mojej Amigi 1200 na nowy dysk z MorphOS-em. I tutaj kolejne zaskoczenie – podwójne. Po pierwsze, dysk z Amigi po podpięciu do MorphOS-a został normalnie rozpoznany, więc przeniesienie danych odbyło się szybko i bezboleśnie. Po drugie, zdecydowana większość programów, które używałem na swojej Amidze 1200, bez najmniejszych problemów działa pod MorphOS-em, np. WordWorth 7, Personal Paint 7 – po prostu, wystarczy kliknąć w ikonę „Install” i po chwili program już siedział na dysku. Dodatkowo muszę zaznaczyć, że programy instalacyjne były pisane dla systemu AmigaOS 3.x i bez najmniejszych problemów zadziałały pod nowym MorphOS-em – duży plus, kolejny.

Nie samymi programami człowiek żyje. Czasami trzeba się odstresować i tu z pomocą przychodzą gry. Oczywiście stare gry na dyskietkach nie działają od razu na MorphOS-ie – potrzebny jest do tego emulator UAE, ale gry pisane „pod system” powinny działać. Z całą pewnością nie będzie problemów z takimi tytułami jak „Exodus – The Last War”, „Quake I”, „Heretic II”, „Doom” (obie części), „Payback”, „WipeOut 2097”, „Myst”. Dodatkowo mogłem uruchomić gry, które na A1200 działały źle, np. „Open TTD” albo nie było ich w ogóle, jak np. „Return to Castle Wolfenstein” (jest to jeden z tych tytułów, które się nie starzeją). Dla systemu MorphOS pojawił się także port gry „OpenXCom”, czyli „UFO: Enemy Unknown” – różnica między nowym „UFO” a starym polega na tym, że nowe „UFO” posiada obsługę modów, które całkowicie zmieniają zabawę, przez co gra staje się dużo bardziej atrakcyjna. Wspominałem o tym, ponieważ jest to moja ulubiona gra. Z wielu gier, które posiadam, jedyny tytuł, który nie zadziałał to „Napalm”. No ale jest to gra, która sprawiała mi problemy także na A1200 wyposażonej w 68060 i Picasso II, więc spodziewałem się, że także i tutaj mogą wystąpić i niestety były.

Jeżeli gry amigowe już nam się znudziły, to dla MorphOS-a dostępna jest cała kolekcja emulatorów, takich jak np. FPSE, czyli emulator Playstation, dzięki czemu mogłem sobie pograć np. w „Gran Turismo”.

No ale, gry to nie wszystko, istnieje też internet. W dzisiejszych czasach komputer bez możliwości przeglądania sieci jest całkowicie bezużyteczny. MorphOS umożliwia przeglądanie zasobów internetu za pomocą programu OWB. Jak na „amigowe” warunki, OWB to doskonała przeglądarka – nie są jej straszne strony www, YouTube czy różnego rodzaju serwisy, jak np. Google Drive czy Google Docs. Zresztą większa część tego artykułu została napisana właśnie w Google Docs za pomocą przeglądarki OWB 1.23. Oczywiście, OWB nie jest idealną przeglądarką – czasami zdarza się jej w dziwny sposób zawiesić, po-



chlania też pamięć RAM jak szalona – podczas pisania tego tekstu OWB połknął całe 450 MB!

Przyznam szczerze, że do codziennej, „typowej” zabawy, czyli filmy, www, muzyka MorphOS nadaje się idealnie. Zdarzają się sytuacje, w których PC nie odpalam w ogóle, bo nie mam potrzeby, a wszystko co chcę, to zrobić na MorphOS-ie. Dla takiego miłośnika „Windy” jak ja, jest to sytuacja całkowicie nietypowa. Do przeglądania internetu mam OWB, do muzyki używam SongPlayera, do odtwarzania filmów DivX mam MPlayera, do poczty YAM-a, do IRC-a AMIRC. Tak naprawdę brakuje mi tylko jakiegoś „Worda” lub podobnego programu (owszem jest Google Docs, ale to jednak nie to samo).

Sprzęt

Jako rozpieszczony użytkownik Windowsa 7 (ostatnio Windows 8), przywykłem do sytuacji, w której nieważne co podepnę do komputera, to zawsze zadziała. W przypadku MorphOS-a, niestety aż tak wspaniale nie jest. Jako, że jeden z komputerów, na których działa u mnie MorphOS, to PowerMac MDD, więc wyposażony jest on tylko w dwa porty USB 1.1. Myszki i klawiaturę jeszcze podepnę, ale co z pendrive, dyskiem USB, drukarką itd. Dlatego zdecydowałem się na zakup karty USB 2.0. No i tu pojawił się problem – z czterech kart USB 2.0 z układem NEC D720101, jakie posiadam, tylko jedna zadziałała. Niedziałające karty system rozpoznawał poprawnie, także wpięte urządzenia do kart były rozpoznawane, jednak jakakolwiek próba odczytu danych powodowała pojawianie się komunikatów z dziwnymi błędami, a w gorszych przypadkach, system całkowicie się wieszał. Dlaczego tak jest – trudno powiedzieć. Ten sam problem miałem z kontrolerem SATA – powinny być oparte na układzie SIL 3x1x, a moje karty posiadały SIL3512 lub 3112. Chciałem użyć karty jako rozszerzenia Maca o dodatkowe porty dla dysków. Oczywiście żadna karta poprawnie nie zadziałała. System niby właściwie je rozpoznawał, niby widział dysk wpięty w SATA, ale próba odczytu/zapisu na dyski powodowała całkowite zamrożenie systemu. Jest to chyba największa wada systemu – brak dopracowanych sterowników.

Na szczęście, system potrafi zaskoczyć też

pozytywnie – klawiatura Microsoft Curve 2000 działa bez problemów. Dodatkowo działają tzw. klawisze multimedialne (volume up, volume down, mute). Działają także myszka Logitech M560, A4Tech G6-70D i wszystkie działają.

Zaskoczeniem dla mnie było poprawne rozpoznanie przez MorphOS mojego tabletu – typowy tani tablet Tracer OVO v 1.0. Po podpięciu mogłem normalnie kopiować dane z i do tabletu, nie miałem też problemu z telefonem Sony Ericsson WT19i – podpiąłem i działa. Podobnie aparat Panasonic Lumix TZ-10 po podłączeniu do MorphOS-a jest normalnie widoczny. Wszystkie pendrive, dyski twarde, jakie posiadam, też działają z MorphOS-em bez najmniejszych problemów i to się chwali.

Amigowe podsumowanie

MorphOS na Macu PPC nie jest może Amigą, ale system daje mocne poczucie „amigowania”. Cała filozofia systemu do złudzenia przypomina mi stary, dobry AmigaOS 3.x, działają mi na MorphOS-ie gry i programy z mojej Amigi 1200. Oczywiście jako, że moja Amiga 1200 miała kartę graficzną, to wszystkie programy musiały działać „pod systemem”, dlatego też przejście z A1200 na MorphOS-a nie było kłopotliwe.

Jako rasowej „pecetofcy” brakuje mi jednak kilku udogodnień, do których przyzwyczaiłem się w Windows. Choćby taka „głupota” jak minimalizowanie otwartych programów – w MorphOS-ie jest wszystko do ikon, przez co po pewnym czasie na pulpicie robi się bałagan. Brakuje mi jakiegoś „docka”, na którym wszystkie te zminimalizowane programy by siedziały – może taki program jest, ale niestety nie znalazłem takiej pchełki.

Oprócz tego małego problemu, w zasadzie nic mi

nie przeszkadza w systemie. System jest ultra-stabilny, jak na amigowy standard. Wiadomo, został napisany od nowa, na „nowy” sprzęt, który nie jest tak „skanapowany”, jak np. Amiga 1200, nie ma także tysięcy latek jakiego posiadał AmigaOS 3.9.

Po ponad roku zabawy z MorphOS wiem kilka rzeczy:

- MorphOS jest bardzo wybredny – nigdy nie wiadomo czy jakieś urządzenie zadziała;
- MorphOS ma mocno „niedopracowane” sterowniki do niektórych kontrolerów USB czy SATA;
- brakuje sterowników do nowszych kart graficznych – korci podpięcie np. Radeonu X800 – chociaż to pewnie się zmieni;
- + System jest stabilny w porównaniu do AmigaOS 3.9;
- + System działa niesamowicie szybko;
- + odtwarzanie plików mp3/flac/ogg/divx nie sprawia najmniejszych problemów;
- + OWB – doskonała przeglądarka www.

Życzenia na przyszłość

Czego bym sobie życzył? Oczywiście dalszego rozwoju systemu. W szczególności chciałbym:

- poprawionych sterowników do kart graficznych,
- poprawionych sterowników lub nowych sterowników do popularnych i tanich kart SATA i USB,
- obsługi nowszych kart graficznych,
- nowego sprzętu dla MorphOS-a – chociaż patrząc na nasze naprawdę małe środowisko, to akurat na to są bardzo małe szanse.

Obecnie używam wersji 3.5.1 na dwóch komputerach: jeden to PowerMac MDD z G4 1.5 GHz z Radeonem 9600PRO oraz 1.5 GB pamięci, drugi to PowerBook z G4 1.5 GHz z Radeonem M9700 oraz 1 GB pamięci. Mimo kilku problemów z USB czy SATA (co dziwne dotyczyły one tylko PowerMaca MDD – na Powerbooku żadne z wyżej wymienionych nie występują), MorphOS pozwolił mi dalej cieszyć się z „amigowania”, tak jak 10 lat temu cieszyłem się z Amigi 500. Drobna różnica polega na tym, że wszystko działa zdecydowanie szybciej niż na mojej ulubionej Amidze 1200, a uruchomienie MorphOS-a na laptopie to czysta przyjemność i dobra zabawa.

Aleksander „trOLLO” Giedyk





Z talerza na krzem

W moim PowerBooku G4 był zamontowany dysk IDE 80 GB. Niestety dysk miał swoje lata i przestał działać – dokładniej, pojawiały się błędy odczytu/zapisu. Zdecydowałem, że wymienię ten dysk, jednak zamiast kupować tradycyjny, postanowiłem włożyć do komputera dysk SSD. Z racji, iż w Powerbooku znajduje się złącze IDE 44PIN, wybrałem dysk firmy TRANSCEND TS32GPS330 o pojemności 32 GB. Wydawać by się mogło, że to strasznie mało, ale MorphOS 3.5.1 zajmuje „aż” 440 MB licząc z całym softem, który mam zainstalowany, więc 32 GB wydaje się być nie do zapełnienia.

Dlaczego dysk SSD? Odpowiedź jest prosta – na komputerze stacjonarnym mam całą bazę oprogramowania, a laptop ma służyć jako komputer dodatkowy, gdzie nie będzie trzymane „sto zylionów gigabajtów” filmów, gier itd. Jako, że SSD pobiera mniej prądu od tradycyjnego dysku, to komputer będzie działał dłużej na baterii, co często ma duże znaczenie – szczególnie w podróży. Ta cecha też zadecydowała o wyborze takiego dysku. Ostatnia i najważniejsza rzecz – prędkość odczytu. SSD jest dużo szybszy od dysku tradycyjnego. Mój dysk – TRANSCEND TS32GPS330 – wg producenta posiada następujące osiągi: odczyt 125 MB/s, zapis 40 MB/s. Nie są to może imponujące osiągi, jednak port IDE nie pozwoli na większy odczyt, a zapis – cóż, ważny jest tylko podczas instalacji programu.

Po wybraniu dysku przyszedł czas na montaż. Normalnie nie jest to problem – w innych laptopach trzeba odkręcić klapy, wyjąć dysk, włożyć nowy i 5 minut później można instalować system. Niestety Apple musiał, jak zawsze, wszystko pokręcić. Montaż dysku w PowerBooku jest dość pracochłonny – musimy odkręcić kilkadziesiąt śrub, aby dostać się do wnętrza.



Pierwsza rzecz, którą trzeba zrobić, to odpiąć zasilanie oraz wyciągnąć baterię, ponieważ pod baterią znajdują się śruby mocujące, które musimy odkręcić. Następnym krokiem jest, odkręcenie blaszki zasłaniającej kości pamięci. Gdy ją usuniemy, zobaczymy kolejne dwie śruby, które musimy odkręcić.



Kolejne sześć śrub znajduje się po bokach laptopa: trzy z prawej i trzy z lewej strony.



Następnie musimy odkręcić cztery śruby znajdujące się na górze laptopa. U mnie jedna znajduje się pod plombą gwarancyjną.



Gdy już poradzimy sobie z tymi śrubami, musimy zająć się śrubami koło matrycy z tyłu laptopa. Są tam po dwie śruby – jedna większa, druga mniejsza. W moim przypadku większa śruba była zamontowana na dole.



Następnie wykręcamy dwie śruby na górze klawiatury. Po odkręceniu tych śrub, pozostaje już tylko podnieść klawiaturę. Tutaj uwaga, po pierwsze, musimy odczepić przód, który jest montowany na zatrzaskach. Gdy już to zrobimy, musimy delikatnie i ostrożnie podnieść klawiaturę, ponieważ jest ona montowana do płyty głównej, podobnie jak klawiatura w Ami-dze 1200.



Koniec na płycie przyklejony jest taśmą lepłą. Taśmę musimy delikatnie odczepić, a kabel z klawiatury bardzo ostrożnie odpiąć z płyty głównej.



Gdy już się z tym uporamy, zobaczymy dysk twardy. Tutaj musimy jeszcze odkręcić uprząż trzymającą dysk oraz odpiąć taśmę łączącą dysk z płytą główną.

Teraz powinno już być z górki. Dysk ma wkręcone cztery gumowe dystansery, które wykręcamy i wkręcamy do nowego dysku.



Przy montażu dysku, wykonujemy te same czynności, zaczynając od ostatniej pozycji.

Wymiana wydaje się skomplikowana i taka w rzeczywistości jest. Po pierwsze, musimy uważać, aby nie rozerwać taśm łączących klawiaturę z płytą lub dysk z płytą. Dodatkowo, przy skręcaniu musimy się upewnić, że wszystko jest poprawnie podpięte. W moim przypadku, raz nie działało gniazdo PCMCIA, a raz lewy USB.

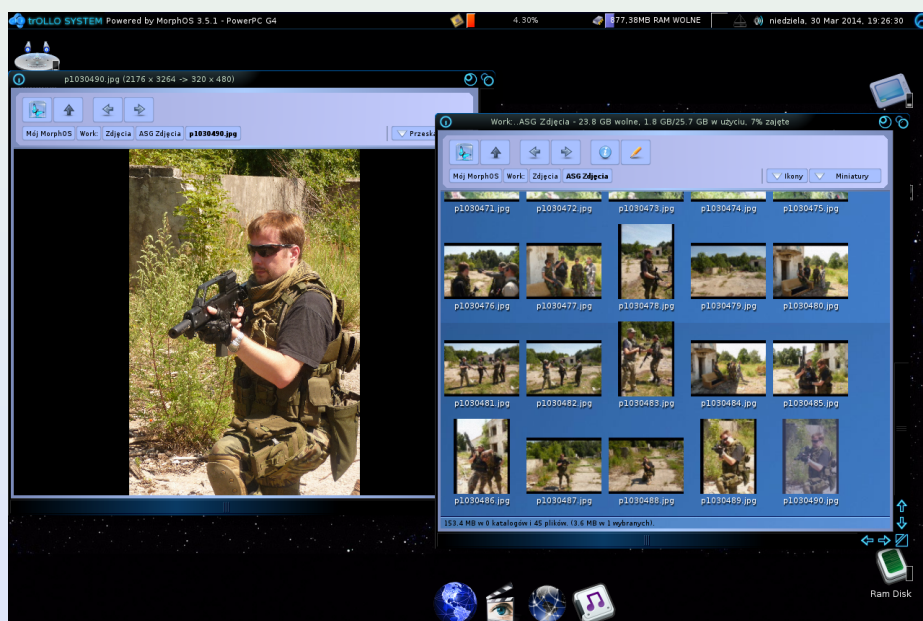
MorphOS i dysk SSD

Odczyt 125 MB/s, zapis 40 MB/s - niby żadna rewelacja. Jednak dyski SSD mają praktycznie zerowy czas dostępu, więc dostęp do danych jest dużo szybszy. A jak wrażenia? Po zainstalowaniu systemu MorphOS 3.5.1 na dysku SSD, pierwsze co rzuca się w oczy to niemal błyskawiczny start systemu. Ekran startowy pojawia się na ułamek sekundy, gdzie przy starym dysku tradycyjnym wyświetlał się

ok. 2-3 sekund. OWB 1.23 na starym dysku potrzebował około 4-5 sekund, aby się wczytać. Teraz trwa to około 1 sekundy - po prostu klikam na ikonę i mam OWB. Podobnie jest z innymi aplikacjami. Przeglądanie katalogów odbywa się błyskawicznie - katalog, w którym mam 45 zdjęć, po prostu się pojawia (wszystkie zdjęcia są w rozdzielczości około 3200x2100), a przeglądanie zdjęć trwa szybko. Praca na komputerze wyposażonym w dysk SSD to naprawdę czysta przyjemność.

Na koniec - rozkręcenie, montaż dysku i skręcenie PowerBooka zajęło mi około 40 minut. Instalacja systemu na dysku SSD to czas około 5-6 minut. Cały proces łącznie z przeniesieniem danych zajął mi około 1 godziny.

Aleksander „trOLLO” Giedyk





Frogatto & Friends

Obudziłem się pewnego słonecznego... po południa? No tak, oczywiście zasnęłam. Szybko zeskoczyłem z łóżka, przeciągnąłem się, młaskałem językiem (przy okazji spieszenie obliżując zaspane jeszcze oczy) i pospieszyłem na dół (po drodze leżało kilka monet, to żem wziął – no co, podpisane nie były). W kuchni, przy kipiącym garnku zastałem dość nerwowego dziś Ziemniara.

– Hej, Frogatto! – rzucił przez zaciśnięte zęby
– Może byś przynajmniej spróbował znaleźć jakąś robotę, co?! Potrzebujemy tu trochę pomocy!

Nie czekałem aż się rozkręci, tylko przytaknąwszy (właściwie to nie mogłem odmówić, bo mam dwa kłykie potyliczne) skierowałem się do drzwi. W planach miałem przechadzkę do Miasteczka, a po drodze jeszcze wizytę na górze – u Nene (co tu dużo mówić, zawsze lubiłem puszyste babki, które uwielbiają trzymać gnata w dłoniach). Pogoda była piękna, tła pięknie wypikselowane, przygrywała sielska muzyczka, a po drodze znalazło się nawet kilka przyjemnie chłodnych bajorek. Szło się jednak niezbyt miło, bo w okolicy strasznie rozpleniły się jakieś paskudztwa – a to mrówki, a to panceżuki, ba – trafił się nawet klujonc! Ale to nie było jeszcze najgorsze, co miało mnie dziś spotkać. Wyobraźcie sobie, że Milgram i jego koty...

– Dobra, Frogatto, wystarczy. To ja piszę tę recenzję. Chciałem Ci przerwać wcześniej, ale strasznie szybko nawijasz tym swoim długim ozorem.

– Sam mi go jeszcze wydłużyłeś w sklepie u Choppla, nie pamiętasz? To było zaraz po tym jak...

– Dosyć! Nie widzisz, że się nam recenzja rozlaży? Teraz będzie... Po mojemu będzie, jasne?!

– Uhm...

– No.



„Frogatto and Friends” to urocza, utrzymana w oldschoolowym stylu platformówka, w której sterujemy sympatyczną, zębatą żabką...

– Żabolem!

...wrednym, zębatym żabolem, obdarzonym pojemnym brzuchem, długim (za długim!) językiem i – najwyraźniej – brakiem enzymów trawiennych, dzięki czemu może polykać i wypływać w całości najróżniejsze przedmioty, jak również napotkanych przeciwników (z łapek nasz Frogatto korzysta nader rzadko – zdecydowanie woli splunąć kluczem w kłódkę niż najnormalniej w świecie po prostu go w niej przekreślić). Jak przystało na oślizłego płaza jest też dość czepliwy (chciałoby się powiedzieć – „czepialski”, ale znów ktoś się obrazi...), co daje się wykorzystać przy wspinaniu się na ściany. Fabuła gry rozwija się w trakcie rozgrywki. Na początku mamy do wykonania małe „questy”, potem pojawia się coś grubszego, a ostatecznie może się to nawet skończyć mrożącymi krew w żyłach starciami z kotkami o dużych łepkach, tudzież konfrontacją z ich dowódcą – Milgramem, który zapewne wcale nie zechce nas zaprosić na herbatkę przy kominku. Skoro o questach mowa – w nagrodę za ich wykonanie otrzymujemy różne (raz bardziej, raz mniej potrzebne) bonusy – a to dodatkowe „serduszko” do zdrowia, a to nową umiejętność zaczepną (przełączane literą „D”) – warto też penetrować przemierzaną



krainę w poszukiwaniu monet – będzie je można później wykorzystać na zakup dodatkowych „ułatwiająek” choćby u wspomnianego Choppla...

– Nie dajcie się zwieść jego pociesz-nemu wyglądowi – jest to wyjątkowo pazer, ryży spekulant! Nie spodziewajcie się, że uda Wam się wykupić wszystko za jednym podejściem.

A propos tak zwanych „enpeców” – w grze spotkamy ich sporo – o Ziemniarce (Pato)

czy Nene już słyszeliście, ale to dopiero początek. Przyjdzie nam toczyć heroiczne boje z mentorstwem Sowoida (Berd), szukać rzadkiego gatunku dla Kreta-Pustelnika czy pomagać liczny (terroryzowanym przez pro-Milgramowskich separatystów) mieszkańcom Miasteczka. Wszystkich ich łączy dwie cechy: Po pierwsze – większość wygląda jak postaci z nocnych koszmarów: powykrzywane miny,

ostre zębiska, kolce, szpony i inne tego typu atrybuty – w tym świecie nawet wiewiórka piecze tort ze strzelbą w łapkach... Momentami miałem wrażenie, że te stwory w pierwotnym zamyśle miały być naszymi przeciwnikami. Po drugie – oni wszyscy desperacko chcą z nami rozmawiać. Wydawać by się mogło, że wprowadza nas to w klimat i świat gry, ale po kilku (głębszych) dialogach robi się po prostu nudne. Sytuacji nie poprawia fakt, że gra jest słabo zlokalizowana (bywa, że zaczynamy czytać dialog po polsku, a kończymy po angielsku, sporo jest też ortografów – jak na przykład „żolnieże”), poprawia natomiast opcja szybkiego przewijania/pomijania dialogów (szczególnie jeśli wszystkie już znamy, bo przechodzimy grę kolejny raz, na wyższym poziomie trudności).

– Co do trudności, to chciałem coś dodać. Całe szczęście, że autorzy dali mi możliwość uzupełniania energii, bo z takim patalchem przy klawiaturze z pewnością nie wyszedłbym poza pierwszy poziom... Au! Mój język! Pociągnęłam mnie za... Auuu!!!

Otóż to. Zanim Frogatto przypadkowo zawiązał sobie język dookoła nogi od stołu przypomniał mi, że miałem wspomnieć o trudności gry i o tym, jak odzyskiwać utraconą energię. W trybie „prostym”, poza tym, że pojawi się na naszej drodze mniej przeciwników, każde spotkanie z nimi będzie nas kosztować tylko połowę „serduszka” (gdy stracimy je wszystkie – tracimy też życie i cofamy się do ostatniego



„checkpointu”). W trybie „challenging”, który zaczynamy z mniejszą ilością „serduszek”, tracimy jednorazowo całe. Uzupełnić „serduszką” możemy albo pokonując przeciwników (wylatują dość często), albo w napotkanych fontannach/dystrybutorach wody (wystarczy stanąć w takim miejscu i skierować strzałkę w górę). Plusem tego drugiego rozwiązania jest też szybka regeneracja „many”. Porozmieszczone zaś tu i ówdzie „sławojki” służą do... no, jak myślicie? Naturalnie, do zapisania (zasikania?) gry. Urocze...

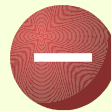
Skoro jesteśmy już przy szybkości, to wypada dodać, że „Frogatto and Friends” należy do dość wymagających gier. Po pierwsze, polecam tryb pełnoekranowy – w okienku gra szybko traci płynność w bardziej „gorących” momentach, a na pełnym ekranie pozostaje grywalna PRAWIE przez cały czas (są takie lokacje, w których nie chce się przebywać zbyt długo ze względu na klatkowanie – podejrzewam, że winne są tu głównie systemy „czą-

Podsumowując, „Frogatto and Friends” jest grą wartą polecenia. Moim zdaniem każdy miłośnik platformówek (pod warunkiem posiadania odpowiednio mocnego sprzętu) przejdzie ją z przyjemnością. Bardzo dobra oprawa i dobrze zbalansowany poziom trudności (choć może za łatwo idzie z niektórymi bossami, ale to podobno ma się zmienić w przyszłych wersjach), a co za tym idzie – ponadprzeciętna grywalność sprawia, że łatwo przymykamy oko na (zbyt liczne jak na – było

Pewną ciekawostką stanowi tzw. „tryb arkadowy”, czyli szereg minigier (bez możliwości wybrania poziomu trudności), w których możemy sprawdzić swoją zręczność i pobijać kolejne rekordy. Z pewnością może to trochę przedłużyć żywotność gry, szczególnie wtedy, gdy tryb fabularny nie będzie miał nam już nic do zaoferowania. Za wyjątkiem może próby pobicia aktualnego speed-runu.



- ciesząca oczy i uszy oprawa,
- poziom trudności nie frustruje,
- nieszablonowe pomysły,
- podoba się dzieciom.



- dość nudna i przegadana fabuła,
- błędy w tłumaczeniu,
- nieproporcjonalne wymagania sprzętowe.



nie było – wersję 1.3.1) niedociągnięcia. Amigowy silnik gry (będą potrzebne też dane) można znaleźć pod adresami, które znajdują się w ramce.

Konrad Czuba

Odnośniki

Wersja 1.2.2 dla AmigaOS 4.x:

<http://www.clubevolution4.com/HunoSDL-Port/Frogatto-OS4.lha>

Wersja 1.3.1 dla MorphOS-a:

<http://bszili.morphos.me/ports/frogatto-mos.lha>

Oficjalna strona gry:

<http://www.frogatto.com>

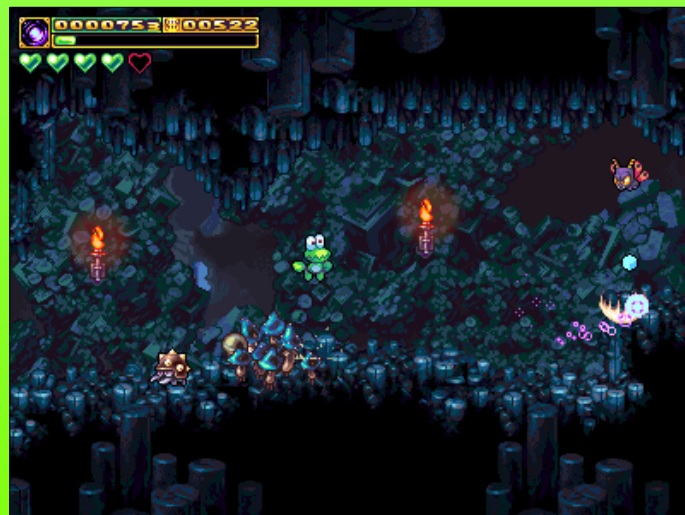
Status tej gry nie jest do końca jasny. Niby można z githuba pobrać dane, ale na oficjalnej stronie nie ma mowy o tym, że jest freeware. Jest za to mowa o tym, że grę można kupić przez Humble Store za 10\$, jak również ma być dostępna do kupienia na Steamie.



steczkowe”, jak np. płomień). Mimo, że gra wykonana jest starannie, to tutaj dostaje ode mnie minusa. Wiem, że realistycznie rzecz biorąc nie powinienem oczekiwać od w miarę współczesnej produkcji jakiegokolwiek optymalizacji, ale wydawać by się mogło, że platformówka 2D powinna się z niewielką zadowolić procesorem 1.5 GHz i Radeonem 9200. „Frogatto and Friends” nie da się zadowolić.



– Takim rzęchem? Chyba żartujesz...
 – Grrr... Myślisz, że ujdzie Ci to płazem?
 – ... (tu Frogatto zaczyna kontemplować fakturę ściany i przezornie chowa język za zębiska).





Nasza pierwsza gra

Kurs programowania z wykorzystaniem Visual Studio 2005 Express Edition i VBCC - część 7

Siądmy odcinek zaczniemy zwyczajowo od naprawienia błędów z poprzedniego odcinka. Rozszerzając naszą grę o demonstrację gry w szale twórczym zapominałem o małym detalu, jakim jest wyjście z demo za pomocą wciśnięcia przycisku w joysticku bądź też klawisza A na klawiaturze. Nie jest to skomplikowane i uczynimy to teraz. Jak dobrze pamiętamy, w trybie demo nie zbieramy żadnych informacji czy to z klawiatury, czy z joysticka. Powinniśmy jedynie sprawdzać czy `g_bFire` został ustawiony, czyli że przycisk w joysticku lub odpowiedni klawisz został wciśnięty. Mimo tego, że kod zostanie później odrobinę zmieniony, to pozwolimy sobie zamieścić ten kawałek kodu. Poniższy fragment wstawiamy do `window.c` w linii 114, czyli zaraz za instrukcją warunkową `IF` dotyczącą sprawdzania czy nie jesteśmy w trybie demo.

```
else
{
    if (msg_code == KEY_A)
    {
        g_bFire = TRUE;
    }
}
```

To jednak dopiero połowa pracy. Aby tryb demonstracji zakończyć, pozostaje dodać odpowiedni

fragment kodu w `demo.c`, który sprawdza czy przycisk został wciśnięty i jeśli tak było, to powracamy do ekranu tytułowego przekazując wskaźnik na funkcję `Title`.

```
if (g_bFire)
{
    g_bFire = FALSE;
    g_pFnc = &title;
    return;
}
```

Drugi błąd też jest związany z trybem demonstracyjnym. Otóż w module odpowiedzialnym za zbieranie informacji o joysticku zabrakło sprawdzenia czy jesteśmy w trybie demo. Błąd ten powodował, że w trybie demo, użytkownik mógł ruszać joystickiem i mieć mylne wrażenie, że uczestniczy w grze, mimo napisu „demo” na środku ekranu. Pierwsze co, to musimy dodać brakującą dyrektywę `include` tak, aby kompilator poradził sobie z kompilacją zmiennej `g_bDemoMode`. Umieszczamy stosowną linię zaraz za pierwszym `#include input.h` – to proste ćwiczenie pozostawiam dla czytelnika. Musimy jeszcze dodać brakujący warunek w funkcji `SignalsInput`, który zbiera informacje o wychyleniu joysticka tylko wtedy, gdy gramy. Przedstawiam stosowny kawałek kodu, który trzeba podmienić w tej procedurze.

```
if (FALSE == g_bDemoMode)
{
    const WORD x = m_event.ie_X;
    const WORD y = m_event.ie_Y;
    if (1 == x)
    {
        g_bRight = TRUE;
    }
    else if (-1 == x)
    {
        g_bLeft = TRUE;
    }
    if (1 == y)
    {
        g_bDown = TRUE;
    }
    else if (-1 == y)
    {
        g_bUp = TRUE;
    }
}
```

Następny błąd, jaki znalazłem to niewłaściwie napisana funkcja `GetFileSizeByName`, zwraca-

jąca kod błędu jako rozmiar. Moim zdaniem, poprawianie tej procedury nie ma większego sensu, bo zbyt skomplikuje zarówno kod jak i używanie jej, co czyni kod mniej czytelnym. Zalecaną szczepionką na takie przypadki jest usunięcie kodu i przerobienie miejsc, gdzie wołałismy funkcję. W tym przypadku została ona użyta w module `level.c` do załadowania wszystkich plansz do pamięci. Zmianie ulegnie funkcja `InitLevels`. Należy, mówiąc brzydko, wywalić cały kod od linii, gdzie występuje `GetFileSizeByName` (wraz z tą linią) aż do klamry kończącej funkcję. Następnie dodajemy deklarację funkcji i zmiennej przetrzymującej nazwę pliku, zwyglądając wszystkie plansze. A całość wygląda tak:

```
static int loadAllLevels(void);
static const char* m_AllLvName = "levels.bin";
//=====
int InitLevels(void)
{
    int iResult = RT_FAILED_MEM_LEVEL;
    g_nLvMaxWidth = 320/g_nTileWidth;
    g_nLvMaxHeight = 192/g_nTileHeight;
    g_nLvWidth = g_nLvMaxWidth;
    g_nLvHeight = g_nLvMaxHeight;

    g_pLevel = (BYTE*)malloc(g_nLvMaxWidth*g_nLvMaxHeight);

    if (NULL == g_pLevel)
    {
        return iResult;
    }

    iResult = loadAllLevels();
    return iResult;
}
```

Przejdźmy do `loadAllLevels`. Poza wczytaniem plansz, najważniejsze dla nas jest zaalokowanie potrzebnego obszaru pamięci i prawidłowa obsługa prawie wszystkich przypadków, gdy coś się nie powiedzie. Mam tu na myśli zwracanie przez funkcję odpowiednich kodów błędów dla odpowiedniej sytuacji. Celowo pominąłem tu sprawdzanie czy funkcja `fread` wczytała tyle danych ile powinna – to łatwe zadanie pozostawiam czytelnikowi. Z początku może dziwić trochę konstrukcja funkcji, gdzie zmienna `iResult` przyjmuje różne wartości błędów, aby w wewnętrznej pętli ustawić poprawny kod powrotu. W tym przypadku startujemy od najbardziej pesymistycznego wariantu, aby dojść do pożądanego `RT_OK`. Czyli początkowo zakładamy, że plik nie zostanie otwarty, potem, skoro jednak się powiodła sztuka otwarcia, to ustawiamy błąd związany z niewłaściwym rozmiarem pliku. Dalej alokujemy obszar pamięci, w którym to za chwilę umieścimy dane dla plansz. I w końcu czytamy dane plansz do pamięci. Oczywiście nie zapominamy dodać brakujących kodów błędów do pliku `types.h`.

```
static int loadAllLevels(void)
{
    int iResult = RT_FAILED_OPEN_LEVELS;
    FILE* f = fopen(m_AllLvName, "rb");
    if (f)
    {
        iResult = RT_FAILED_LEVELS_SIZE;
        const int size = GetFileSize(f);
        if (size > 0)
        {
            iResult = RT_FAILED_MEM_ALL_LEVELS;
            g_pAllLevels = (BYTE*)malloc(size);
            if (g_pAllLevels)
            {
                iResult = RT_OK;
                fread(g_pAllLevels, 1, size, f);
            }
            fclose(f);
        }
        return iResult;
    }
}
```

W paru innych miejscach także można znaleźć elementy do poprawy, które zmodyfikowałem.

Warto wspomnieć o zmianie procedury `WaitTicks` w module `game` – dodałem tam możliwość szybszego wyjścia z pętli za pomocą przycisku joysticka lub odpowiedniego klawisza. Dzięki temu bardziej nerwowi użytkownicy mogą szybciej przejść z „Game Over” do obrazka tytułowego, co niewątpliwie jest zaletą.

W dzisiejszym odcinku skupimy się na dalszym usprawnianiu gry. Zaczniemy od zmian w pliku `boxo.c`, dodamy nowy plik `boxo.h` i przeniesiemy z modułu `game` dwie zmienne: `g_pFnc` i `g_bDemoMode`. Dodamy tam także nową deklarację zmiennej typu `BOOL` `g_bExitFromGame`. Ta nowa zmienna umożliwi nam, jak się łatwo domyśleć, lepszą kontrolę

wyjścia z gry. Oczywiście definicję tychże zmiennych umieścimy w `boxo.c`. Ulepszymy statyczne (czyli widziane tylko w `boxo.c`) funkcje `init` i `close`. O ile ta druga wygląda jeszcze znośnie, to z pierwszą nie jest już tak różowo. W zasadzie można zauważyć powtarzającą się sekwencję kodu, wywołanie funkcji `init` dla danego modułu, przypisanie go do zmiennej `iResult`, testowanie czy

wszystko odbyło się tak, jak chcieliśmy (czyli, że zmienna ma wartość `RT_OK`) i ewentualne zakończenie funkcji w przypadku błędu. Udało nam się wydzielić pewien powtarzalny ciąg instrukcji, a więc możemy z tego wykombinować pętlę. I tak też zrobimy. Zdefiniujemy najpierw wskaźnik na funkcję bez parametrów zwracającą `INT`. Będzie to podobnie brzmiało do umieszczonej w `types.h` definicji `PVF`. Tę definicję także tam umieścimy.

```
typedef int(*PIF)(void);
```

Definiujemy teraz strukturę o wdzięcznej nazwie `InitKill` i tworzymy tablicę przechowującą odpowiednie wskaźniki. W ten sposób za jednym zamachem będziemy mieli z głowy zarówno funkcje inicjalizujące, jak i robiące porządek w danym module. Niewątpliwie dodatkową korzyścią, płynącą z takiej struktury będzie zmniejszona ilość błędów w kodzie oraz łatwiejsze i bardziej intuicyjne dodawanie nowych modułów. Wystarczy dodać odpowiednią linię w odpowiednim miejscu i nie musimy pamiętać czy dodaliśmy do funkcji `close` odpowiedni kod zamykający dany moduł.

```
struct InitKill
{
    PIF init;
    PVF kill;
};
static struct InitKill initTable[] =
{
    {&initLibs, &closeLibs},
    {&initCfg, &killCfg},
    {&initWindow, &killWindow},
    {&initMainTimer, &killMainTimer},
    {&initDemoTimer, &killDemoTimer},
    {&initInput, &killInput},
    {&initTiles, &killTiles},
    {&initLevels, &killLevels},
    {&initSound, &killSound},
    {&initTitle, &killTitle},
};
```

Dzięki temu w łatwy sposób zmodyfikujemy `init`. Całe ciało tej funkcji zastępujemy takim o



to zgrabnym kodem.

```
int i = 0;
while (i < ARRAY_SIZE(initTable))
{
    const int iResult = (*initTable[i].init)();
    i++;
    if (RT_OK != iResult)
    {
        return iResult;
    }
}
return RT_OK;
```

Jak widać zrobiliśmy użytek z makra `ARRAY_SIZE`. Najciekawsza rzecz została odrobinę zagmatwana, ale szybka analiza pomoże zrozumieć, „w czym tkwi diabeł”. Wywołanie funkcji `Init` dla danego modułu uzyskujemy przez wywołanie odpowiedniego wskaźnika z tablicy zawierającej struktury typu `InitKill`. Samo `initTable[i]` wskazuje na i-ty wiersz w naszej tablicy. Aby dostać się do wskaźnika na funkcję inicjującą dany moduł, stosujemy notację `initTable[i].init`. Następnym krokiem, zresztą już nam znanym, będzie wywołanie tej funkcji za pomocą (*wskaźnik)(). Bardzo podobnie będzie wyglądać zmieniona funkcja `close`, która nie wymaga komentarza.

```
static void close(void)
{
    int i = ARRAY_SIZE(initTable) - 1;
    while (i > -1)
    {
        (*initTable[i].kill)();
        i--;
    }
}
```

Nadszedł czas na dodanie pliku konfiguracyjnego naszej gry. Taki plik konfiguracyjny na samym początku będzie bardzo skromny – umieścimy w nim kody klawiszy odpowiedzialne za poruszanie naszym stateczkiem. Dotychczas w grze ustawione kody klawiszy były na sztywno i na przykład ruchowi w lewo odpowiadał kursor w lewo. Oczywiście wybór tego klawisza nie był przypadkowy, ale myślę, że możliwość niejako konfigurowania gry podnosi jej wartość. Z racji tego, że wcześniej nie myśleliśmy nad tym tematem, to musimy trochę zmodyfikować kod. Plik nazwiemy `boxo.cfg`, który zostanie zapisany w tym samym katalogu, gdzie znajduje się plik wykonywalny. Na wstępie awansom dodajemy 5 nowych plików: `boxo.h`, `cfg.c`, `cfg.h`, `title.c`, `title.h` i modyfikujemy plik `makefile` tak, aby było możliwe kompilowanie modułów `cfg` i `title`. Myślę, że temat dodawania nowych plików do `makefile` nie nastręczy problemów i dlatego pomnę ten krok.

Przejdźmy do `cfg.c` i `cfg.h`. Zdefiniujemy trzy zmienne globalne. Pierwsza `g_pCfg`, będzie wskazywać na konfigurację naszej gry – w sumie powinniśmy zdefiniować strukturę odpowiedzialną za konfigurację. Miałyby ona przechowywać informacje w naszym przypadku o kodach klawiszy. Dla prostoty przyjąłem, że plik `boxo.cfg` będzie zawierał pięć bajtów i każdy bajt będzie odpowiadał jednemu klawiszowi. Druga zmienna `g_nCfgSize` przechowywać będzie rozmiar konfiguracji, a trzecia, `g_bCfgChanged`, to flaga mówiąca czy konfiguracja się zmieniła, czy też nie. Zrobimy z niej użytek przy zapisywaniu `boxo.cfg`. Inicjacja modułu nie powinna rodzić problemów, gdyż coś bardzo podobnego uczyniliśmy podczas wczytywania plansz w pliku `level.c`. Nowością jest jedynie kod odpowiedzialny za wywołanie domyślnej konfiguracji, a odbywa się to zawsze, gdy był jakikolwiek problem z odczytaniem pliku `boxo.cfg`. Wtedy to ustawiamy domyślne wartości dla kodów klawiszy. Jak łatwo się domyśleć, są to kody, które na twarde zapisane były w pliku `window.c`. Mam tu na myśli między innymi `#DEFINE KEY_CURSOR_UP 0x4c`. I jeśli ustawialiśmy domyślną konfigurację, to przestawiamy flagę

`g_bCfgChanged`, aby był możliwy zapis, który odbywa się w funkcji `KillCfg`. Można spróbować zapisywać zaraz po zmianie, ale to podejście zwiększa ilość zapisywania konfiguracji – wystarczy sobie wyobrazić użytkownika, który co chwilę zmienia konfigurację. Przy naszym podejściu konfiguracja zostanie zapisana po wyjściu z gry. Dla jasności przedstawiam tylko funkcje `KillCfg` i `defaultCfg`.

```
void KillCfg(void)
{
    if (g_pCfg && g_bCfgChanged)
    {
        WriteFile(m_name, g_pCfg, g_nCfgSize);
    }
}

/*-----*/
static void defaultCfg(void)
{
    m_defaultCfg[0] = KEY_CURSOR_UP;
    m_defaultCfg[1] = KEY_CURSOR_DOWN;
    m_defaultCfg[2] = KEY_CURSOR_LEFT;
    m_defaultCfg[3] = KEY_CURSOR_RIGHT;
    m_defaultCfg[4] = KEY_A;
    g_nCfgSize = DEFAULT_CFG_SIZE;
    g_pCfg = m_defaultCfg;
    g_bCfgChanged = TRUE;
}
```

Oczywiście nie zapominamy o dodaniu odpowiedniego wiersza w naszej tablicy struktur tak, aby funkcje `Init` i `Kill` się uruchomiły oraz aby nasze zmiany przyniosły pożądany skutek i było możliwe poruszanie statekiem kosmicznym za pomocą zdefiniowanych klawiszy (na ten moment ustawiliśmy te same klawisze, co wcześniej). Musimy zrobić jeszcze jedną rzecz – mianowicie przepisać kody klawiszy z konfiguracji do zmiennych odpowiedzialnych za ruch bohatera. W `input.c` dodajemy funkcję `setKeys`:

```
static void setKeys(UBYTE* pCfg)
{
    g_nkeyUp = pCfg[0];
    g_nkeyDown = pCfg[1];
    g_nkeyLeft = pCfg[2];
    g_nkeyRight = pCfg[3];
    g_nkeyFire = pCfg[4];
}
```

Następną rzeczą, jaką się zajmujemy, to animacja elementów w grze, a na deser zrobimy sobie proste menu w obrazku tytułowym. W pierwszym rzędzie zajmujemy się animowaniem kostki odpowiadającej przejściu do następnej planszy w grze. Na tę okazję upichciłem nową grafikę – nie jest ona najwyższych lotów, ale mam nadzieję, że widać na niej, o co chodzi. W naszej grze plansza składa się z kostek i jeśli będziemy podmieniać jeden blok 16x16 na inny, to w ten sposób uzyskamy animację. Zdefiniujemy nowe elementy w `tile.h`, które będą odpowiadać za poszczególne fazy animacji i, jak nie trudno się domyśleć, `TILE_EXIT0`, `TILE_EXIT1` i `TILE_EXIT2` to animowana kostka dla wyjścia. Aby ułatwić sobie deczkę sprawę i nie modyfikować plansz, pozostawiłem `TILE_SHIP` bez zmian. Z nowych elementów dodałem `TILE_WALL1`, która będzie symulować uderzenie kierowanego przez użytkownika bohatera statku. W `level.c` pojawiła się nowa funkcja `calculateLevel`, której zadaniem jest animowanie elementów planszy. W samej funkcji nie ma nic tajemniczego – przechodzimy całą planszę, sprawdzamy na jaki element trafiliśmy i zamieniamy go na inny. Nieocenione usługi tu oddaje instrukcja `switch` i dlatego też tylko ją przedstawiam.

```
switch (a)
{
    case TILE_EMPTY: break;
    case TILE_EXIT0:
        *p = TILE_EXIT1;
        BltBmapRastPort(g_pTileBmap, TILE_EXIT1*g_nTilewidth, 0, g_prpMain, x,y, g_nTilewidth, g_nTileHeight, 0xc0);
        break;
    case TILE_EXIT1:
        *p = TILE_EXIT2;
        BltBmapRastPort(g_pTileBmap, TILE_EXIT2*g_nTilewidth, 0, g_prpMain, x,y, g_nTilewidth, g_nTileHeight, 0xc0);
        break;
    case TILE_EXIT2:
        *p = TILE_EXIT0;
        BltBmapRastPort(g_pTileBmap, TILE_EXIT0*g_nTilewidth, 0, g_prpMain, x,y, g_nTilewidth, g_nTileHeight, 0xc0);
        break;
    case TILE_WALL1:
        *p = TILE_WALL;
        BltBmapRastPort(g_pTileBmap, TILE_WALL*g_nTilewidth, 0, g_prpMain, x,y, g_nTilewidth, g_nTileHeight, 0xc0);
        break;
}
```

Jako bardzo proste ćwiczenie pozostawiam czytelnikowi zamianę długiego `BltBmapRastPort` na zgrabną funkcję przyjmującą trzy parametry. Wówczas powyższy kod, będzie wyglądał bardziej estetycznie i przejrzysto. Procedurę `calculateLevel` wywołujemy w pętli głównej rozgrywki. Aby animacja nie była za szybka, bo mamy mało klatek animacji, wprowadziłem licznik opóźniający. Oprócz tego mniejszym zmianom ulegną warunki sprawdzania czy statek uderzył w ścianę i czy osiągnął wyjście. Po prostu musimy wziąć poprawkę na to, że na planszy będzie więcej różnych klocków i musimy zadbać o prawidłową obsługę. W przeciwnym razie gra nie miałaby sensu, gdyby bohater zamiast zatrzymać się na ścianie przenikałby przez nią i tym sposobem tracił życie. A jeśli już jesteśmy przy temacie statku kosmicznego, to aby go zanimować, musimy zmienić funkcję `PasteShip`. Niestety nie możemy podpiąć logiki animacji do powyższego kodu, bo jak dobrze pamiętamy (bądź zaglądamy do `findShipPositionOnLevel`), to po znalezieniu kostki `TILE_SHIP`, stawiamy tam `TILE_EMPTY`. W każdym razie animacja jest bardzo podobna do powyższego kodu i nie będę się nad tym rozwodził.

Ponieważ jest nowa grafika, zaszalałem i napisałem kilka nowych procedur. Obrazek tytułowy zyskał pokazne logo, zmieniłem czcionkę na bardziej czytelną i dodałem stylową strzałkę pokazującą, gdzie obecnie znajduje się wybór użytkownika. Aby to obsłużyć, w module `tile` pojawiły się procedury odpowiedzialne za: pokazanie logo – `Print`, postawienie pojedynczego znaku – `PrintChar`, pokazanie napisu `Game Over` – `PrintGameOver`, pokazanie liczby – `PrintNumber`. Ostatnia będzie wykorzystana do pokazania, na którym etapie jesteśmy. Nadszedł czas na deser, czyli proste menu, a wszystko to umieścimy w module `title`. Na wstępie przenosimy procedurę `Title` i `titleLoop` z modułu `game`. W funkcji `Title` zmieniamy sposób pokazania logo, wywołując `PrintLogo`. Tutaj też będzie narysowane menu. Aby nie było zbyt małe, zrobimy trzy pozycje: `Start`, `Options` i `Exit`, a do tego dochodzi strzałka symbolizująca, gdzie aktualnie użytkownik się znajduje. Z racji tego, że są trzy klatki animacji to wprowadziłem licznik opóźniający. Na razie `Options` pozostanie nieaktywne i zajmę się nim w kolejnym odcinku. Cała logika związana z obsługą menu będzie się mieściła w `titleLoop`. Rozszerzeniu ulegnie warunek wciśnięcia przycisku – dodano tam sprawdzanie, w której linii znajduje się strzałka i na podstawie tej informacji podejmujemy stosowną akcję. Przy próbie wychylenia joysticka w dół bądź też wciśnięcia klawisza odpowiedzialnego za ruch w dół, strzałka przemieszcza się w dół, a po dotarciu do granicy następuje powrót do pierwszej pozycji menu. Podobnie jest z ruchem w górę, wtedy to strzałka pojawi się na samym dole.

To wszystko w dzisiejszym odcinku, jak zwykle zachęcam do pytań na łamach forum PPA, eksperymentowania i zgłaszania uwag.

Asman

LukHash - wywiad

Mam dzisiaj przyjemność przeprowadzić wywiad z człowiekiem, który w internetywnym świecie funkcjonuje pod pseudonimem LukHash. Jest on muzykiem, który od pewnego czasu wzbudza wielkie emocje, fascynuje swoją twórczością oraz zyskuje coraz większą rzeszę fanów. Rozgłoszyskał głównie pośród ludzi związanych z retro-komputerami, a konkretnie u tych, miłujących dźwięki generowane przez dominujące w naszych domach w latach 80-tych i 90-tych takie komputery, jak C-64, Amiga czy Atari. Naturalnie rośnie także grono fanów młodszego pokolenia wśród tych, którzy kompletnie nie kojarzą, czym jest taki C-64.

Duracel: Na wstępie chciałem Ci bardzo podziękować za zgodę na przeprowadzenie tego wywiadu dla Polskiego Portalu Amigowego. Jesteśmy chyba pierwsi w Polsce, którym udało się Ciebie skłonić, abyś powiedział coś o sobie oraz o tym, co robisz. Rdzeń Twojej twórczości muzycznej stanowi Commodore 64, jednak jest on przecież bliski także większości amigowców, którzy często przed Amigą posiadali kultowego „Komodorka” z jego cudnym SID-em na pokładzie.

LukHash: W pierwszych słowach chciałbym pozdrowić wszystkich czytelników PPA oraz podziękować za zaproszenie. Tym bardziej mi miło, gdyż to akurat przy Amidze spędziłem najdłuższą część swojej młodości i bardzo miło wspominam tamte czasy. Kiedy tylko uda mi się znaleźć wolną chwilę od rodzinnych obowiązków, odpalam przeróżne emulatory na Xboxie, lecz jednak najczęściej sięgam po tytuły amigowe.

Duracel: Słyszałeś już może kiedyś o PPA? Jaka jest Twoja wiedza na temat Amigi kiedyś i jej sytuacji dzisiaj? Interesowałeś się tym tematem?

LukHash: Przyznam szczerze, że moja pierwsza i jedyna styczność z PPA miała miejsce podczas przeszukiwania sieci w celu odnalezienia ROM-ów polskich gier. W poszukiwaniu takich tytułów, jak „Franko” czy „Pechowy Prezent” moją uwagę przykuły również recenzje innych gier, które czyta się z ogromną przyjemnością. Był to swojego rodzaju powrót do przeszłości, który przypomniał mi czasy, kiedy to jeszcze jako dzieciak biegłem do kiosku po najnowszy numer „Secret Service” czy „Top Secret”, po czym studiowałem i czytałem wszystkie recenzje po 2-3 razy, aż do ukazania się kolejnego numeru. Odnosnie dzisiejszej sytuacji Amigi niestety nie mam zbyt dużej wiedzy. Sam wciąż jestem szczęśliwym posiadaczem „pięćsetki”, jednak moja uwaga skupia

się bardziej ku obecnym nowościom i dokonaniom ze świata Commodore 64 czy Gameboya – szczególnie mam tu na myśli nowe programy muzyczne, interfejsy i modyfikacje.

Duracel: W świadomości ludzi zaistniałeś jako LukHash głównie za sprawą Youtube, gdzie można znaleźć Twoje utwory z osobliwą oprawą wideo oraz poprzez Twoją stronę www.lukhash.com, na której można zupełnie za darmo pobrać całość Twojej dotychczasowej twórczości muzycznej. Dzięki zaletom sieci stanowisz dla szerszego świata doskonałą wizytówkę Polski. W moim odczuciu w Twoich utworach słychać fascynację azjatyckimi klimatami, ale nie przeszkadza to w zachowaniu specyficznego sznytu naszej, polskiej wrażliwości i ducha.

LukHash: Bardzo miło mi to słyszeć i ogromnie się cieszę, że właśnie tak to postrzegasz. Jest to ogromnie budujące, jeżeli wiem, że to co tworzę, sprawia ludziom przyjemność. Jest

to swojego rodzaju motor napędowy do przyszłego tworzenia. Jeżeli dodatkowo ktoś uważa, że jest to dobra i interesująca wizytówka naszego kraju, to jest mi tym bardziej miło.

Duracel: Twoja muzyka odślania nam trochę Twojej wrażliwości i charakteru, ale czy mógłbyś jed-

nak powiedzieć coś więcej kim jesteś, ile masz lat, czym się zajmujesz zawodowo, masz rodzinę, dzieci, psa, teściową? Czy masz wykształcenie muzyczne, czy też może jesteś samoukiem w tym zakresie?

LukHash: Mam na imię Łukasz, co za pewne nie jest niespodzianką i można łatwo rozszyfrować z pseudonimu. Mam 29 lat, żonę i 10-miesięczną córeczkę. Mieszkam w Szkocji, gdzie na co dzień zajmuję się analizą biznesową w projekcie. Wcześniej mieszkalem we Wrocławiu.

Moja babcia była rodowitą Warszawianką, pamiętała Powstanie Warszawskie jako małą dziewczynka. Później przeprowadziła się do Wrocławia.

Jeżeli chodzi o wykształcenie muzyczne, to ukończyłem państwową szkołę muzyczną I i II stopnia we Wrocławiu, gdzie moim głównym instrumentem była gitara klasyczna. Myślę, że styczność z muzyką klasyczną w tamtym okresie w dużym stopniu miała wpływ na artystyczne kształtowanie brzmienia mojej dzisiejszej twórczości. Może poza brzmieniami SID, ale mam tu konkretnie na myśli skalę i połączenia akordów, jakie stosuję w swoich kawałkach.

Duracel: Gratuluję córeczki. Jako ojciec dwójki dzieci wiem, jak ciężko pogodzić jest ojcostwo, pracę i znaleźć jeszcze czas na hobby.

Lukhash: No tak, zgadza się. Teraz mam staż w pracy, naukę w domu, no i oczywiście Małą





zawsze chętną do zabawy. To taka mieszanina, że ledwie znajduję wolne chwile. Do tego mam obecnie umowę na wykonanie muzyki do gry i też ciężko to idzie z braku czasu, a co dopiero żeby coś własnego z weny nagrać. Sam odczuwałem, jak trudno znaleźć mi czas nawet na to, aby trochę porozmawiać.

Duracel: Rozumiem, życie w ekspresowym XXI wieku. A co do tego projektu na zlecenie, jaka platforma? PC? Android? Może coś na Amigę?

LukHash: iOS oraz Android. Konkretnie muzyka do remake'u „Double Dragon”.

Duracel: Kolejny dowód na to, że retro-granie i stare przeboje są obecnie mocno eksploatowane. A skoro jesteśmy przy retro-graniu. Jak i kiedy zaczęła się Twoja przygoda z komputerami 8 i 16-bit? Jaki był pierwszy, własny komputer?

LukHash: Po raz pierwszy w świat gier zostałem wprowadzony dzięki tacie i wujkowi. Któryś z nich wrzucił monetę do automatu z grą „Moon Patrol”, ustawionego w coctail-barze na wrocławskim „Manhattanie”. Miałem wtedy może z 5 lat. Było to coś wspaniałego, nic takiego nigdy wcześniej nie widziałem (poza ruską gierką w jajka). Pamiętam wtedy jak, już po zakończonej grze, wujek powiedział: „Jeżeli chcesz mieć coś takiego w domu, to poproś tatę żeby kupił Ci komputer”. No i tak to się zaczęło.

Dostałem C-64, dwa džojstiki i do tego kasety z dużą ilością gier (ok. 30 pozycjami na jednej taśmie – wtedy jeszcze chyba nie funkcjonowało prawo o ochronie praw autorskich). Pamiętam, że po odpaleniu „komodorka” emocje sięgały zenitu, a ojciec przez pół dnia dzielnie walczył, aby ustawić głowicę. Z pomocą znajomego udało się odpalić pierwszą grę – konkretnie „Giana Sisters”. Do dzisiaj uważam Huelsbecka za idola z dzieciństwa, choć wtedy raczej małą wagę przykładalem do nazwisk twórców muzyki do gier. Stawiałem popularnego wtedy „Jamnika” przy telewizorze odkręconym na „całą parę” i nagrywałem wszystkie fajniejsze utwory na kasety magnetofonową. Później można było tego słuchać na walkmanie podczas wyjazdów z rodzicami czy w drodze do szkoły. Podobnie było w późniejszym okresie z muzyką z Amigi. Gdy nie posiadałem jeszcze własnej Amigi, to prosiłem kolegę, który był już jej szczęśliwym posiadaczem, aby nagrał mi soundtracki na kasety.

Duracel: Tak, to o czym mówisz, to był paradoks surowych czasów PRL-u, w których coś takiego, jak automaty na monety, C-64 czy Amiga były niesamowitym kontrastem, czymś zupełnie z innej bajki. Być może dlatego tak intensywnie wtedy to przeżywałeś. Dzisiaj dzieciaki są bombardowane ze wszystkich stron elektroniką, zabawkami i gadżetami, przez co w większości nie potrafią się skupić na jednej rzeczy, w pełni się nią cieszyć i zafascynować, ale to temat na inną dyskusję.

LukHash: No tak, mieliśmy gorzej, ale z pewnego punktu widzenia paradoksalnie lepiej. Teraz wszystkiego w przenośni i dosłownie jest więcej – jest więcej możliwości, ale żeby tym się zająć jest jakby mniej czasu. Kiedyś życie toczyło się jakby wolniej, ale dzięki temu intensywniej się można było rozsmakować w tym, co było.

Duracel: Jak i kiedy to się stało, że zaczą-

łeś tworzyć na C-64? Na jakich programach tworzyłeś na początku, a na jakich robisz to dzisiaj? Jak wygląda łączenie brzmienia SID-a z samplami 16-bit? Do czego służy Ci w tym wszystkim PeCet i jakiego oprogramowania na nim używasz. Jak wygląda końcowa obróbka materiału. Na czym szlifujesz swoje utwory, jaki program i jaki sprzęt? Masz jakieś swoje prywatne studio czy też może wszystko robisz w cyfrowej obróbce na jednym PeCecie?

LukHash: Jeżeli chodzi o tworzenie muzyki z użyciem 8-bitowców, to tak naprawdę wszystko zaczęło się dopiero 4 lata temu, kiedy odkryłem wspaniałe możliwości cartridge'a Cynthcart i Prophet64. Do tego dostrzegłem i poznałem możliwość komponowania i grania w czasie rzeczywistym na Gameboyu poprzez takie programy jak LSDJ, Nanoloop czy NerdRix. Jako, że już na moich wcześniejszych albumach korzystałem z wielu programów komputerowych do nagrywania gitar czy tworzenia perkusji, to po prostu pozamieniałem trochę brzmienia na bardziej elektroniczne, a do całości dorzuciłem melodie grane na C-64 czy Gameboyu.

Duracel: Czy komponowałeś kiedyś coś na Amidze i czy znasz jakieś amigowe programy muzyczne? Jakichś amigowych muzyków? Czy interesowałeś się kiedyś tzw. demosceną C-64 lub sceną amigową?

LukHash: Generalnie zjawisko demosceny w czasach C-64 i Amigi mnie ominęło pewnie z racji wieku. Wiedziałem o jej istnieniu, widziałem kilka dem kiedyś, ale większość czasu była wtedy poświęcona na łojenie w gry. To, co mi podziurciło do obejrzenia jest świetne („Desert Dream” by Kefrens 1993, „Metropolis” by Ghostown & RNO). Jakbym się cofnął w czasie, to na bank bym sobie to zarzucał. Kiedyś lubiłem oglądać cracktra znajdujące się przed właściwą grą. Nie potrafię dzisiaj tego wyjaśnić, ale potrafiłem czytać i słuchać akompaniującej muzy przez długi czas, zanim wcisnąłem „fire”. Mam nawet kilka ulubionych np. cracktro Fairlight – zawierające jedną z ulubionych do dzisiaj melodii „Enlightenment: Druid II” Davida Hanlona.

Duracel: Witaj w klubie – to zjawisko dotknęło kiedyś chyba większość z nas. Moi rodzice w latach 90-tych często byli zaniepokojeni moją „kondycją psychiczną”, gdy przez pół dnia leciała z kolumn ta sama, dziwnie dla nich brzmiąca „muzyka”. Dzisiaj też od czasu do czasu potrafię słuchać w kółko tego samego. Ostatnio dość dużo słucham Mordiego, który podobnie do Twoich utworów trafia idealnie w moją wrażliwość, tyle że jego są jakby to nazwać, takie bardziej smooth. Twoje natomiast są bardziej zadziorne. Znasz jego kawalki?

LukHash: Tak, kojarzę Mordiego z *remix.kwed.org*. On robi chyba głównie remiksy, bardzo fajne remiksy. Mam gdzieś na dysku kilka jego utworów.

Jeżeli chodzi o Amigę, to na tej platformie spędziłem nawet większą część czasu jako dzieciak aniżeli na C-64. Tak naprawdę jednak, mimo tego nie kojarzę kompozytorów aż tak dobrze, jak legendy tworzące na C-64. W przypadku Amigi również nagrywałem utwory na „Jamnika”, słuchając ich później na Walkmanie (LOL), ale utwory pamiętałem bardziej po nazwie gry aniżeli po autorze tejsze muzyki. Jedynie, co mogę dodać to, że do moich fawo-

rytów trzeba zaliczyć śp. Richarda Josepha oraz Jona Hare (przy „SWOS” i „Cannon Fodder” spędziłem naprawdę znaczny procent wolnego czasu). Mój *All time favorite* to także „Lost Patrol” Chrisa Glaistera i przepraszam wszystkich za ignorancję, ale muszę się przyznać bez bicia, że nie znam żadnych innych jego kompozycji.

Duracel: Nie powinieneś mieć żadnych kompleksów – ja również nie kojarzę jakiejś innej kompozycji Glaistera.

LukHash: Co do tworzenia muzyki na Amidze, to podobnie jak na C-64, nie miałem kiedyś żadnych doświadczeń. Jak wspomniałem wcześniej, mam 29 lat, urodziłem się w 1984 roku i wszystko tak naprawdę zaczęło się około cztery lata temu. W czasie dzieciństwa i szczytu popularności C-64 oraz Amigi, z racji swojego wieku, byłem jedynie biernym słuchaczem. Amiga to dla mnie najfajniejsze wspomnienia, ale związane z graniem w świetne gry i ze słuchaniem muzyki, która to z pewnością w pewnym stopniu ukształtowała to, co robię dzisiaj. Do tego zarwane noce, co niedzielne wyprawy na giełdę komputerową, aby z wypiekami na twarzy zakupić nowe gry. Pamiętam, że mój stały sprzedawca przegrywał je na miejscu z twardego dysku na dyskietki DD. Czasem jak brało się takie tytuły, jak „Cy-tadela” (bodajże 6 dyskietek (5 - przyp. red.)) czy „Mentor”, to trzeba było czekać naprawdę długo.

Duracel: Pytałem o znajomość zjawiska sceny kiedyś i dziś i jak sam przyznałeś, nie siedziałeś zbyt głęboko w temacie. Może zatem słyszałeś o tym, że wciąż organizowane są spotkania użytkowników i fanów Amigi, C-64, Atari i innych starych, kultowych maszyn oraz imprezy o zabarwieniu bardziej komercyjnym, jak np. zeszłoroczne *Pixel Heaven*? Zresztą w przypadku *PH* (którego kolejna edycja ma odbyć się także w tym roku), jako motyw główny strony informującej o imprezie można było usłyszeć jedną z Twoich kompozycji.

LukHash: Tak, jestem w miarę na bieżąco, przynajmniej jeżeli chodzi o te bardziej oficjalne imprezy. Na takie jak *Pixel Heaven*, *Silly Venture*, *Assembly Helsinki* czy *Dawne Komputery i Gry* dostałem specjalne zaproszenia. Są to znakomite inicjatywy, niestety ze względu na odległość i obowiązki związane z pracą i domem nie byłem w stanie się na nich pojawić. Otrzymuję coraz większą liczbę e-maili z różnych stron świata i nie wykluczam, że kiedyś może wreszcie postawie wszystko na jedną kartę, odważę się rzucić pracę i zacząć koncertować po świecie także na tego typu imprezach.

Duracel: Z pewnością wielu czeka z niecierpliwością. Sam byłem jedną z tych osób, która mocno zabiegała o to, abyś zagrał na zeszłorocznym *PH*. Nie udało się, ale liczymy, że może w tym roku dasz się namówić.

W Twojej muzyce, a także w samych klipach widać potężną inspirację kulturą azjatycką, a konkretnie Japonią. Jest to posunięte do tego stopnia, że wielu moich znajomych, którym podsunąłem materiały z Twoją twórczością, było przekonanych, że jesteś Azjatą. Czy uważasz się za japończyka? Skąd tak wielka fascynacja kulturą japońską?



Lukhash: Moja fascynacja kulturą dalekiego wschodu rozpoczęła się, gdy pierwszy raz pojechałem z wizytą do brata, który w tamtym okresie studiował w Seulu. Azja to zupełnie inny świat. Podczas pobytu bardzo wkręciłem się w południowo-koreańską muzykę popularną (tzw. Kpop), którą grają praktycznie wszędzie, gdzie nie pójdziesz. Zakupiłem też kilka płyt przed powrotem, a później słuchałem tego w kółko. Po jakimś czasie powstały pierwsze kawałki do „*Digital Memories*”, gdzie słychać duży wpływ tamtego gatunku. Okładka do „*Digital Memories*” też zresztą zrobiona jest na styl azjatycki, więc bez dwóch zdań widać, że trochę mnie to niejako wchłonęło.

W późniejszym okresie miałem jeszcze przyjemność odwiedzić Chiny, skąd też przywiozłem dużo nowych pomysłów na płytę „*Falling Apart*”. Tutaj pomimo dużego wpływu, jaki wywarła na mnie wizyta w tym kraju, okładka płyty została wykonana przez Jolene, która pochodzi z Singapuru.

W związku z powyższym określiłbym się bardziej jako azjatofil niż japanofil. Japonia była pierwszym celem na mojej liście podróży po Azji, przyznam jednak szczerze, że niestety do tej pory nie udało mi się jeszcze jej odwiedzić. Rzeczywiście jest w tym kraju coś, co niesamowicie mnie pociąga i dlatego tak bardzo chciałbym tam pojechać i zaspokoić to pragnienie. Myślę, że prędzej czy później uda się ten plan zrealizować. Liczę, że tak jak w przypadku wspomnianych wcześniej krajów, tak i w tym przypadku zaowocuje to kilkoma świeżymi pomysłami na nowy album.

Duracel: Czy w związku z tą azjatycką fascynacją planujesz kiedyś przeprowadzić się do któregoś z tych krajów?

LukHash: Życie już zdołało mnie nauczyć „nigdy nie mów nigdy”, jednak przeprowadzka w jakiegokolwiek inne miejsce świata jest chyba raczej mało realna. Myślę, że po kilku latach tubelczki już na dobre osiedliłem się tu, gdzie obecnie mieszkam, czyli w Szkocji. Tu mam rodzinę i dom, tak więc Japonia pozostanie tylko krajem na naszej liście „miejsc do odwiedzenia”.

Duracel: Mówimy o inspiracji kulturą azjatycką, a co powiesz na temat takich pomysłów, jak projekt *Południce* i płyta „*Południce/Elektronice*” – połączenie polskiego folkloru, śpiewu młodych dziewczyn śpiewających, jak wiejskie babcie z dubstepem, Dub, elektro i inną elektroniką? Słuchając „*Dolina, dolinuszka*”, słyszę słowiańską, romantyczną i nostalgiczną duszę oraz moc nieposkromionej niepokorności. Jak Ty odbierasz tę płytę?

LukHash: Ciekawy pomysł. Słucham tego z uśmiechem na gębie. Widać, że da się i nie musi brzmieć kiczowato.

Duracel: Oglądając Twoje live-klipy na Youtube nie sposób nie zauważyć, że masz na twarzy maskę lub też widać jedynie Twoje dłonie grające na żywo. Czy wynika to z jakiejś troski o Twoje życie prywatne, gdzie wolisz pozostać bardziej anonimowy, Czy też może jest to jakiś pomysł na swój wizerunek artystyczny, tak jak w przypadku zespołu Gorillaz, który swego czasu był już bardzo popularny ze swojej twórczości, ale z racji na animowany charakter teledysków nikt długo nie wiedział jak wyglądają? Czy mógłbyś powiedzieć coś więcej na temat

tego image'u oraz na temat samej maski?

LukHash: Maską jest zupełnie przypadkowa. Kiedyś dla żartów kupiłem tego potwora nad Bałtykiem, a później stwierdziłem, że będzie można go wykorzystać do video. W sumie to mógłbym nagrać coś bez niej, ale teraz to już jest prawie jak tradycja, więc faktycznie ciężko byłoby od tego odstąpić. W klipie remiksu „*Supremacy*” rozwinąłem ten pomysł. Odrobinę prywatności też chcę sobie zostawić. Pytanie ile czasu uda się ją utrzymać.

Duracel: Sława ma swoją cenę, więc powoli się przyzwyczajaj.

Nie będą nas raczej czytać nieletni ani przedstawiciele AA, więc chyba mogę Ci zadać to pytanie. Jako Polak z krwi i kości widać, na kilku Twoich klipach, że nie wstydzisz się naszych szlacheckich tradycji i wspomagasz swoją wenę napojami wysokoprocentowymi. Jako niespełniony, ale jednak w przeszłości muzyk trackerowy przyznam, że najlepsze pomysły do twórczenia spływały mi do głowy właśnie wtedy, kiedy noc była długa, a w żyłach płynął ognisty napój. Czy alkohol faktycznie pomaga Ci w tworzeniu, czy jest to też swego rodzaju element wspomnianego artystycznego wizerunku? Jak odniósłbyś się do tego tematu? Nie wstyd Ci, że wzorem dawnych gwiazd rocka, jako nadchodzący autorytet i idol, możesz inspirować do picia wpatrzonych w Ciebie fanów?

LukHash: Jakby Ci odpowiedzieć na to pytanie, aby ktoś nie wyciągnął nieodpowiednich wniosków. Alkohol na pewno pomaga ludziom się odprężyć i uruchomić pewne rejony umysłu, które są odpowiedzialne za kreatywność nieskrepowaną codzienną prozą życia. Jeżeli miałbym się bronić przed instytucjami typu AA, to mogę powiedzieć, że z pewnością nie nadużywam, a alkohol jest legalny i ogólnie dostępny. 18 lat również mam skończoną, a jak przystało na Polaka podtrzymuję nasze, polskie, szlacheckie tradycje. Ostatnio przy pracy nad remiksem „*Supremacy*” raczyłem się na bogato, po polsku, tym razem Krakusem, co można zobaczyć na świeżym klipie i muszę przyznać, że nie jest zły. Krakus oczywiście, bo co do remiksu i klipu zostawiam to ocenie odbiorców. Z alkoholi preferuję polską wódkę, rum i piwko. Z racji dawnej pracy w destylarni na północy Szkocji zacząłem kolekcjonować Whiskacze, ale nie przepadam za ich spożywaniem. Mam kilka 40-letnich w kolekcji, ale to raczej długoterminowa inwestycja. Ja tego pić na pewno nie będę, no chyba, że córa mi wypije, gdy „domówki” będzie z kumpelami robiła, ale to jeszcze daleka melodia przyszłości.

Duracel: Hmm... Wiesz, mówisz to do człowieka, który wychował się na warszawskiej Pradze niedaleko Bazaru Różycyńskiego oraz legendarnych zakładów spirytusowych, więc pewnie moglibyśmy pociągnąć ten temat, ale nie wiem czy interesowałby on naszych czytelników. Poza tym o alkoholu najlepiej rozmawiać przy alkoholu. Wracajmy zatem do samej muzyki. Muzyka, którą tworzysz jest daleka od tego, co w większości serwują nam dzisiaj stacje radiowe czy wytwórnie muzyczne. Nie do każdego masowego odbiorcy ten rodzaj muzyki trafi w jego wrażliwość i gusta. Obserwujemy jednak obecnie pewną fascynację retro-rozrywką, retro-sprzętem i ogólnie nawiązaniami do lat 80-tych i 90-tych oraz muzyką z tamtego okresu opartą przeciw często na

brzmieniu SID-a. Twoja muzyka, mimo iż brzmieniem daleka od lansowanych nurtów, to jednak wyróżnia się niewątpliwą jakością artystyczną, aranżacyjną oraz ogólnie ma wysoki poziom, aby bez wątpliwości nazwać Cię profesjonalnym muzykiem. Czy planujesz i masz ambicję, aby zaistnieć na szerszym rynku muzycznym, a co za tym idzie propagować ten typ muzyki? A może już uczyniłeś ku temu jakieś kroki? Można gdzieś kupić płyty z Twoją muzyką albo obejrzeć Twój występ na żywo? Jaki jest Twój artystyczny dorobek na dzień dzisiejszy?

Lukhash: Najnowsza płyta „*Falling Apart*” została wydana przez wytwornię z Dallas o nazwie „*Waxtooth Records*”. Można ją zakupić bezpośrednio poprzez stronę wydawcy, tak na winyli jak i CD. Pierwsza seria rozeszła się dość szybko, co uważam za mój mały sukces i dzięki czemu wydawca zainteresował się możliwością wydania poprzedniego albumu „*Digital Memories*” na czarnej płycie. Poza tym byłem przez pewną chwilę w kontakcie z BBC Radio w UK, którzy odeszłali się po dograniu plików do programu BBC Introducing. Podesłałem kilka innych utworów o które prosili. Niestety często z braku wolnego czasu nie jestem na bieżąco z komunikacją mailową. Mam jednak nadzieję, że coś z tego będzie i uda mi się dotrzeć do szerszego grona słuchaczy. Chciałbym jednak, aby moja muzyka zawsze pozostała darmowa. Uważam, że każda muzyka powinna być ogólnodostępna i nie ograniczana w jakikolwiek sposób dla pragnących jej słuchaczy.

Duracel: Skoro mowa o Twoich planach na przyszłość i zaistnieniu na szerszą skalę. Myślałeś o modnej dzisiaj „drodze na skrót” poprzez udział w programie pokroju X-Factor lub Idol, które to faktycznie pomogły kilku nieznanym osobom z talentem wypłynąć na szersze wody? Szczerze mówiąc, przekonany o realnym sukcesie Twojej muzyki, nawet jestem ciekaw jakbyś został przyjęty przez takich oceniających, jak Chylińska czy Foremniak? Odbiorcy, tacy jak my, są jednak naznaczeni dorastaniem na muzyce z C-64 i Amigi. Ciekawe czy taka Chylińska w ogóle wie, co to takiego C-64 lub Amiga?

Lukhash: Być może byłoby to dosyć ciekawe doświadczenie i promocja retro sprzętu pokroju C-64, ale na bank nie pójde do takiego komercyjnego programu. Jestem przekonany, że moja muza by się tam nie przyjęła. Poza tym chyba nie mam odwagi. Najpierw muszę zacząć grać na żywo i obyc się ze sceną, ale czy to kiedykolwiek nastąpi? Nie wiem, to nuta przyszłości.

Duracel: Nie będę naciskał, choć jestem przekonany o murowanym sukcesie. Różne „dzwonne rzeczy” widziałem w tych programach, które potrafiły urzec tak publiczność, jak oceniających.

Jesteś zafascynowany kulturą azjatycką, Azjaci są zafascynowani naszym Chopinem. Myślałeś może kiedyś, aby zmierzyć się z naszym mistrzem i wykorzystać motyw z jego utworów w swojej twórczości? Temat jest trudny, bo były już takie próby innych muzyków, ale mówiąc delikatnie efekt był dyskusyjny. Czy widziałbyś sens i czułbyś się na siłach, aby zmierzyć się z tematem? Wszak klasyka delikatnego brzmienia fortepianu z ostrym, „elektrycz-



nym” brzmieniem SID-a może być trudna do pogodzenia.

Lukhash: Remix Chopina to bardzo kusząca propozycja. Remiksowałem już wcześniej utwory klasyczne, ale tak naprawdę tylko jeden zdecydowałem się wrzucić do sieci (Requerdos de la alhambra). Gdybym tylko miał dużo wolnego czasu, na pewno zająłbym się tym tematem na poważnie, bo lubię bawić się w ten sposób muzyką. Remiksowanie klasyków to świetna zabawa, ale też ogromne wyzwanie. Ogólnie bardzo ciężko jest stworzyć remix, który choć w małym stopniu dorównywałby oryginałowi, jeżeli chodzi o odbiór i emocje, jakiego towarzyszą słuchaczowi.

Duracel: Chopin ma w kilku utworach bardzo ciekawe melodie, idealne wręcz do komercyjnej muzyki. Patrząc na styl w Twoich kawałkach, widziałbym dla Ciebie pole do popisu, np. w wykorzystaniu motywów z Preludium E-moll Op. 28 Nr 4, z Etiudy E-dur Op. 10 Nr 3 (delikatność i bardzo wdzięczne narastanie), Nokturn Es-dur Op. 9 nr. 2 (bardzo delikatny, ale pasujący do elektronicznego podkładu), no i na koniec moja ulubiona Etiuda Rewolucyjna.

Lukhash: Etiuda Rewolucyjna to również mój zdecydowany faworyt, jednak tu przy przeróbce elektro byłby balans na granicy kiczu. Naprawdę ciężki temat. Preludium E-moll zdecydowanie łatwiejszy temat, jednak nadal należałoby porządnie przysiąść i próbować różnych brzmień, rytmów, aby idealnie wyważyć proporcje i nie stworzyć dziwoląga.

Duracel: No cóż, nasz największy, polski muzyk wszech czasów wymaga odpowiedniego szacunku i przyłożenia się, ale rozumie, że jest to dla Ciebie temat do prze-myślenia.

Lukhash: Chopin to naprawdę fajny pomysł, może jak znajdę chwilę, to się za to zabiorę. Ostatnio wziąłem na rozpracowanie Libertango, ale nie dokończyłem... Oczywiście ze względu na brak czasu. Ukończyłem właśnie remix „Supremacy” z C-64 i jestem w stałym kontakcie z Jaroenem Telem, ale córka naprawdę absorbuje wiele czasu. Może jak podrośnie, będę miał go więcej dla siebie... Mam nadzieję.

Duracel: Nie chcę Cię martwić, ale mówią, że „małe dzieci małe problemy, duże dzieci duże problemy”. Mnie nie udało się skończyć szkoły muzycznej ani spełnić się jako muzyk, syn ma raczej talent plastyczny, więc teraz patrzę na córkę, jak sytuacja wygląda u Ciebie?

Lukhash: No tak, cała nadzieja w córkach. Moja ma dopiero 10 miesięcy, ale już jej kupiłem Ibaneza Mikro i nawet jej się podoba, jak szarpie za struny, więc może coś z tego będzie.

Duracel: To sąsiedzi pewnie wracając z pracy do domu są wniebowzięci?

Lukhash: Na razie policja jeszcze do drzwi nie puka...

Duracel: Poza inspiracją w kulturze dalekiego wschodu oraz w starych motywach z gier (jak np. przeróbka Alien), gdzie jeszcze szukasz weny?

Lukhash: Myślę, że wena często przychodzi

wraz z emocjami, jakich na daną chwilę doświadczam. Gdy już usiądę do tworzenia, często końcowy efekt już jest wiadomy ze względu na to, w jakim nastroju obecnie się znajduję. Wiem, co chcę nagrać i co chcę przekazać w danym kawałku. Czasami też bywa tak, że pracuję nad utworem przez 2 dni, po czym stwierdzam, że nie wyszło to najlepiej i odstawiam go na kolejne 2-3 tygodnie. Wtedy już ze świeżym umysłem oraz innym nastawieniem przesłuchuję i stwierdzam, że może jednak warto nad tym popracować. Z zupełnie innym podejściem zaczynam ponownie tworzyć, a efektem jest taki dziwoląg jak np. „WTF?”.

Duracel: Czy masz jakieś ulubione, Twoje własne utwory? Kilka z moich faworytów to: „8 Bit No Tamashi”, „Falling Apart”, „R3B0Rn”, „Pixelove”, „Tonight”, „Pixel My Heart”, „Gravity”, „Alpha”, „8 Bit Electro”, „Stand Alone”, „Prelude”, „Broken Star”, „Room 12”, „We Come Together”... i jeszcze ze 13 innych. Czy z któryś z nich wiąże się jakaś szczególna historia? Może jakaś kobieta?

Lukhash: Przyznam, że mam kilka ulubionych i chyba najbardziej jestem zadowolony z takich utworów jak „Pixelove”, „Detached Reality”, „China”. To w tym kierunku chciałbym dalej iść i tworzyć. Z każdym z tych kawałków wiąże się jakaś historia, zazwyczaj w moich utworach słychać nutę nostalgii, która spowodowana jest chęcią powrotu do dawnych dobrych czasów. Nie to żeby teraz było mi źle, ale często lubię sobie wspominać...

Duracel: Cieszysz się z tego, co powiedziałeś w dwóch ostatnich zdaniach. Mam tak samo, ale moja żona tego nie rozumie i uważa to za jakieś podejrzanе dziwactwo, wręcz szuka podtekstów damsko-męskich. Może po przeczytaniu tego wywiadu wreszcie zmienisz zdanie.

Co wiesz na temat dzisiejszej społeczności fanów C-64, Amigi czy małego Atari? Czy słyszałeś o projektach technologicznego odrodzenia C-64 (DTV64), Amigi (Projekt Minimig oraz Natami), Atari ST opartych na technologii FPGA? Jeżeli tak, to jakie jest Twoje zdanie na temat takiej „reanimacji” starych, 8- i 16-bitowych komputerów?

Lukhash: Bardzo się cieszę, że takie projekty są i że to się w jakiegokolwiek formie w ogóle odradza. Kiedy jeszcze 10 lat temu szukałem w sieci chociażby emulatora, żeby obudzić wspomnienia, to było mi trudno znaleźć cokolwiek sensownego. Dzięki takim projektom, to wszystko staje się o wiele łatwiejsze, bo jak wiemy coraz trudniej kupić dzisiaj w pełni sprawne C-64 czy Amigę. Daje to także możliwość młodszemu pokoleniu zapoznać się z gramami, muzyką, grafiką i ogólnie możliwościami sprzętu, który w czasach kiedy ich samych często nie było jeszcze na świecie był na szczycie popularności i możliwości techniki.

Czasem sobie myślę i mam nadzieję, że moja muza również pomaga w tym, aby podtrzymywać pamięć o tamtych maszynach, o przełomowym w historii elektroniki SID-zie. Nostalgia to wspaniała sprawa. Być może dzięki niej stare konsole do gier czy komputery, takie jak C-64 i Amiga, które już dawno skończyłyby zapomnianie gdzieś na złomowisku elektroniki, dzisiaj wciąż działają, bo są przez pasjonatów naprawiane i utrzymywane w dobrej kondycji. Wiadomo jednak, że taka elektronika nawet naprawiana nie będzie wieczna, dlatego też jak najbardziej widzę sens w tworzeniu takich

nowych wersji, bardziej dostosowanych do dzisiejszych czasów.

Odnosząc się konkretnie do tych nowych wersji dawnej Amigi i C-64, to DTV64 nigdy nie miałem, ale czytałem na jego temat dość dużo i byłem swego czasu żywo nim zainteresowany. Wiem, że DTV64 ma poszerzone możliwości graficzne i można go przerobić na w pełni wartościowe C-64 oraz wyposażać w najnowsze nowinki techniczne w kwestii ładowania programów i gier z karty SD. O Minimigu i Natami nie wiem prawie nic, ale to, co przeczytałem na temat Minimiga brzmi interesująco. Fajnie, że takie projekty w ogóle istnieją. Super sprawa.

Na bieżąco śledzę i obserwuję wszystkie nowinki techniczne związane z muzyką C-64. Dla przykładu taki Missiah czy jego poprzednik Prophet64 albo odpowiedniki dla Gameboya LSDJ i Nanoloop to świetne, nowe wynalazki do „Komodorka” i Gameboya. Fajnie, że ludzie nad czymś takim siedzą, a siedzą w większości z miłości do tego sprzętu, bo trudno tu z oczywistych powodów mówić o jakimś poważnym biznesie zarobkowym.

Duracel: W latach 80-tych i 90-tych znane były wojny pomiędzy zwolennikami małego Atari i C-64, a potem pomiędzy zwolennikami Amigi i Atari ST. W roku 1996 informatyczny magazyn „Byte” zamieścił układ Sound Interface Device (SID) w dwudziestce najbardziej przełomowych i najistotniejszych wynalazków w historii komputerzyzacji. Układ ten w latach 80-tych był szeroko stosowany w popularnych keyboardach. Nawet na naszym własnym podwórku, za sprawą zespołu Kombi, mogliśmy zobaczyć, że Commodore 64 ze swoim SID-em może stanowić profesjonalny sprzęt do tworzenia muzyki. Mimo czasu, który minął i dawnej wojny pomiędzy małymi Atari i C-64, to śledząc fora internetowe można zauważyć, iż dla niektórych różnica dźwięku atarowskiego POKEYa w stosunku do brzmienia SID-a to wciąż drażliwy temat. Gdybyś w kilku słowach miał odnieść się do tego, jakim odkryciem był w muzyce i elektronice SID oraz porównać brzmienie atarowskiego POKEYa z SID-em C-64, to jakbyś scharakteryzował te różnice?

Lukhash: Na temat „Atarynki” za dużo nie jestem w stanie powiedzieć, bo nigdy jej nie miałem. W związku z powyższym nie chciałbym się atarowcom narazić i porobić sobie wrogów przez swoje przyzwyczajenie do SID-a czy po prostu ignorancję w temacie zalet POKEYa. Sięgając do pamięci, to faktycznie byłem z tych, co na giełdzie komputerowej we Wrocławiu krzyczeli „Atari to syf”, bo miałem przecież C-64, a do tego wiekiem byłem na takim etapie, że w pełni mnie to usprawiedliwia. Oczywiście należy także pamiętać o tym, że ta „wojna” miała także swój urok i pozytywne owoce, np. w postaci rywalizacji poszczególnych obozów dostawcy. Był to swoisty folklor związany z tamtym sprzętem. Jeżeli jednak już tak bardzo przypierasz mnie do muru bym wyraził swoje zdanie, to powiem tak – jeszcze do niedawna uważałem, że SID-owi, który powstał tyle lat temu, nie dorównywał i nie dorównuje żaden chip tamtej epoki. Jakiś czas temu zdarzyło mi się jednak usłyszeć kilka ciekawych produkcji na POKEYa i muszę przyznać, że mimo innej specyfiki dźwięku ma on swój indywidualny urok i brzmi całkiem ciekawie. Nie będę siłił się na porównania specyfikacji obu chipów, bo nie zagłębiałem się w temat, ale to, co wysuwa się na pierwszy plan w przypadku



POKEYa to jego bardzo ostre, wyraziste brzmienie, gdzie SID wyróżnia się i jest wspinały przy podkreślaniu basu. Właśnie z tej zalety SID-a bardzo chętnie sam korzystam w utworach. Co prawda przepuszczam go jeszcze przez kilka efektów, ale rdzeń dźwięku jest bardzo solidny i łatwy do identyfikacji jako dźwięk SID-a.

Nie chciałem się specjalnie wkiwać w debatę SID vs POKEY, bo moje zdanie i tak nie stanie się jakimś arbitrażowym i ostatecznym werdyktem w sporze, a zwolennicy jednego jak i drugiego pewnie pozostaną na swoich okopanych pozycjach. To, co mogę powiedzieć na koniec, to tyle, że moim zdaniem tak twórcy C-64, jak i jego programiści, byli i są jednymi z najlepszych w swojej dziedzinie. Ich nowatorskie podejście i kreatywne pomysły przyczyniły się do tego, że z małego SID-a można nawet dzisiaj po tylu latach wycisnąć więcej niż kiedyś ktokolwiek mógłby oczekiwać. Jak dumny posiadacz C-64 pozostaję wierny wszystkiemu jego podzespołom, jednak mam pełen szacunek do tych, którzy w swojej hierarchii wyżej od SID-a stawiają POKEYa, który przecież także posiada swoje indywidualne brzmienie, które być może nigdy nie zostało przeze mnie w pełni docenione.

Duracel: Czy zdarza Ci się grać na C-64 lub na swojej A500 w jakieś starocia? Czy na C-64 robisz może jeszcze coś innego poza muzyką?

Lukhash: Jeżeli chcę pograć w jakieś starocia, to głównie korzystam z emulatorów na Xboxie. Wreszcie poza hitami z Amigi, NES-a, Atari czy C-64, dzięki twórcom CoinOps5 czy MAME można przeżyć tytuły z automatów, na które kiedyś, często brakowało żetonów. Dziś wreszcie mogę zobaczyć końcówkę „Punishera” bez notorycznego wydawania kieszonkowego, jak to miało miejsce kiedyś... Wciąż mam tę samą Amigę 500 z lat młodości tyle, że dość dawno jej nie odpalałem. Przy ostatniej próbie okazało się, że dużo dyskiekt już nie działa i wiele starych hitów się nie wczytuje. Wersji „SWOS-a” mam chyba z 5 czy 6, także tu nie ma problemu. Przyznaję, że to super uczucie trzymać po latach oryginalnego joya w rękę i grać w klasyki. Jednak ze względu na wygodę (i może lenistwo), jeżeli już znajdę wolną chwilę, to włączam Xboxa i wszystko mam w jednym miejscu, bez żonglerki dyskiektami, przez co na pewno ta forma rozrywki też traci na swym uroku, ale jest za to o wiele praktyczniejsza i przystępniejsza czasowo. Na C-64 królują oczywiście programy muzyczne, jednak po zakupie pierwszego po latach (bo oryginalny C-64 był sprzedany przed zakupem Amigi 500) odpaliłem parę gier. Świetna zabawa! Oryginalny sprzęt to jednak bardziej sugestywna podróż w przeszłość, ale tak jak wspominałem wcześniej, w moim przypadku ze względu na oszczędność czasu o wiele praktyczniej odpalić emulator na Xboxie.

Duracel: Mówiłeś, że przy „SWOS” spędziłeś bardzo dużo wolnego czasu. Na jednym z corocznych, warszawskich, amigowych zlotów organizuję cykliczny turniej w „SWOS-a”. Dobry jesteś? Może chciałbyś kiedyś wpaść na AmiWAWA do Anina i spróbować swoich sił z lokalnymi mistrzami?

Lukhash: Hehe... owszem jestem czy też byłem dobry, ale w trybie managera. Swego czasu znałem różne triki, np. w których piłkarzy należy inwestować. Robiłem różne „czary ma-

ry”. Potrafiłem też tworzyć sobie nowych zawodników wartych po kilka „milionów”, zanim obejmowałem posady selekcjonera międzynarodowego. Wszyscy wtajemniczeni chyba wiedzą, o czym mówię i o co chodzi (no chyba, że to był tylko mój trik). Biorąc pod uwagę, że jako dzieciak plan dnia miałem bardzo napięty ze względu na zajęcia muzyczne w szkole, które były często w późnych godzinach popołudniowych, a i oczywiście jak każdy dzieciak kiedyś uwielbiałem grać w piłkę na podwórku z chłopakami, to i tak ten cenny czas wolny, który mi pozostawał spędzałem właśnie przy „SWOS” i „Cannon Fodder”.

Duracel: Jakiej muzyki i jakich wykonawców lubisz słuchać na co dzień? Za jakimi nie przepadasz? Czy masz jakiś jeden preferowany gatunek muzyczny, którego trzymasz się rygorystycznie, czy też może słuchasz wszystkiego po trochu kierując się zasadą, że w każdej muzyce można znaleźć coś wartościowego i każda stanowi jakąś wartość artystyczną i duchową?

Lukhash: Tak, jeżeli chodzi o muzykę, to można powiedzieć, że jestem bardzo tolerancyjny. Słucham przeróżnych gatunków, potrafię słuchać praktycznie wszystkiego, co prezentuje jakiś odpowiedni, estetyczny poziom. Za małolata słuchałem KoRna, później Muse. W szkole muzycznej trzeba było przerabiać muzykę klasyczną. W tej chwili praktycznie słucham wszystkiego, ale na playliście dominują lata 80-te.

Duracel: Lata 80-te mówisz? To naszego „polskiego Jarre’a”, czyli Marka Bilińskiego też pewnie męczysz od czasu do czasu? W Twoim krótkim „Woken Up @ 3Am (V2)” jakbym słyszał Bilińskiego właśnie.

LukHash: No niestety zapominasz, że ja jednak jestem o tę jedną dekadę młodszy od Ciebie i to jednak nie to pokolenie. Oczywiście twórczość Jeana Michela Jarre’a znam doskonale, ale z Bilińskiego kojarzę tylko „Ucieczkę z tropiku”. Ja to wszystko oczywiście mniej lub bardziej pamiętam, ale z perspektywy małego dzieciaka. Głównie absorbowano mnie graniem, pamiętam oczywiście wspomnianą presję pomiędzy zwolennikami Atari i C-64, głównie z giełdy komputerowej przy Wybrzeżu Wyspiańskiego we Wrocławiu oraz z różnych magazynów z tamtych czasów, które podsyłały te antagonyzmy, jednocześnie czerpiąc z nich materiał do kolejnego numeru. Często można było wyczytać jakieś uszczypliwe teksty czy pooglądać rysunki np. Kompendium Wiedzy w „Secret Service”. Jest też jednak tak, że część rzeczy i spraw z tamtego okresu nie pamiętam i nie kojarzę. Pewnie gdybym był wtedy te kilka lat starszy, to trochę inaczej bym to wszystko dzisiaj wspominał, ale i tak cieszę się z tego, co udało mi się zgnać z tamtego „tortu” lat



90-tych.

Jako ciekawostkę przywołam tu taki wątek z tamtych lat, gdzie mój krewny, znający BASIC z informatyki w szkole, przyjechał do mnie w odwiedziny. Ja, jako uczeń szkoły muzycznej, ze zrozumiałych względów nie miałem żadnego IT. Byłem zafascynowany całą sprawą, gdy wczytując z kasety pokazywał mi programy, które sam napisał. Była tam baza danych, test szybkiego pisania na klawiaturze z dużą ilością statystyk itd. Poduczył mnie kilku komend i pokazał jak edytować różne programy, żeby zobaczyć kod źródłowy. Nauczył mnie także, jak kopiować kasety C-64 na zwykłej wiesz z dwoma „kieszeniami”. Wcześniej sądziłem, że można kopiować tylko poprzez program współpracujący z magnetofonem C-64. Piszczalo jak jasna cholera, ale najważniejsze, że działało i bardzo skracało proces kopiowania.

Duracel: No tak, wszystko się zgadza, znana metoda. Trzeba było tylko odpowiednio ustawić głowice w obydwu kieszeniach, aby tony były maksymalnie wyostrzone.

LukHash: Dokładnie. W 1994 roku byłem tak zafascynowany rodzimą produkcją L.K. Avalon „Władcy Ciemności”, że zacząłem pisać własną przygodówkę. Wszystkie plansze „rysowałem” z symboli na klawiaturze. Podstaw kodu uczyłem się sam, często metodą prób i błędów jako, że nie było internetu. No i to ciągle zapisywanie poprawionego kodu na kasetę... Pierwszą gierkę nazwałem bodajże „Władcy Demonów”.

Duracel: Tytuł cokolwiek demoniczny.

LukHash: Ale pamiętaj, że miałem wtedy tylko 10 lat. Niestety, patrząc na to z perspektywy czasu, gdy rodzice kupili „Amisie” 500, tak się nią zachłysnąłem, że wszystkie te moje wydane i wklepiane produkcje „ożeniłem” razem z moim C-64. I niestety nie ma żadnej



Rozdałem bodajże dwóm osobom w szkole, ale od lat nie mam z nimi kontaktu. Pewnie i tak już tego nie mają.

Duracel: Nie Ty jeden popełniłeś błędy dotyczące pozbycia się starego sprzętu czy też błędy dotyczące zaniechania, zagubienia własnej twórczości. Tak czy inaczej zakres Twoich ówczesnych i dzisiejszych zainteresowań oraz zdolności potwierdza pewną prawidłowość w posiadaniu wyjątkowej erudycji ludzi tamtego pokolenia. Ludzi, którzy byli zafascynowani tamtą technologią i nieograniczonymi możliwościami dla wyobraźni i własnej ekspresji, jakie dawał nowy wówczas świat domowych komputerów.

LukHash: Tak szczerze to był jeden z największych błędów, że ja tych kaset sobie nie zatrzymałem. Byłaby teraz taka beka, jakbym to po 19 latach odpalił. Fabuła oparta na faktach. Jakieś wydarzenia ze szkoły itd. Koledzy i sylwetki osób prawdziwych, w tym nauczycieli (to chyba dlatego postanowiłem wrzucić słowo „demony” w nazwie).

Duracel: Z tego co pamiętam, to podobny schemat miał miejsce przy tworzeniu hitu z naszego polskiego podwórka, czyli „Franko”. Jeżeli chodzi o własne potyczki z tworzeniem, to mam podobne odczucia do Ciebie słuchając swoich MOD-ów i XM-ów z przed nastu lat. Też wszystkiego nie udało mi się zachować, bo część robiłem na CD32 bez możliwości elektronicznego zapisu. Konsola była włączona czasem po kilka dni, kiedy ja z dnia na dzień dopracowywałem moduł tylko po to, aby zgrać go w formie analogowej na kasetę, a potem z bólem serca pstryknąć włącznik w konsoli na OFF.

LukHash: No tak, to takie nasze małe dramaty... Ale ogólnie, piękne to były czasy, mimo iż dla mnie, jak wspominałem wcześniej, były to czasy z perspektywy dzieciaka skupionego głównie na gierkowaniu. Oczywiście zgrzywanie „hiciorów” ścieżek audio z gier na „jawnika” i słuchanie tego bez opamiętania na Walkmanie wraz z tym moim retro-programowaniem również stanowi istotny rozdział tego dzieciństwa z C-64 i Amigą.

Duracel: Co chciałbyś powiedzieć młodym ludziom, którzy mimo, iż urodzili się już po czasach największej popularności C-64, czują dzisiaj do tego sprzętu niewytłumaczalną sympatię i chcieliby wykorzystać go do muzycznego, artystycznego wyrażenia się? Jak i od czego najlepiej zacząć?

LukHash: Wszystkim chętnym tworzenia muzyki na starych komputerach i konsolach proponuję rozpoczęcie przygody od serwisów aukcyjnych, gdzie można dostać dużo sprzętu do tworzenia takiej muzyki. Sam zaczynałem od starego Commodore zakupionego w jednym z

takich serwisów i kartridża Black Box V8 (gdzie można grać na żywo + posiada on syntezę polskiej mowy) oraz kartridża Cynthcart, który nabyłem za 8 funtów. Schematy i porady odnośnie wszelakich przeróbek (np. instalacja podwójnego SID-Chipa w C64 czy instalacja dodatkowych wyjść dla lepszej jakości dźwięku) są ogólnodostępne i wystarczy tylko poszukać w internecie. Jest tego naprawdę sporo, a przyznam, że sam jako laik w tej dziedzinie potrafiłem złożyć do kupy cały sprzęt, z którego dzisiaj korzystam. Polecam to wszystkim zainteresowanym, bo i satysfakcja jest później o wiele większa niż po ukończeniu utworu na zakupionym, gotowym już sprzęcie. Do tego jakiś nawet darmowy DAW na start, aby to wszystko nagrać i zmiksować.

I pamiętajcie, nigdy nie jest za późno. Jeszcze 5 lat temu grałem tylko muzykę rockową. Elektronikę zacząłem tworzyć relatywnie niedawno. Trzeba przyznać, że miałem w tym okresie dużo czasu na siedzenie przy tym i dużo czasu (czasami większość dnia) spędziłem na aukcjach w poszukiwaniu sprzętu, a resztę dnia i nocy siedziałem nad sekwencerami. Świadczy to jednak o tym, że ważna jest wytrwałość i determinacja. Zresztą tak, jak przy każdej innej dziedzinie w życiu, w której chcemy osiągnąć upatrzonego cel.

Duracel: Jeszcze tylko jedno pytanie na koniec. Jednym słowem, pierwsze skojarzenie – czym jest dla Ciebie MUZYKA?

LukHash: Ciężko to ująć w jednym słowie... Jeszcze jakiś czas temu użyłbym słowa „tlen”. Muzyka była zawsze najważniejsza czy w dobrych, czy w złych chwilach. Teraz, kiedy mam już dość intensywne życie rodzinne, powiedziałbym „pasja”. Wciąż jest dla mnie bardzo ważna i codziennie dzielę się nią z córką, w której staram się zaszczepić miłość do różnych stylów muzycznych, głównie do muzyki klasycznej (w szczególności gitarowej), ale jednak tak, aby nie zamykała się na inne doświadczenia muzyczne.

Duracel: Mniej więcej takiej odpowiedzi się spodziewałem.

Dziękuję bardzo za interesującą rozmowę i życzę kolejnych świetnych utworów, całych krążków, owocnych koncertów i wszelkich



sukcesów na większej i szerszej scenie, które z pewnością są w Twoim zasięgu. Miło byłoby usłyszeć kiedyś w radio lub zobaczyć w telewizji któryś z Twoich kawałków. No i czekam na Twoje interpretacje moich ulubionych motywów „Shadow Of The Beast” (poziom w drzewie), intro z „The Last Ninja 3”, „Flimbo’s Quest”, no i, naturalnie, na modyfikacje naszego Chopina.

LukHash: Jak najbardziej jestem chętny do dalszego remiksowania i możliwe, że w przyszłości skorzystam z któregoś z zasugerowanych pomysłów. Teraz jednak kolejnym celem będzie stworzenie materiału na nowy album. Może to trochę potrwać, ale na pewno wydam jeszcze trochę własnej twórczości.

Duracel: Chciałbyś na koniec powiedzieć coś jeszcze czytelnikom PPA?

LukHash: Dziękuję za zainteresowanie i możliwość promocji mojej twórczości poprzez Wasz portal.

**Wywiad przeprowadził
Jacek Orzechowski (Duracel)**





X-BENCH

Jednym z głównych zastosowań naszych Amig klasycznych jest w dzisiejszych czasach uruchamianie gier i dem z użyciem pakietu WHDLoad, który umożliwia odpalanie z twardego dysku nawet najbardziej kapryśnych gier, niezależnie od konfiguracji Amigi. WHDLoad, działając na zasadzie tzw. degradera, pozwala na dopasowanie środowiska do wymagań konkretnego programu, poprzez chociażby wyłączenie chipsetu AGA, cache procesora, pominięcie systemu operacyjnego itp. Łatwość korzystania z zainstalowanych gier i dem oraz coraz większe pojemności dysków twardych zainstalowanych w Amigach spowodowały, że bez problemu można skompletować kolekcje zawierające setki, a nawet tysiące tytułów. Przy takiej ilości instalacji na dysku, głównym problemem staje się łatwy dostęp oraz szybkie przeszukiwanie zasobów. Problem ten rozwiązują programy służące do katalogowania i uruchamiania dostępnych na dyskach instalacji WHDLoad. Obecnie rozwijane są trzy programy tego typu: *iGame* (opisywany już na naszych łamach – przyp. red.), *Tiny Launcher* oraz bohater niniejszego artykułu – *X-Bench*, którego autorem jest Jim Neray.

Dlaczego X-Bench?

Dlaczego wybrałem akurat X-Bench? Po pierwsze, spodobał mi się wygląd programu, który kojarzyć się może z dawnymi cracktrami dogrywanymi do złamanych gier. Po drugie, aplikacja jest bardzo często uaktualniana, a po trzecie, zawiera wszystkie potrzebne mi funkcjonalności, pozwalające na sprawne zarządzanie bazą gier i dem oraz dodatki w postaci chociażby menadżera plików czy własnej wersji CLI. Dodam, że poniższy opis dotyczy wersji 0.94 programu wydanej w marcu 2014.

Pierwsze wrażenie

Instalacja aplikacji odbywa się z użyciem załączonego skryptu i nie sprawia żadnych problemów. Pierwszą rzeczą, jak przyciągnęła moją uwagę do X-Bench, jest jego atrakcyjna oprawa. Po uruchomieniu programu na ekranie ukazuje się logo w trybie hi-res laced, a następnie jego główne menu, o wyglądzie żywcem zaczerpniętym z crackerskich intr do spiracony gier. Według autora, na chipsecie AGA X-Bench wyświetlany jest w 272 kolorach, a na OCS/ECS w 128 kolorach.

Dostępne z poziomu menu opcje to: Launchers (przejdzie do listy zainstalowanych gier i dem), Xplorer (wbudowany filemanager w klimacie Filemastery), Shell (oldschoolowe czarno-zielone CLI z dodatkowymi komendami do obsługi X-Bench), Setup (ustawienia aplikacji) oraz Exit. Estetycznej oprawy wizualnej i czytelnemu menu towarzyszy dynamiczna muzyka, inna w menu głównym, inna po wejściu w listę gier i Setup. Obsługa menu odbywa się za pomocą klawiszy kursora lub joysticka. Obsługiwane jest też wszystkie siedem przycisków joypada CD32.

Jak tego używać?

Użytkowanie X-Bench rozpocząć należy od konfiguracji. Po wybraniu opcji Setup widzimy następujące przyciski:

- Startup – dostępne opcje to m.in. wybór, który ekran ma się otwierać się po włączeniu X-Bench (domyślnie Main Menu) czy wybór skryptów, które mogą być uruchamiane podczas włączania i wyłączania programu.
- My System – wybór trybu CD, wybór trybu audio, debug mode, turbo mode, ustawienia zegara systemowego.



- Main Menu – ustawienia głównego menu (np. wyłączenie muzyki i animacji gwiazd w tle).
- Launchers – chyba najważniejsze menu, dzięki któremu możemy utworzyć łącznie 6 list gier, dem i programów, które dostępne będą z poziomu X-Bench. Do list dodawać możemy nie tylko rzeczy uruchamiane poprzez WHDLoad, ale także pliki exe. Każdej liście możemy nadać indywidualną nazwę (np. Gry, Dema itp.),

w polu „Patch To Scan” określamy ścieżkę, która ma być automatycznie skanowana w poszukiwaniu plików `?.slave`, obsługiwanych przez WHDLoad. Możemy wskazać zarówno całe dyski, jak i konkretne katalogi. Skanowanie odbywa się po wybraniu ścieżki i przyciśnięciu przycisku „Update!” W zależności od parametrów naszej Amigi i ilości zainstalowanych gier, może potrwać to do kilkunastu minut. W menu Launchers dostępne są także opcje: Mega Ram (dodatkowe uwolnienie pamięci Chip), Music (odgrywanie muzyki podczas wczytywania gry), Top List (automatyczne tworzenie listy najczęściej odpalanych programów) i CD32Pad (obsługa joypadem). Autor X-Bench'a zostawił tutaj sobie jeszcze bardzo dużo miejsca pod przyszłe, dodatkowe opcje.

- WHDLoad – zawiera listę opcji, które będą używane przy uruchamianiu gier i dem w

przypadku braku zapisanych opcji w toolpach ikony danej gry. Można też zdecydować czy ma wyświetlać się requester WHDLoad po uruchomieniu slave'a.

- c.l.i. – tutaj ustawiamy kolory wbudowanego w X-Bench CLI.
- Setup – włączenie/wyłączenie muzyki, opcja emulacji myszy przez joystick.

Po ustawieniu wszelkich opcji oraz zbudowaniu listy gier i dem pozostaje nam wrócić do menu głównego i wybrać opcję Launchers. Jeżeli nie jest to nasze pierwsze odpalenie programu oraz nie zmieniliśmy opcji, to pierwszym ekranem, jaki zobaczymy, jest TopList, czyli lista najczęściej odpalanych aplikacji ustawionych od używanej najczęściej. Aby wybrać listy, które wcześniej utworzyliśmy w menu Launchers, używamy klawiszy funkcyjnych – pierwsza utworzona lista będzie pod klawiszem F1 itd. W prawym górnym rogu ekranu zawsze wyświetla się wykryty typ procesora i ilość dostępnej pamięci Chip i Fast. Po liście poruszamy się podobnie jak w menu głównym – klawiszami kursora bądź joystickiem. Góra/dół przesuwa nas pomiędzy pozycjami na liście, natomiast prawo/lewo przenosi nas na kolejne strony danej listy. Przyciskając dowolny klawisz alfabety przenosimy się do gier zaczynających się na daną literę, wybór



zatwierdzamy enterem bądź przyciskiem fire. Obsługa menu jest intuicyjna i prosta. Po wyborze żądanej gry lub dema, nasze oczy cieszy krótka animacja i komunikat informujący o uruchamianym tytule, po czym pojawia się requester WHDLoad i uruchamia się gra lub demo. Po wyjściu z gry klawiszem przypisanym w WHDLoad wracamy do ostatniej pozycji na liście X-Bench i możemy wybrać kolejną grę do uruchomienia.

Po wybraniu z menu głównego opcji Xplorer naszym oczom ukazuje się prosty filemanager, zawierający podstawowe funkcje, takie jak: kopiowanie plików, przenoszenie, kasowanie, rozpakowanie archiwum, tworzenie katalogów czy formatowanie. Dzięki Xplorerowi możemy zarządzać plikami na dyskach bez konieczności wychodzenia z X-Bench. Kolejną dostępną opcją w menu głównym jest Shell, czyli po prostu wiersz poleceń Amiga Dos. Autor postarał się jednak i tutaj umieścić dodatkowe funkcjonalności. Po wprowadzeniu komendy Help uzyskujemy listę dostępnych dodatkowych poleceń CLI:

- resetxset – wykasowanie wszystkich zapisanych list i ustawień X-Bench.
- sysinfo – informacje o wersji systemu, procesorze, ilości dostępnej pamięci, wersji exec.library.
- dbupdate – aktualizacja bazy danych aplikacji, z przypisanych w menu Launchers ścieżek.

- topupdate – update top listy, autor jednak sugeruje, żeby nie używać tej opcji.
- whdlcheck – sprawdzenie poprawności instalacji WHDLoad.

Z X-Bench CLI wychodzimy standardowo komendą endl.

Rejestracja

Podobnie jak w przypadku pakietu WHDLoad, X-Bench jest darmowy, jednak po rejestracji programu, która kosztuje 10 euro otrzymamy klucz, dzięki któremu pominiemy requester, który pojawia się na kilkanaście sekund przy każdym uruchomieniu programu.

Wymagania

X-Bench, według informacji autora, zadziała na każdej Amidze, na której zadziała WHDLoad. Jako wygodną konfigurację autor określa Amigę z 2 MB Chip i 4 MB Fast, a jako optymalną wymienia procesor 68020+ oraz 8 MB pamięci Fast. Ja osobiście testowałem X-Bench na poniższych konfiguracjach:

A1200/68060/64 MB Fast/Dysk 80 GB z PFS

A600/68020/2 MB Chip/10 MB Fast/karta CF z FFS

A600/2 MB Chip/4 MB Fast/ karta CF z FFS

A1200/2 MB Fast/Dysk 4 GB z FFS

Na wszystkich X-Bench zachowywał się podobnie, różnice polegały na prędkości tworzenia list (co jest oczywiste). W przypadku Amigi 1200 z zaledwie 2 MB Fast doskwierał nieco brak pamięci i konieczność wyłączania opcji Preload w przypadku wielu gier.

Podsumowanie

Uważam X-Bench za świetny program, dzięki któremu dostęp do zainstalowanych z użyciem WHDLoad gier i dem staje się prosty i przyjemny. Można nawet skonfigurować sobie Amigę w taki sposób, żeby X-Bench ładował się od razu po uruchomieniu, dając nam natychmiastowy dostęp do gier. Autor stale ulepsza program, kolejne wersje ukazują się parę razy w roku, ewentualne błędy często poprawiane są natychmiastowo. Dzięki dodatkowi postaci managera plików i cli oraz wielu opcjom konfiguracji X-Bench staje się wielofunkcyjnym kombajnem, umożliwiając nam rezygnację z używania Workbench, w przypadku jeśli Amiga służy głównie do odpalania WHDLoad. X-Bench pozwala także na tworzenie składek na CD32.

Mateusz „twardy” Eckert

Facebook X-Bench:

<https://www.facebook.com/xbenchproject>

Strona autora:

<http://www.jimmeray.com>

Wywiad z Jerome Marchalem

- autorem programu X-Bench

Mateusz Eckert: Przedstaw się proszę po krótko polskim amigowcom.

Jerome Marchal: Nazywam się Jerome Marchal. Mam 34 lata, mieszkam we Francji. Jestem zafascynowany starymi komputerami, głównie ze stajni firmy Commodore.

M.E.: Jaka jest Twoja „amigowa historia”, jak to wszystko się zaczęło? Czy przed stworzeniem X-Bench napisałeś jakieś inne programy lub brałeś udział w tworzeniu gier i produkcji scenowych?

J.M.: Odkryłem Amigę 22 lata temu, po paru latach użytkowania Commodore 64. X-Bench jest moim pierwszym opublikowanym publicznie projektem. W przeszłości napisałem parę narzędzi, jednak były one dystrybuowane tylko w gronie moich znajomych.

M.E.: Jak wpadłeś na pomysł stworzenia X-Bench? Jaki był Twój cel i motywacja?

J.M.: Stworzyłem X-Bench, ponieważ standardowy Workbench jest dla mnie szary i brzydki, a uruchamianie gier WHDLoad spod systemu jest powolne.

M.E.: Czy kiedykolwiek byłeś związany z amigową demosceną? Co zainspirowało cię do nadania X-Bench wyglądu w stylu cracktro?

J.M.: Jestem założycielem grupy Grim Project, która była aktywna na amigowej scenie w początku XXI wieku. Ogólnie, pasjonuję się de-

mosceną i ideą tworzenia jak najlepszych efektów na słabszym sprzęcie. Uwielbiam oglądać najnowsze produkcje na C64 i Amstrada, które łamią coraz to nowe bariery i stawiają coraz wyżej poprzeczkę. Nudzą mnie potężne, trójwymiarowe dema na PC, ponieważ żadnym sukcesem nie jest osiągnięcie takich efektów, przy ogromnej mocy nowoczesnych CPU i GPU.

M.E.: Jakie są Twoje plany na przyszłość odnośnie X-Bench? Czy planujesz tworzenie dalszych aplikacji na Amigę?

J.M.: Obecnie pracuję nad wersją 1.x, w której znajdzie się dużo nowych funkcji, takich jak np. screenshoty z gier, filtrowanie po kategorii, lepsze zarządzanie listą ulubionych gier, nowy wygląd i dużo więcej kolorów na ekranie (640 kolorów jednocześnie na chipsecie AGA). Kolejne wersje, powyżej 1.x, będą przynosiły bardzo dużo zmian, więc na chwilę obecną skupiam się na rozwoju X-Bench. Nowymi programami zajmę się, kiedy doprowadzę X-Bench do odpowiedniego poziomu.

M.E.: Ilu jest zarejestrowanych użytkowników X-Bench?

J.M.: Na chwilę obecną mam parę tysięcy zarejestrowanych użytkowników, średnio jeden nowy użytkownik przybywa co tydzień. Ogólnie ciężko określić ile osób korzysta z X-Bench – najnowszą dostępną wersję pobrało do tej pory, w przeciągu niewiele ponad miesiąca, ponad 500 osób. Jestem pod dużym wrażeniem amigowej społeczności i jej zainte-

resowania, ponieważ, kiedy rozpoczynałem projekt myślałem, że zainteresowane będzie może 10-20 osób.

M.E.: Co myślisz o AmigaOne, MorpOS i AROS? Czy jesteś otwarty także na systemy post-klasyczne?

J.M.: Dla mnie osobiście wszystkie te rozwiązania to tylko portowanie czegoś na kształt systemu Amigi, jednak bez jej serca i duszy. Posiadam Sam440 z AmigaOS 4, ale nie używam jej zbyt często i nie zamierzam tworzyć na ten system oprogramowania. Lepiej bawię się moją A1200 z 68060 przetaktowanym na 96 MHz, niż Sam440. Nie wiem, co miałbym na tym komputerze robić. Szanuję jednak tych, którzy uważają to za następną generację Amigi.

M.E.: Dziękuję bardzo za rozmowę.

X-BENCH



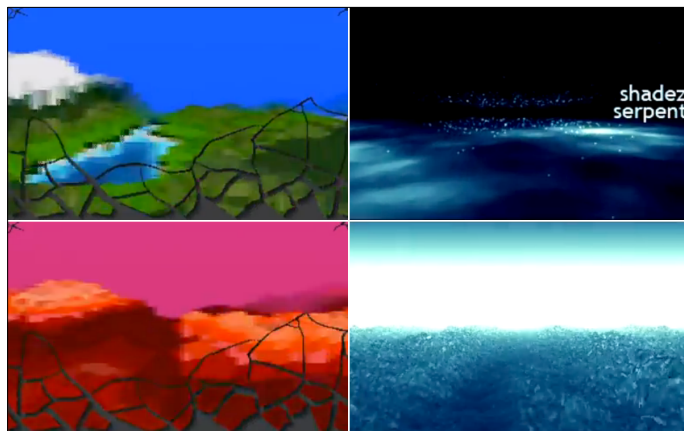
Scenowe graffiti

Poprzedni odcinek „Scenowego Graffiti” miał jakąś magiczną moc sprawczą. Nie dość, że serwis **Demozoo** (<http://demozoo.org>), na którego premierę czekaliśmy już kilka lat, zaczął działać niedługo po mojej wzmiance, to jeszcze wspomniane przeze mnie demo grupy Whelpz z party **WeCan 2013** zostało oficjalnie „wypuszczone”, gdy tylko wysłałem tekst do druku. Wróżbita Maciej może czuć się zagrożony.

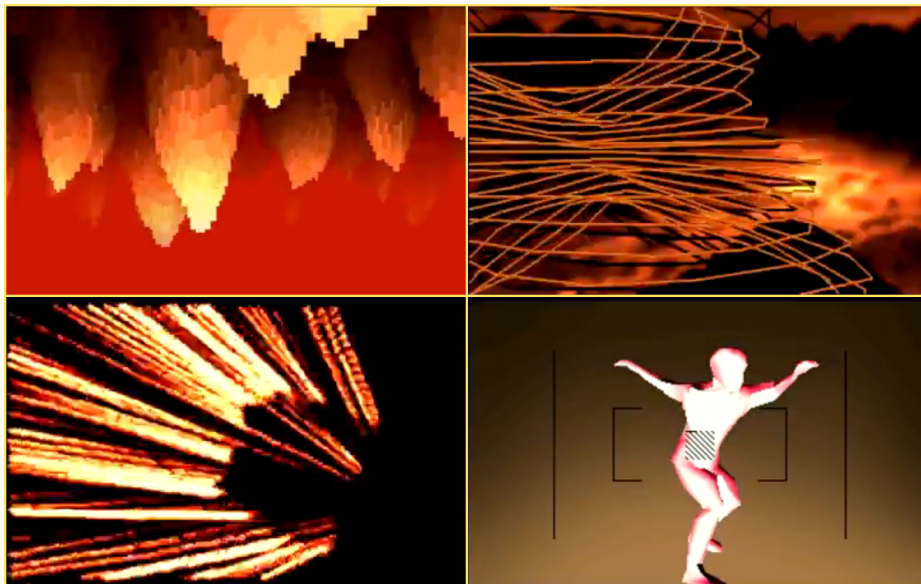
W poprzednim numerze PPA pisałem o **Finnish Amiga Party**. Dla przypomnienia, jest to młody event, który odbywa się w Helsinkach, na początku grudnia. Organizatorzy przyjęli tam pewien kontrowersyjny punkt regulaminu. Otóż, każdy, kto przyjedzie na FAP, musi przywieźć ze sobą, prócz tubki wazeliny technicznej, przynajmniej jedną pracę konkursową. Zeszłoroczna, edycja zdaje się potwierdzać, że jest to zabieg słuszny, aby rozruszać nieco zмумifikowaną amiscenę. Mimo, że z tego powodu FAP zalewa masa gniołów, na które lepiej spuścić zasłonę milczenia, to z roku na rok perełek jest coraz więcej. Jedną z nich jest „Swookie” (kod – Rale, 3d – Srthr, muzyka – Glxblt) grupy Traction, która wcześniej aktywna była raczej na scenie PC. To ich kolejne, utrzymane w charakterystycznym dla grupy stylu, doskonałe amigowe demo. Dynamiczne,

świetnie zsynchronizowane z muzyką, z momentami naprawdę wizjonerskimi efektami, może robić wrażenie. Gdyby tak jeszcze tylko dodać więcej grafiki i urozmaicić palety kolorów, byłby prawdziwy „killer”. Zdumiewające, że demo zajęło dopiero trzecie miejsce w konkursie (na 11).

Miejsce pierwsze wywalczyła natomiast produkcja w zupełnie innym klimacie. „Feeling Blue” (kod, gra-



Po lewej: Intro „Shattered” Dekadence, po prawej: Demo „Feeling Blue” Australian Drug Foundation



Demo „Swookie” grupy Traction

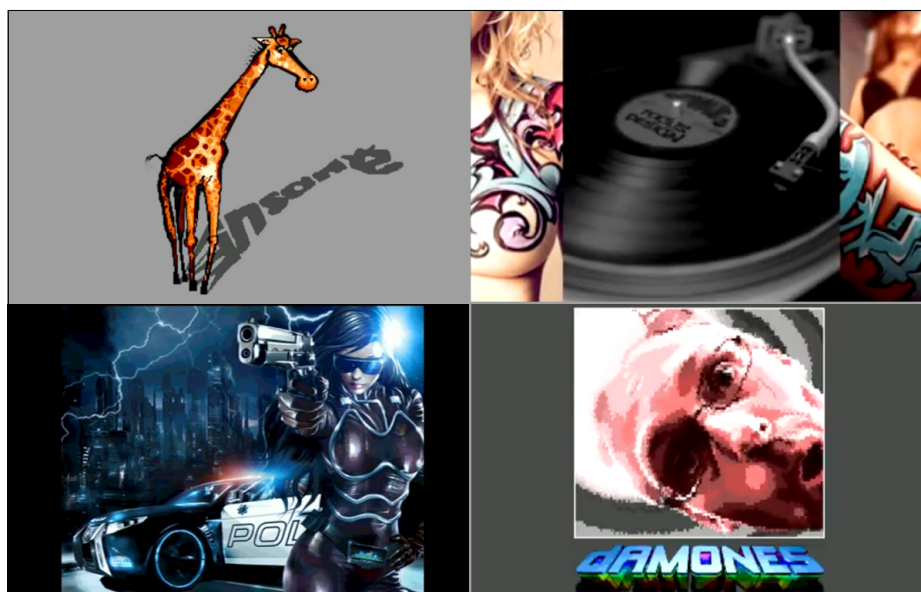
fika – Shadez, muzyka – Serpent) to pierwsza amigowa produkcja grupy Australian Drug Foundation działającej wcześniej na PC. To spokojne, wysmakowane demo, utrzymane w nieco melancholijnym klimacie (głównie za sprawą nastrojowej muzyki) nie powala efektami, ale ową nostalgiczną atmosferą. „Feeling Blue” swoją „filozofią” przypomina mi nieco produkcje kultowej amigowej grupy Andromeda.

Co jeszcze ciekawego na **Finnish Amiga Party 2013**? Sporo, ale z braku miejsca wymienię jeszcze tyl-

ko dwa dobre intra na Amigę 500. „Shattered” grupy Dekadence (kod – Britelite, grafika – Bracket, muzyka – Legend) to nieco newschoolowego powiewu na chipsecie OCS (chyba jeden z najlepszych voxeli na „małe Amigi”), natomiast „Hard Rain” (Kod – Hitchhikr, grafika – Hof, muzyka – Chromag, Monty) połączonych grup Rebels i Neural to oldschoolowa podróż do czasów dopracowanego designu i niezłego upchania efektów.

Z Helsinek przenosimy się na zachodnie wybrzeże Szwecji. To właśnie tam, w Göteborgu, w dniach 14–16 lutego 2014 roku, odbyła się kolejna, piąta już, edycja demoscenowej imprezy **Datastorm**. Amigowa scena przygotowała na tę okoliczność kilka zaskoczeń. Jednym z nich było Amiga 500 Demo Compo. Chyba tylko Bolesław V Wstydlwy, ewentualnie Henryk I Brodaty, byłoby w stanie przypomnieć sobie, kiedy i gdzie odbył się ostatni pełnoprawny konkurs na najlepsze demo na Amigę 500, a właśnie to wydarzyło się w Göteborgu. Wystawiono 5 produkcji, przy których na chwilę się zatrzymam.

„Old habits die hard” – z takim demem i mot-



Amigowe produkcje z party Datastorm 2013



tem zarazem, po 18 latach nieaktywności, wróciła grupa Insane, wygrywając wspomniane compo. Ta dość krótka, ale dynamiczna i skondensowana produkcja (kod – Origo, Prospect, grafika – Bitflippr, Randy, Duffe, Vedder, muzyka – Mygg, Vedder) zawiera ładną, rysowaną grafikę, całkiem przyzwoite, jak na A500, efekty i niezłe zgranie całości ze ścieżką dźwiękową. Powrót Insane to chyba największa niespodzianka tegorocznej edycji Datastorm, tym bardziej, że grupa wystawiła także intro „Sprocket” zajmując trzecie miejsce w intro compo.

Zaskoczeń było jednak więcej. Drugie miejsce w konkursie na najlepsze demo na „pięćsetkę” zajęła grupa Reality, której ostatnią amigową aktywność, scenowi kronikarze datują na rok... 1992. „Negative FX” (Kod – Bonefish, Quille, Patko, grafika – Chris, Ivanhose, Psycho, Forcer, Adc, muzyka – Pete), to produkcja utrzymana w nieco oldschoolowym klimacie (coś jak powrót do pierwszej połowy lat 90-tych), ale wykonana bardzo solidnie. Mimo, pewnej niespójności graficznej, ma przyjemny flow i atmosferę, a grafika Forcera, jak zawsze, jest doskonała. Godna odnotowania jest również kolejna po latach aktywność Sonik Clique, która to ekipa wydała na party 1 kilobajtowe intro (to ich pierwsza produkcja od sierpnia 1998).

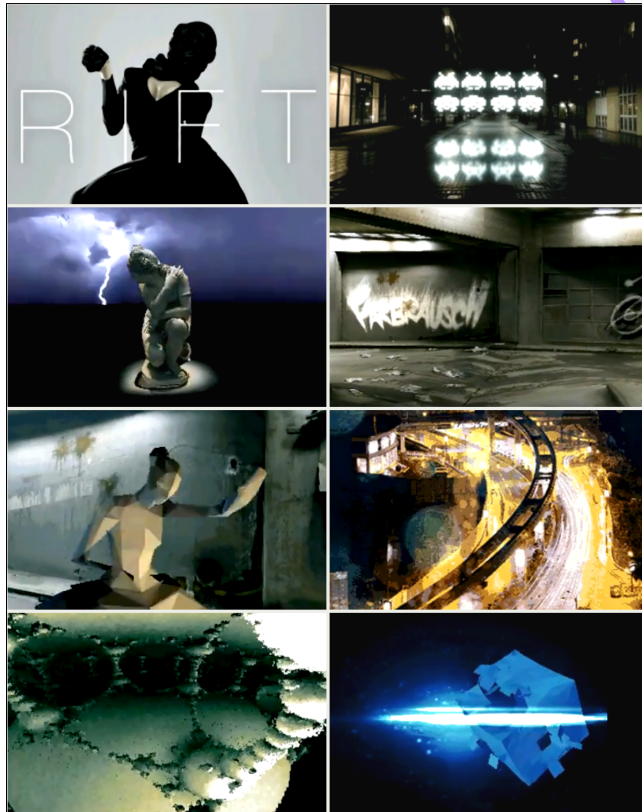
Na koniec nadmienię jeszcze krótko o demie z ostatniego, piątego miejsca. Prócz licznych scenowych powrotów na Datastorm trafiły się także debiuty, a świeżej krwi na scenie potrzeba chyba najbardziej. „Vatten” (Kod – Vilcans, Immodiu, Morbid, muzyka – PMN) grupy Five Finger Punch to demo, któremu graficznie i muzycznie daleko do ideału (delikatnie mówiąc), ale najważniejszy składnik, czyli kod, jest całkiem ciekawy. Koderskie trio przedstawiło bowiem interesujące efekty z symulacją fizyki, co na Amidze 500 było i jest prawdziwą rzadkością.

Niestety przyszłość imprezy, reklamowanej jako „the ultimate winter party for people operating on machines with SOUL” stoi pod znakiem zapytania. Kto wie, czy nie była to już nawet ostatnia edycja tego kultowego meetingu. Co gorsza, budynek, w którym się odbywała, ma zostać niebawem zburzony (nota bene dobry temat na demo).

Revision 2014 – czwarta edycja party, odbyła się w dniach 18-22 kwietnia. Tradycyjnie nie mała grupa naszych rodaków, zamiast spędzić Święta Wielkanocne w Licheniu, wybrała się do niemieckiego miasta Saarbrücken. Niesamowity rozmach i organizacja imprezy – jak zwykle – zrobiły na wszystkich wrażenie. Bez wątpienia party to należy przynajmniej raz w życiu odwiedzić. Niestety, mimo że twórcy

związani z amisceną zaprezentowali (we wszystkich zorganizowanych konkursach) podobną ilość kodowanych produkcji, jak przed rokiem, to jednak ich poziom wydał się tym razem niższy. Być może jest to chwilowa „zadyszka” i obniżka formy, ale trzeba pamiętać, że oczekiwania co do produkcji (nie tylko amigowych) wydanych na tak prestiżowej imprezie są po prostu bardzo wysokie. Dziwi nieco sytuacja, gdy małe i lokalne – wspominane wyżej – party FAP „produkcyjnie” nie ustępują zbytnio takiemu gigantowi jak Revision.

Mimo wszystko, nie mogę popaść w malkontencki ton. Na Revision 2014 wydarzyło się dla amigowej sceny coś, na co fani dem czekali bezustannie od 2006 roku i bez wątpienia było to najważniejsze „demo wydarzenie” całej imprezy. Mowa tu oczywiście o powrocie legendarnej grupy The Black Lotus. Veni Vidi Vici – można by rzec. Demo „Rift” (lista „płac” jest wyjątkowo długa: Emoon, Calladin, Blaizer, Kalms, Rubblo, Duffe, Lutze, Embretson, Joc, Sammelin), mimo że kończące w gorączkowym pośpiechu na party i zawierające trochę



Demo „Rift” grupy The Black Lotus

konkursie na najlepsze amigowe demo, podniosła, w dobrym stylu, praktycznie tylko niezłomna grupa Elude. Ich nieco minimalistyczne i monochromatyczne „Serenity” (kod – Kiero, grafika – Ubik, muzyka – Hoffman) to tradycyjnie produkcja z wgniatającym w fotel kodem i efektami (niektóre z nich są, moim zdaniem, lepsze niż w „Rift”), okraszona świetną muzyką (tutaj jest również lepiej niż u kolegów z TBL). Ale i tradycyjnie do pełni szczęścia nieco zabrakło. Gdyby tak postawić na bardziej dopracowany design, więcej grafiki, kolorów i synchronizację z muzyką starcie z The Black Lotus byłoby jeszcze ciekawsze.

Na swój koderski ami-pojedynek na niemieckiej ziemi, dwaj mistrzowie amigowego kodu – Blueberry i Britelite – wybrali tym razem kategorię „Oldskool 4k intro” i Amigę 500. W tej edycji party lepszy okazał się drugi z nich, a jego produkcja „Cubescapes” sygnowana przez Dekadence to jedno z najlepszych 4 kB inter na „małe Amigi”.

Revision 2014 to również sukcesy naszych rodaków w konkursach indywidualnych. Jok wygrał Oldskool Graphics, Rorque był drugi w Modern Graphics, zaś Aceman pierwszy w Executable Music Oldskool i drugi w Tracked Music. Gratulacje!

Na koniec krótka informacja. Wszystko wskazuje na to, że po dwuletniej przerwie na mapę polskich imprez powróci **Riverwash**. Party ma się odbyć w dniach 19-21 września na Zamku Piastowskim w Raciborzu. Więcej informacji pojawi się wkrótce.

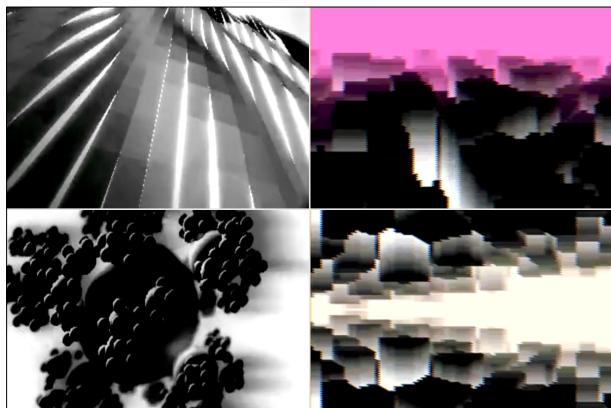
Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl



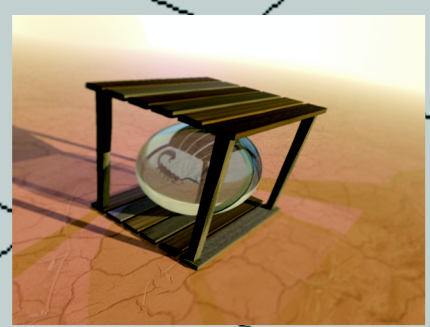
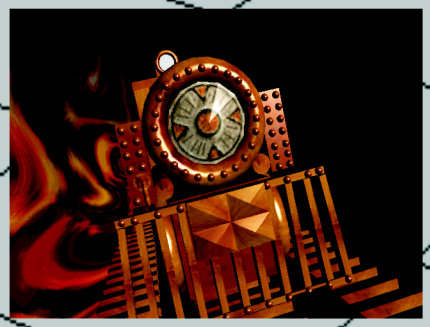
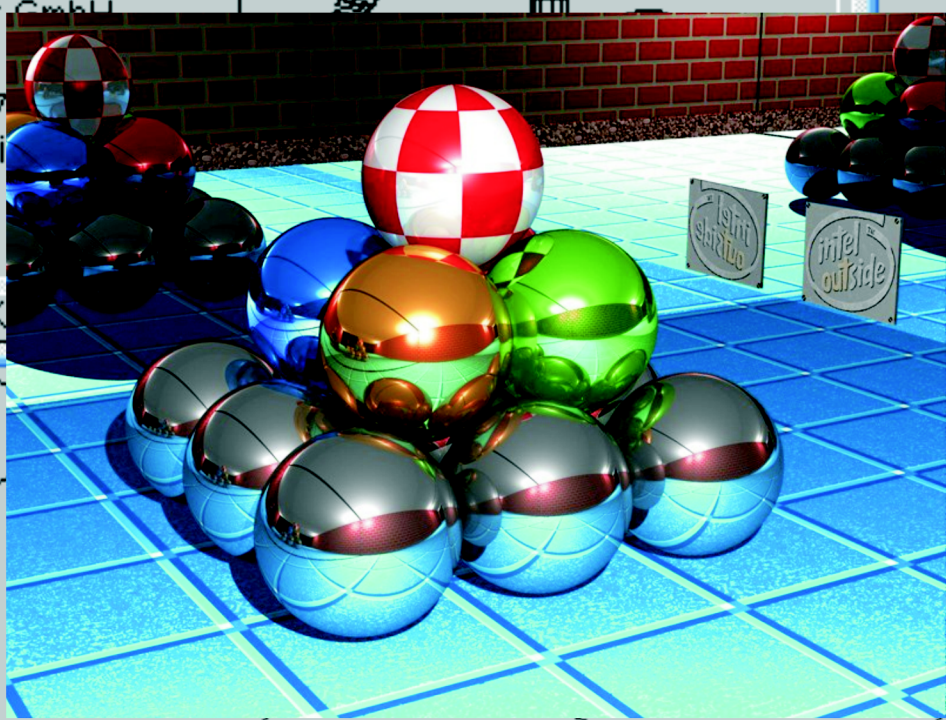
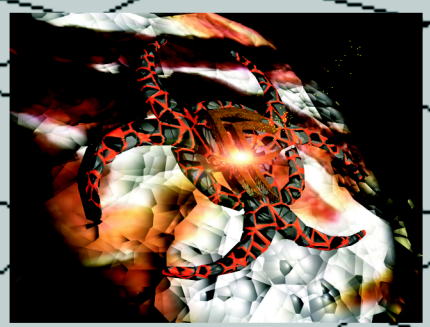
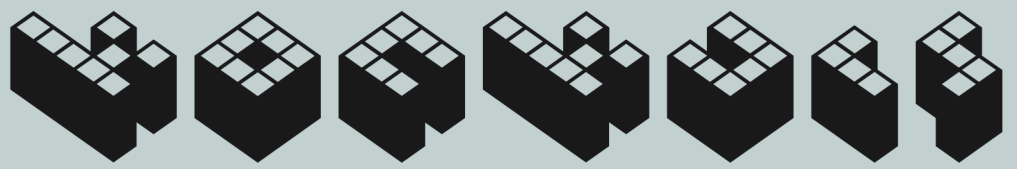
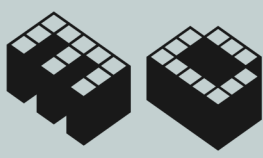
Praca „Outland”, autor: Jok/Dreamweb, Oldskool Graphics Compo, 1-sze miejsce

niedociągnięć, jest tym, do czego TBL zdążyli nas, przez te wszystkie lata, przyzwyczaić. Epickie sceny 3d, wizjonerskie efekty, perfekcyjna grafika, świetny dobór kolorów, porywający kod i nowoczesna ścieżka dźwiękowa (może nawet za nowoczesna). I mimo że „krytycy” zarzucają, że nie jest to drugi „Starstruck” (wszak niełatwo po 8 latach przerwy od razu pobić swoje własne demo uważane za najlepsze na Amigę) albo, że jest momentami niespójne, to moim zdaniem jest to typowe szukanie dziury w całym. Owszem, „Rift” nie jest najlepszym dziełem TBL, ale jest bez wątpienia jednym z najlepszych dem ostatnich lat na „duże Amigi”. Co ważne, do grupy doszły nowe, kreatywne osoby, co, miejmy nadzieję, sprawi, że TBL jeszcze nas zaskoczą.

Niestety rękawicę rzuconą przez TBL na Revision, w



Po lewej: Demo „Serenity” Elude, po prawej: 4K Intro „Cubescapes” Dekadence



jubi
diecast64

recedent
waldiamiga
slawekwozniak
lokaty