Polskie Pismo Amigowe

Numer 2/2011 (5)

cena 21 zł

iGame

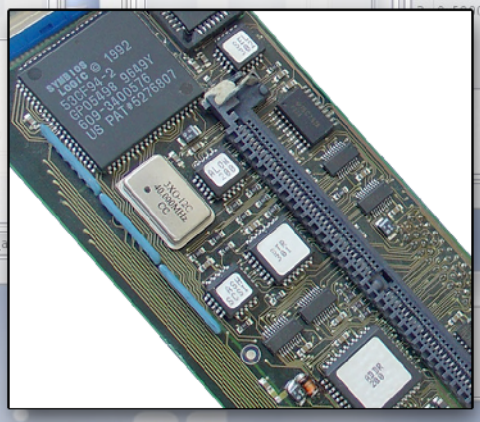
Full Throttle

Dune: Legacy

Aquaria

Blizzard IV SCSI Kit

Compact Flash w A600



AmigaOS 4.x i MorphOS: Dualboot

Grafika: Krzysztof Wójcik

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.

Redakcja zakwalifikuje zgłoszone artykuły, a następnie wybierze zwycięzcę. Zastrzegamy sobie prawo do wydrukowania każdego ze zgłoszonych artykułów w *„Polskim Pismie Amigowym”*. Artykuł wybrany do druku nie może być nigdzie opublikowany ani przed, ani rok po wydaniu go drukiem w PPA. Oczywiście zwycięski artykuł ma gwarantowany druk w naszym pismie.

Na autora zwycięskiego artykułu czeka atrakcyjna nagroda. Może on wybrać jedną spośród trzech nagród:

- oryginalny **AmigaOS 4.1**,
- licencję na system **MorphOS 2.x** na wskazany komputer,
- scandoubler **Indivision ECS**.

Oprócz tego tradycyjnie każdy autor artykułu zakwalifikowanego do druku otrzyma bezpłatny egzemplarz pisma. Termin nadsyłania artykułów upływa **31 sierpnia 2011** roku.

Przy ocenie artykułów będziemy brali pod uwagę atrakcyjność tematu, styl pisania, wnikliwe podejście do opisywanych zagadnień, przygotowanie ilustracji, jak również naszą subiektywną opinię. Zapraszamy do udziału!

Polskie Pismo Amigowe

Redaktor naczelny: Sebastian Rosa.

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

Korekta: Aleksander Piotr Chyliński.

Skład: Sebastian Rosa

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

Skład pisma wykonywany jest w programie OpenOffice 3. Druk na urządzeniach cyfrowych firmy Ricoh.

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 2010-2011.
Tux (maskotka Linuksa) © Larry Ewing, Simon Budig i Anja Gerwinski.

http://www.ppa.pl

W numerze

Wiadomości 3
Karta Compact Flash w Amidze 600 5
iGame 7
C&A Fan #7 - recenzja 8
Gramy z dziewczyną na Amidze 9
Amiga Forever 2010 – suplement 11
Blizzard IV SCSI Kit 12
Full Throttle 14
Kubeł zimnej wody 16
Aquaria 17
„Cyfrowe marzenia" – recenzja książki Piotra Mańkowskiego 18
Sekrety YAM-a 19
Dune Legacy 20
Python pod MorphOS-em, czyli MP3 Renamer 22
AmigaOS 4.x i MorphOS – Dualboot 25
Krzyżówka, rozwiązanie konkursów 27
Komiks 28

Od redakcji

Skłamałbym pisząc, że ten numer *„Polskiego Pisma Amigowego"* powstawał bez większych problemów. Naszą bolączką jest oczywiście brak artykułów, przez co ciężko jest rozplanować obłożenie numeru. Na szczęście większość naszych stałych „pismaków" (mam nadzieję, że się nie obrażą) jak zwykle nie zawiodła i możecie trzymać w rękach numer piąty naszego periodyku.

Kolejną odsłonę pisma zdominowały recenzje gier lub tematów związanych z grami. *„Aquaria"*, *„Full Throttle"*, *„Dune: Legacy"* to nasze bohaterki. Całość ładnie uzupełnia poradnik dedykowany dla tych z Was, którzy przed monitorem dzielą szczęśliwie czas z „drugą połówką" i chcieliby wspólnie (lub przeciwko sobie) zaznać rozkoszy amigowej zabawy. Pozostaje mieć nadzieję, że *„Gramy z dziewczyną na Amidze"* nie będzie ostatnim artykułem autora i będziemy mieli okazję dowiedzieć się w kolejnych numerach, w jakie to tytuły można jeszcze wspólnie zagrać, niekoniecznie z kolegą, lecz z kimś raczej bliższym naszemu sercu.

W numerze przeczytacie także dający do myślenia tekst, skierowany do całej naszej społeczności. Nie zdradzając tutaj jego przesłania, odsyłam na stronę szesnastą. Liczymy na polemikę z autorem, a miejsce na jej publikację znajdziecie na łamach naszego magazynu.

Zawartość pisma staramy się tak dobierać, aby każdy znalazł w nim coś dla siebie. Podejrzewam, że wystarczy rzucić okiem na znajdujący się powyżej „Spis treści", aby wiedzieć, czy jest tutaj coś, co Was zainteresuje. Jeżeli jednak nie ma – nic straconego. Chwytajcie za klawiatury i piszcie! Jest wiele programów do zrecenzowania, wiele sztuczek, którymi może warto się podzielić z innymi, dając sobie przy tym szansę wygrania cennej nagrody. *„Polskie Pismo Amigowe"* to magazyn tworzony przez Was dla Was. Jeżeli nie zawiedziecie, kolejny numer pojawi się już we wrześniu.

Tymczasem zachęcam do lektury numeru piątego.

AmigaOS 4.1 Classic

Firma Hyperion Entertainment wydała system AmigaOS 4.1 dla Amig klasycznych wyposażonych w karty PowerPC (CyberstormPPC lub BlizzardPPC). Komponenty, które składają się na system, są zgodne z tzw. drugim uaktualnieniem wydanym w kwietniu 2010 roku. Wśród nowości, które pojawiły się w tej wersji systemu, wymienia się m. in.:

- usprawniony bootloader,
- uaktualniony kernel zwiększający stabilność pracy systemu przy niewielkiej ilości dostępnej pamięci,
- obsługa pamięci wirtualnej,
- obsługa kart ZorroRAM i DKB 3128,
- ulepszona obsługa kart graficznych Radeon 9200 i 9250 wpiętych w mostek Mediator,
- obsługa kart dźwiękowych wpiętych w sloty PCI (karty na układzie ESS SOLO-1),
- akceleracja sprzętowa Warp3D dla kart graficznych Radeon, Voodoo 3/4/5 i Cybervision/BVision,
- DDC dla kart Radeon i Voodoo 3,
- sprzętowy silnik kompozycji (tylko dla kart Radeon) i programowy fall-back,
- natywny sterownik kontrolera FastATA.

Firma zapowiada jednocześnie, że wkrótce użytkownicy Amig klasycznych mogą spodziewać się ulepszonej obsługi mostków Prometheus/Firestorm, natywnego sterownika dla karty Deneb, jak również nowej wersji scsi.device oraz szybszego w działania RAM handlera.

System dostarczany jest w pudełku, wewnątrz którego znajdują się płyta CD, dyskietka instalacyjna oraz dwie drukowane dokumentacje.

Minimalne wymagania wydanej wersji to Amiga 1200/3000/4000 z kartą BlizzardPPC lub CyberstormPPC, 96 MB pamięci, ROM 3.0, napęd CD-ROM, 1 GB wolnego miejsca na dysku oraz stacja dyskietek. Wymagania zalecane obejmują posiadanie karty graficznej (BVision, CyberVision lub Radeon wpięta w sloty PCI mostka Mediator lub Prometheus), karta sieciowa, karta pamięci ZorRAM ze 128 lub 256 MB. System do nabycia m. in. w sklepach AmigaKit.com, Alinea Computer za 120 euro.

MorphOS.pl

Z początkiem maja, w sieci zaistniał portal MorphOS.pl skierowany wyłącznie do użytkowników systemu MorphOS. Na stronie można znaleźć najnowsze wieści dotyczące tego systemu, artykuły oraz forum dyskusyjne.

http://www.morphos.pl

Forum dyskusyjne

Steven Solie na blogu Hyperion Entertainment poinformował o uruchomieniu forum dyskusyjnego, którego celem jest scentralizowanie komunikacji pomiędzy użytkownikami systemu oraz jego deweloperami. Można na nim zgłaszać zauważone błędy, szukać pomocy w odpowiedzi na dręczące pytania i rozwiązania problemów. To samo dotyczy deweloperów, którzy za jego pomocą mogą wymieniać się doświadczeniami, uwagami do SDK. Forum nie ogranicza się wyłącznie do systemu AmigaOS. Można na nim dyskutować również o innych produktach firmy, takich jak gry „Freespace", „Heretic II", „Quake II" oraz „Shogo". Rejestracja na forum wymaga posiadania oryginalnej kopii jednego z produktów firmy. Tylko zarejestrowani użytkownicy mogą uczestniczyć w dyskusjach. Pozostałe osoby mogą wyłącznie czytać znajdujące się na forum treści.

http://forum.hyperion-entertainment.biz/

Rozszerzenie pamięci A604

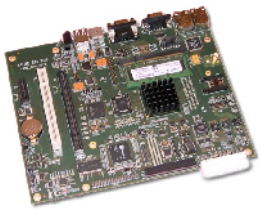
W ofercie sklepu Vesalia pojawiło się nowe rozszerzenie pamięci przeznaczone dla Amigi 600. A604 jest następcą A603 i pozwala na rozszerzenie pamięci komputera o dodatkowy 1 MB pamięci Chip, zegar czasu rzeczywistego, port zegara pozwalający wpięcie niektórych rozszerzeń przeznaczonych dla A1200 oraz złącze dla Indivision ECS. Z punktu widzenia możliwości, rozszerzenie niczym nie różni się od swojego poprzednika za wyjątkiem zaprojektowania układu. Nowy rozkład pozwala zainstalować Indivision ECS bez utraty dostępu do wewnętrznego napędu stacji dyskietek. Dodatkowo, A604 posiada drugi port zegara zaprojektowany specjalnie z myślą o kontrolerze Subway USB. Jest on o 60% szybszy niż standardowy. Rozszerzenie pamięci A604 ma być dostępne w sprzedaży od czerwca w cenie 49,90 euro.

http://www.vesalia.de/e_a604.htm

Sam 460ex Lite

Firma ACube Systems przygotowała specjalną promocję wakacyjną. Charakteryzuje się ona możliwością nabycia płyty głównej Sam460ex w wersji Lite taktowanej procesorem 1 GHz, z 512 MB pamięci DDR2 oraz dołączonym systemem AmigaOS 4.1. Cena takiego kompletu to 599 euro (499,50 euro wersja przemysłowa). Powyższa konfiguracja dostępna jest również w zestawie za 709,50 euro, do którego dokładana jest obudowa LC-Power 2039MB-MBS, karta graficzna Radeon 9250 PCI - 128 MB, dysk twardy SATA2 WD 500 GB oraz zainstalowany system. Promocja trwa do wyczerpania zapasów. Ceny nie zawierają podatku VAT.

http://www.acube-systems.biz/news.php?id=87



AmigaOne X1000 wieści

Na stronie firmy A-EON udostępniono schematy rozmieszczenia elementów na płycie głównej Nemo w rewizji drugiej oraz diagram podsystemu XENA. Można na nich m. in. zobaczyć, że „w duchu amigowej tradycji", czołowi projektanci systemu pozostawili na niej swoje podpisy, jak również tytuł jednej z piosenek zespołu The B52s. Obrazki można obejrzeć w dziale „Media". Pojawiły się one przy okazji informacji o trwającej produkcji płyt głównych przeznaczonych dla betatesterów. Na początku kwietnia pierwsze próbki (5 sztuk) oczekiwanej drugiej rewizji płyty głównej Nemo, przeznaczonej dla komputerów AmigaOne X1000, zjechały z linii produkcyjnej.

W czerwcu, po obszernych testach pierwszej partii próbek drugiej rewizji płyty głównej Nemo, przeznaczonej dla komputerów AmigaOne X1000 miała rozpocząć się produkcja płyt głównych przeznaczonych dla osób należących do AmigaOne X1000 Beta Test Team. W międzyczasie firma Varisys przygotowała port Debian Squeeze PPC przeznaczony dla Nemo 2. Miał on na celu zademonstrowanie prawidłowego działania wbudowanych na płycie głównej komponentów i podzespołów, jak również został wykorzystany do sprawdzenia wydajności procesora PA Semi. Przy pomocy kamery termicznej zmierzono temperaturę komponentów i procesora podczas odtwarzania filmu DVD na ekranie w rozdzielczości 1920x1200. Zestaw procesor, radiator i wiatrak utrzymywał temperaturę 31.1 stopnia Celsjusza, podczas gdy przy braku wiatraka temperatura zestawu wzrosła o 3.5 stopnia, a temperatura rdzenia procesora utrzymała się na poziomie 61 stopni.

http://www.a-eon.com

Hollywood 4.8

Firma Airsoft Softwair przygotowała uaktualnienie programu Hollywood. Najnowsza wersja zaliczana jest do tzw. bugfixów, czyli usuwa zauważone błędy, ale również oferuje nową, od dawna oczekiwaną przez użytkowników funkcjonalność: możliwość kompilacji plików wykonywalnych dla systemów linuksowych (Intel). Więcej szczegółów, dotyczących m. in. zamówienia produktu, znaleźć można na stronie producenta.

http://www.airsoftsoftwair.de/

Turniej programistów

RELEC wraz z administratorami strony metamorphos.org zorganizowali turniej programistyczny, w którym do wygrania jest unikatowy, prototypowy egzemplarz komputera Efika 5200B „Deluxe Edition" wraz z kartą graficzną Radeon, zasilaczem, obudową, licencjonowanym systemem MorphOS 2.7, zainstalowanym SDK i zestawem programów z pakietu Ultimate, a wszystko w kuferku. Do 31 maja 2011 należało przesłać na adres mailowy organizatorów propozycję projektu, który musi działać na systemie MorphOS oraz AmigaOS 4.x. Dla programisty, który nie dysponuje odpowiednim sprzętem możliwe jest dostarczenie maszyny w celu umożliwienia prac.

Od 1 czerwca można głosować na jeden z czterech wytypowanych projektów. Są to:

- AmiDARK_MOS-Engine - silnik gier autorstwa Frederica Cordiera
- ReginaRexx - port odmiany języka Rexx autorstwa Stafa Verhaegena
- KeHo Software - gry napisane w Hollywood autorstwa Achima Kerna
- Universal Launch Bar - pasek narzędziowy autorstwa Roberta Krajcarza.

Głosowanie trwa do 1 lipca.

Icaros Desktop

Paolo Besser przygotował nową wersję dystrybucji Icaros Desktop. Zostały zaktualizowane komponenty systemowe, a pozostałe narzędzia przeszły drobny lifting. Menu AmiStart pracuje szybciej także w trybie pełnoekranowym, zmieniono zasadę działania AmiBridge i LUPD oraz wprowadzono nowe narzędzie konfiguracyjne pakietu (koniec ze skryptami). Dodatkowo usprawniono obsługę 3D, przekompilowano najciekawsze gry przy wykorzystaniu najnowszej wersji biblioteki SDL. W pakiecie znalazła się również perełka w postaci emulatora NES - FCE Ultra. Pełen wykaz zmian oraz archiwum znaleźć można na oficjalnej stronie dystrybucji.

http://www.icarosdesktop.org/

Karta Compact Flash w Amidze 600

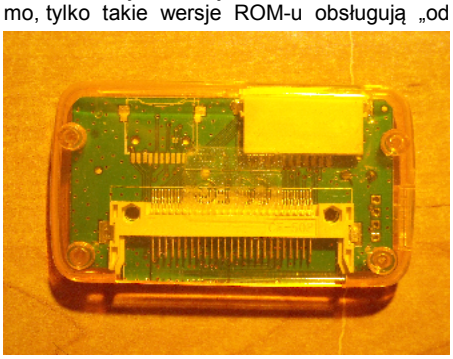
Moja przygoda z Amigą 600 zaczęła się dosyć dziwnie. Pewnego dnia zadzwonił do mnie mój dobry znajomek i zapytał czy nie przygarnąłbym trochę złomu komputerowego za symboliczną „bombonierkę". Jego siostra robiła właśnie porządki w piwnicy i nie wiedziała czy to małe, plastikowe pudełko przypominające prymitywnego laptopa do czegoś może się jeszcze przydać. Przyjechałem na sygnale ratować tę niewinną amiistotę. Udało się! Przygarnąłem, przeczyściłem no i jest... Potem było długo, długo nic, aż tu nagle, pewnego dnia, przemknął przez moją głowę pomysł małego upgrade'u odratowanej znad krawędzi życia i śmierci Amigi. Dotychczas służyła tylko jako konsola do gier dla bratanków, teraz miała stać się czymś znacznie poważniejszym...

Składniki

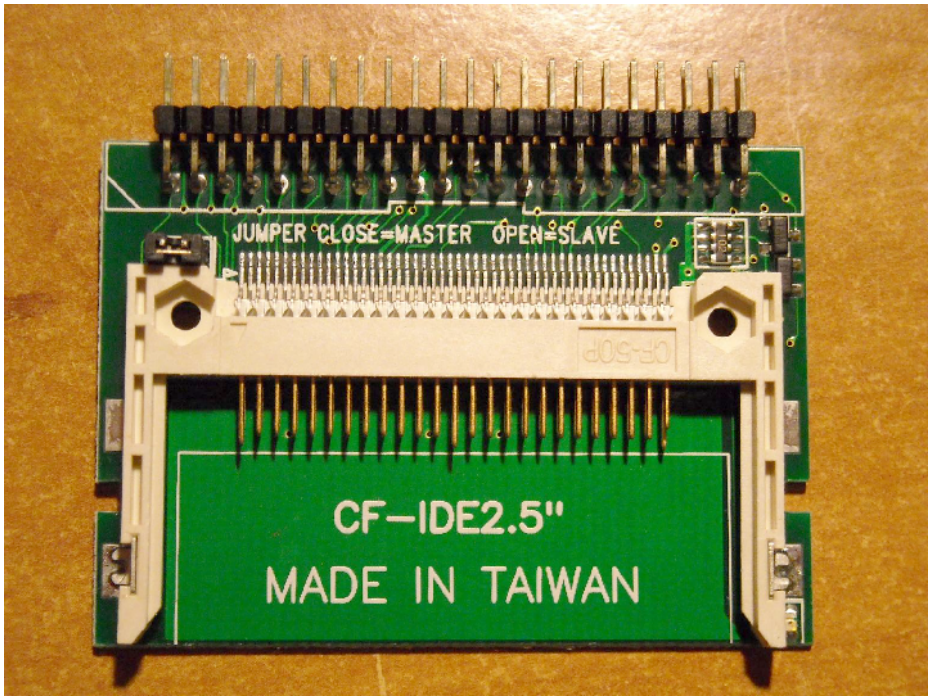
Instalację karty CF rozpocząłem od zakupienia w sklepie elektronicznym dwóch wtyków do dysku 2.5 calowego. 40-żyłowa taśma sygnałowa walała się w moim biurku od kilku lat. Nie pozostało nic innego jak tylko ożenić dwa gniazda z taśmą sygnałową. Użyłem do tego celu wysoce precyzyjnego i skomplikowanego urządzenia o potocznej nazwie „imadło". W efekcie otrzymałem kabelek, który docelowo połączy Amigę z czytnikiem CF. Mając kabelek, zabrałem się za szukanie odpowiedniego adaptera kart pamięci Compact Flash<->IDE oraz samej karty. Kupiłem w serwisie aukcyjnym najtańszy adapter za 12 zł i kartę CF Kingston 2 GB (z kwiatkiem). W międzyczasie rozejrzałem się za adapterem CF<->USB - z którego pomocą mógłbym w przyszłości wymieniać dane między A600 a Mac Mini z MorphOS-em na pokładzie. Wybór znowu padł na tanie i niezawodne urządzenie produkcji chińskiej. Tyle by było ze strony sprzętowej. Jeśli chodzi o software, to potrzebować będziemy przede wszystkim dyskietek *„Install"* i *„Workbench"* w wersjach 2.1 oraz gotowego systemu (np. *ClassicWB* w wersji 68k). Przydałby się także sprzęt z MorphOS-em (lub AmigaOS 4.x - przyp. red.), za pomocą którego podmontujemy plikopartycję z systemem dla A600, a po wszystkim powrzucamy trochę fajnego softu na Amiśkę.

Classic Power!

Zakładam, że w Twojej Amidze 600 siedzi ROM w wersji nowszej niż 37.299. Jak wiadomo, tylko takie wersje ROM-u obsługują „od



CF-USB adapter



CF-IDE adapter

ręki" urządzenia podpięte do portu IDE. Przy starszych ROM-ach pozostaje tylko zakup nowszej kości i transplantacja. Zabawę rozpoczynamy od zaprzyjaźnienia karty CF z naszą Amigą. Pakujemy kartę do czytnika CF<->IDE, łączymy go kablem sygnałowym z Amigą i uruchamiamy komputer. Do stacji wędruje dyskietka *„Install2.1"*. Chrup, chrup, chrup... i naszym oczom ukazuje się surowy blat Workbencha z początku lat 90-tych. Uruchamiamy **HDToolBoxa** (z katalogu HDTools). Jeśli karta CF zostanie poprawnie rozpoznana, będziemy ją widzieli w oknie *„Hard Drivers in System"* jako bliżej nieokreślone urządzenie SCSI o statusie *„Unknown"*. Zaznaczamy je i odczytujemy parametry karty poprzez *„Change Drive Type->Define new drive type->Read Configuration From Drive"*. W tym momencie powinien wyskoczyć komunikat, że komputer postara się odczytać tyle danych o nieznanym mu dysku, ile to tylko możliwe. Nie mamy oczywiście nic przeciwko, więc klikamy w *„Continue"*. Aha, nie zapomnij „odblokować" możliwości zapisu na dyskietce *„Install 2.1"* - HDToolbox będzie chciał zachować na niej kilka informacji o wykrytym dysku.

Po zainicjowaniu „karteluszki", będziemy mogli ją spartycjonować (polecenie *„Partition Drive"* w głównym menu HDToolBoxa). Nadajemy partycjom odpowiednie symbole (np. CF0, CF1, itd...) a dla partycji systemowej, mającej w przyszłości przechowywać Workbencha, zaznaczamy tryb *„Bootable"* na *„YES"*. Gdy skolonizujemy już miejsce na naszej karcie CF, zapisujemy zmiany na dysku (*„Save Changes to Drive"*). Robimy reset i ponownie bootujemy system z dyskietki *„Install 2.1"*. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, to na pulpicie Workbencha ujrzymy ikonki z naszymi surowymi partycjami (zaznaczonymi jako *"CFx:NDOS"*). Wystarczy jeszcze je sformatować, wybierając z górnego menu *"Icons"* polecenie *"Format Disk"*. Jako system plików wybieramy *"Fast File System"* dla każdej z partycji. Bardziej szczegółowy opis powyższych operacji (wraz ze zrzutami ekranów) znajdziecie na stronie Krzysztofa Tadly. Szkoda papieru, szczególnie że dopiero teraz zaczyna się prawdziwa zabawa.

Instalujemy wypasiony system

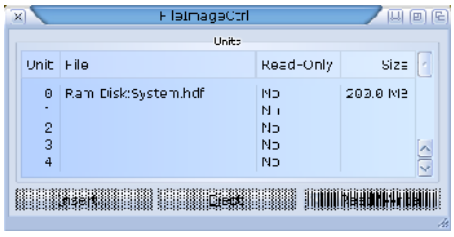
Nie będziemy się babrać w wielogodzinne konfigurowanie Workbencha od zera. Pobieramy kompletny, skonfigurowany system z sieci i załadujemy go na naszą kartę CF. Doskonałą robotę wykonał Bloodwych, z którego strony internetowej, pobieramy plikopartycję z systemem ClassicWB 68K. Po rozpakownaiu archiwum montujemy plikopartycję *"System.hdf"* pod MorphOS-em. Jak to zrobić? Nic prostszego. Wystarczy uruchomić program **FileImageCtrl** (z katalogu Tools na partycji systemowej) i przeciągnąć na teren jego okna plik z naszą plikopartycją. Później w programie **Mounter** (też z Toolsów) wystarczy zamontować urządzenie kryjące się pod "dewajsem" *file-image.device*. Na pulpicie MorphOS-owego Ambienta zobaczymy ikonkę z dyskiem **ClassicWB**. Mamy już źródło danych. Teraz zorganizujemy miejsce docelowe, czyli partycję systemową na karcie CF. Pakujemy więc kartę CF do czytnika CF<->USB i podłączamy go do komputera z MorphOS-em na pokładzie. Jeśli czytnik nie pogryzie się z MorphOS-em, to po paru chwilach ujrzymy nasze partycje CF0, CF1, itd. na blacie Ambienta. Jest dobrze! Kopiujemy całą zawartość plikopartycji z systemem (made by Bloodwych) wprost na naszą

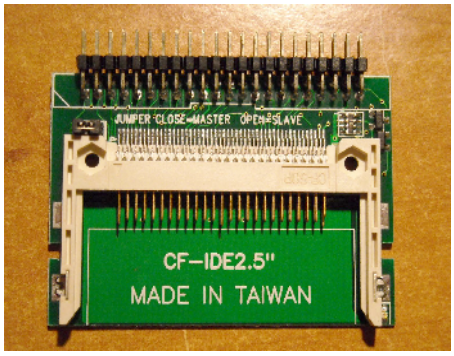
partycję systemową z CF. Po wszystkim odpinamy czytnik kart, a sama karta CF, bogatsza o świeży, amigowy system leci do adaptera CF<->IDE podpiętego w A600. Możemy już wyjąć dyskietkę „*Install 2.1*” ze stacji dysków - nie będzie już potrzebna, gdyż po uruchomieniu Amigi komputer powinien odczytać dane z partycji systemowej, zlokalizowanej na „CFce”. Potrzebna za to będzie dyskietka z Workbenchem 2.1, o którą upomni się skrypt konfiguracyjny ClassicWB 68k. Leciwy Workbench to wbrew pozorom nadal produkt chroniony prawami autorskimi, z tego powodu autor ClassicWB 68k nie mógł załączyć w swojej systemowej składance plików z dyskietki Workbench 2.1. Po nakarmieniu skryptu, wymaganymi plikami z dyskietki Workbench, możemy uznać instalację systemu na karcie CF za zakończoną!

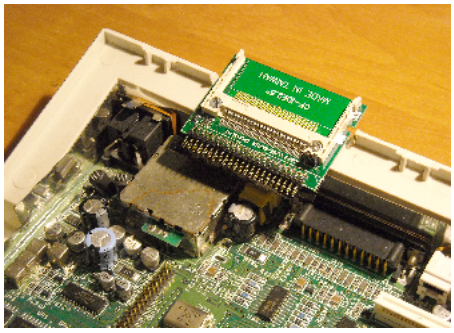
Adapter CF<->IDE na stałe w Amidze

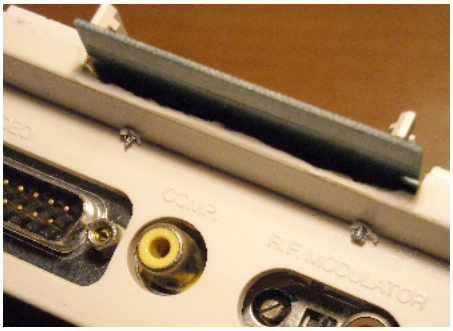
System działa i pomyka, jednak adapter CF majtający się na zewnątrz obudowy A600 to zdecydowanie nie jest to, co tygryski lubią najbardziej. Rozwiązań tego problemu może być sporo, począwszy od samego adaptera, który wcale nie musi być podłączony do tasiemki, lecz wprost do portu IDE w Amidze. Z jednej strony to doskonałe i całkowicie nieinwazyjne rozwiązanie, z drugiej jednak nie sprawdza się w sytuacji, gdy mamy tylko jedną kartę CF. Będziemy przecież chcieli wymieniać dane między Amigą i resztą świata, a każdorazowe otwieranie obudowy w celu wyjęcia karty z adaptera mija się z celem. Rozwiązanie, które teraz wam zaproponuję, polega na usadowieniu adaptera na tylnej ściance obudowy A600. Metoda ta wiąże się niestety z koniecznością wycięcia kawałka plastiku i wywiercenia dwóch otworów na śrubki mocujące adapter do obudowy. W ten sposób adapter wystaje z tyłu obudowy, przez co otrzymujemy komfortowy dostęp do karty CF. Jak to wygląda w rzeczywistości, możecie przekonać się na załączonym „fotostory”. Miłej zabawy!

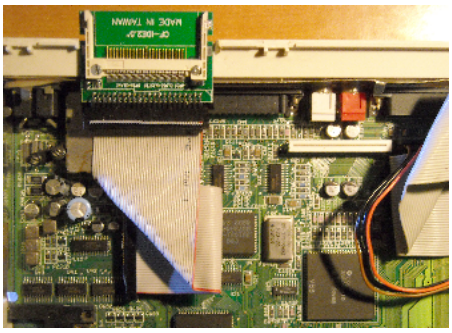
MarX
fuego@o2.pl

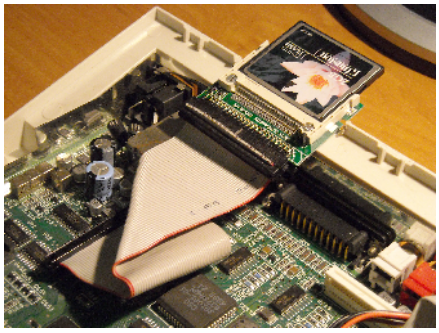


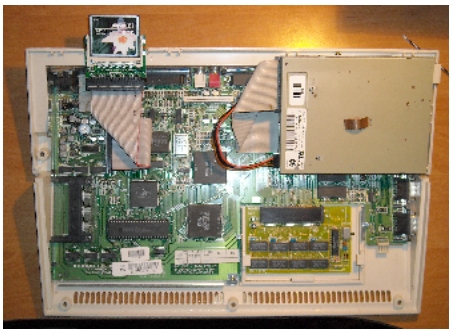



1. Czytnik IDE <-> CF przykręcony na stałe do obudowy A600

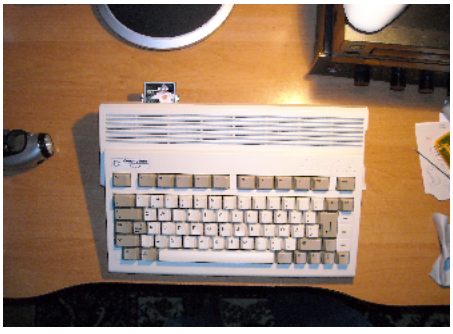

2. Czytnik IDE <-> CF w Amidze, widok od spodu obudowy A600

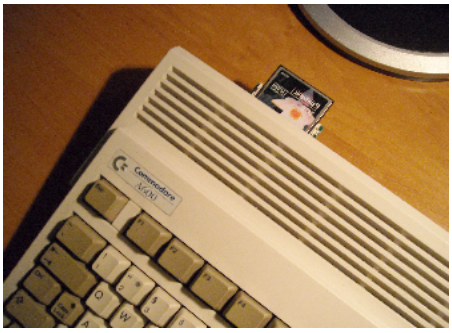

3. Montujemy kabel sygnałowy między płytą główną a czytnikiem


4. Karta CF w czytniku.


5. Widok całej płyty głównej po zamontowaniu czytnika

6. Po zamknięciu obudowy...





7. ... finalny efekt w czterech aktach

iGame

Pakiet WHDLoad bardzo ułatwił życie wszystkim zapalonym amigowym graczom. Program Berta Jahna uprościł proces przenoszenia oprogramowania z dyskietek na dysk twardy i umożliwił komfortową zabawę z Amigą bez stresu związanego z oczekiwaniem na załadowanie gry. Możliwość uruchamiania programów bezpośrednio z dysku spowodowała, że zapewne każdy z nas umieścił już swoje dyskietkowe zbiory na twardzielu, a kolekcja „spuchła" do znaczących rozmiarów. Jak nad tym wszystkim zapanować? Z pomocą przychodzi nam niewielki (około 60 kB) programik, zatytułowany wdzięcznie **iGame**. Cóż to takiego właściwie jest?

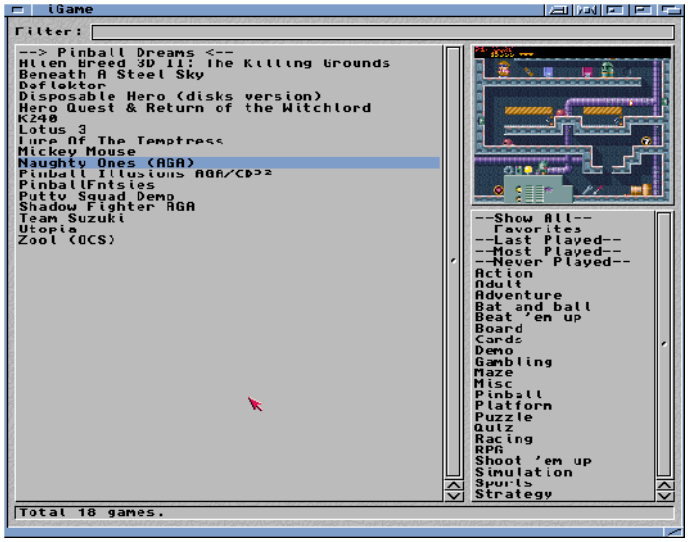
iGame to nic innego jak nakładka (frontend MUI) na program WHDLoad. Jej głównym zadaniem jest skatalogowanie posiadanego na dysku oprogramowania WHDLoad i łatwe nim zarządzanie (uruchamianie gier bezpośrednio z programu jednym kliknięciem). Najświeższą wersją jest w tej chwili ta oznaczona numerem 1.5, chociaż datowana jest na 2008 rok. Dostępne są również wersje wcześniejsze. iGame nie wymaga instalacji, wystarczy rozpakować archiwum LhA i przenieść folder z programem w miejsce na dysku wg naszego uznania. Uruchomienie programu powiedzie się pod warunkiem, że posiadamy w systemie wszystkie wymagane biblioteki. Zanim więc zabierzemy się za instalację, sprawdzamy, czy posiadamy na dysku następujące pliki:

- guigfx.mcc
- TextEditor.mcc
- render.library
- guigfx.library

Wszystkie te biblioteki można znaleźć na Aminecie bądź też na starych płytkach, dołączanych do amigowych magazynów (jeśli ktoś jeszcze je posiada).

Po kliknięciu w ikonę *„iGame"* uruchomi się główne okno programu. Jest ono podzielone na dwa panele. W lewym znajdziemy spis wszystkich posiadanych przez nas gier WHDLoad (oczywiście wcześniej trzeba będzie wskazać ścieżkę dostępu do folderu, w którym je trzymamy, ale o tym za chwilę). Umożliwia on, po uprzednim posegregowaniu, bezpośredni dostęp do gier z danej kategorii. Jest więc kategoria Action, Pinball, strategie i inne (np. gry, których jeszcze nie uruchamialiśmy bądź też te, w które zagrywaliśmy się do nieprzytomności). Istnieje możliwość dodawania własnych gatunków lub edycji istniejących – w tym celu należy wyedytować znajdujący się w głównym katalogu programu plik o nazwie *„genres"*. Uruchomienie wybranego tytułu sprowadza się do kliknięcia myszką w daną pozycję w lewym panelu. Pole *„Filter"* służy do wprowadzenia interesującego nas tytułu, co znacznie upraszcza poszukiwanie interesującej nas gry w gąszczu plików.

Miły obrazek z „Pacmanem" i „Superfrogiem" nad prawym panelem bynajmniej nie służy wyłącznie do zapełnienia pustego miejsca. Autor przewidział możliwość dodawania przez użytkownika, do każdej gry, własnego obrazka. Może być to obrazek z gry czy cokolwiek innego, co nam przyjdzie do głowy. Plik może być dowolnego formatu, aczkolwiek muszą być spełnione dwa warunki – posiadanie odpowiedniego datatypu w systemie (np. akJFIF lub WarpJPG dla plików z rozszerzeniem jpg) oraz nazwanie pliku **igame.iff**. Tak utworzony plik należy umieścić w jednym folderze wraz z grą WHDLoad, program sam odnajdzie go podczas skanowania biblioteki. W przypadku braku własnego obrazka zostajemy skazani odgórnie na domyślny obrazek, dostarczony przez autora.



Menu główne iGame

Opcje konfiguracyjne nie są może jakoś specjalnie wyszukane, ale i raczej nie ma potrzeby rozbudowywania takiej nakładki o skomplikowane funkcje. Do menu dostaniemy się z górnej belki Workbencha bądź też klikając myszką w obrębie lewego panelu. Przyjrzyjmy się zatem dostępnym opcjom:

Zakładka ACTIONS

- *Scan Repositories* – przeszukuje wskazany przez nas wcześniej (w zakładce ACTION – Games Repositories) folder pod kątem zawartości plików slave WHDLoad. Jeżeli posiadamy kilka wersji pliku slave dla tego samego tytułu, zostaną one oznaczone dodatkowo po nazwie jako *„Alt";*
- *Add non–whdload game* – ciekawa opcja umożliwiająca dodanie do biblioteki również programów wykonywalnych, niebędących slave'ami pakietu WHDLoad;
- *Show/Hide hidden slaves* – umożliwia ukrycie na liście/ponowne pokazanie tytułów, których z jakiegoś powodu nie chcemy w danej chwili pokazywać w bibliotece (wcześniej ustawiamy ukrywanie pliku w opcjach danej gry);

Zakładka SETTINGS

- *Games Repositories* – w tym okienku należy wskazać folder z grami, które chcemy dodać do biblioteki iGame – wskazujemy więc i zatwierdzamy przyciskiem *„Add";*
- *MUI Settings* – dostęp do standardowych ustawień MUI;

Zakładka GAME

- *Game properties* – tylko jedna zakładka, w której mamy możliwość zmiany nazwy gry wyświetlanej w bibliotece i ustawienie atrybutu na ulubiona (*Favorite*) lub ukryta (*Hidden*). Znajdziemy tu też informacje o liczbie „odtworzeń" danego tytułu, ścieżkę do naszego programu oraz dostęp do tooltypu danego pliku slave.

Sama ikonka iGame również kryje w sobie proste możliwości konfiguracyjne. Po zaznaczeniu ikony i wybraniu z górnej listwy WB opcji *„Icon – Informations"* oraz przejściu do zakładki *„Icon"* w oknie, które się otworzy, mamy możliwość uaktywnienia trzech parametrów startowych programu. Pierwszy z nich, SCREENSHOT, pozwala nam na zdefiniowanie rozmiarów wyświetlanych obrazków gier w programie w prawym panelu. Domyślnie jest to rozmiar 160x128, czyli ćwiartka ekranu PAL low res. Podstawiając w miejsce WIDTH i HEIGHT swoje rozmiary obrazka spowodujemy jego przeskalowanie do żądanego rozmiaru. Opcja NOGUIGFX jest zalecana właściwie tylko wtedy, gdy próby uruchomienia iGame kończą się dobrze znanym Guru. Aktywacja tej opcji może pomóc, aczkolwiek należy wtedy pamiętać, że tym samym wyłączymy autoskalowanie obrazków (w takiej sytuacji należy po prostu wszystkie obrazki przygotować w tym samym rozmiarze). Usunięcie nawiasów w opcji FILTERUSEENTER spowoduje, że przy przeszukiwaniu bazy z użyciem pola FILTER, program nie będzie skanował bazy wraz z wpisywaniem kolejnych liter nazwy gry, a jedynie zaczeka, aż wprowadzimy pełną nazwę i wciśniemy klawisz Enter (użyteczne dla wolniejszych konfiguracji).

Jak widać, program nie przyprawia o zawrót głowy mnogością opcji, jednakże zawiera najpotrzebniejsze funkcje, a przede wszystkim działa jak należy. Ładowanie gier przy jego pomocy to czysta przyjemność, program jest przejrzysty i łatwy w obsłudze. W kolejnych odsłonach miło byłoby zobaczyć również jakiś mechanizm pobierania informacji o skatalogowanym oprogramowaniu z którejś z baz internetowych.

Do uruchomienia programu, oprócz wspomnianych już bibliotek, potrzebna będzie Amiga z procesorem min. 68020 i 2 MB RAM oraz Kickstartem min. 2.04. Niezbędny jest oczywiście Workbench – od wersji 2.1 wzwyż. Należy też pamiętać, że im wolniejszy procesor i większa baza oprogramowania tym dłuższy czas skanowania wskazanego przez nas folderu. iGame testowałem na maszynie z procesorem 060 i w zależności od ilości plików w folderze, czas skanowania trwał od minuty do dobrych pięciu minut. Program jest darmowy, autorem jest Emmanuel Vasilakis.

Marcin "Emu" Skawiński

Strona projektu:

http://winterland.no-ip.org/igame/index.html

C&A Fan #7 - recenzja

Dzwoni budzik, wstaję rano, jem śniadanie i wybieram się do szkoły. Plecak już spakowany, wychodzę, ale wracam się po kanapkę. Idę żwawym krokiem, choć wizja spędzenia 6 godzin w szkole nie napawa mnie optymizmem. Przechodzę obok kiosku „RUCH-u" i tradycyjnie rzucam okiem na półkę z prasą komputerową. W pewnym momencie moje oczy przesyłają jasny sygnał do centralnego układu nerwowego. Mózg interpretuje go w sposób jednoznaczny – JEST NOWE C&A! Po chwili każda komórka mojego organizmu dowiaduje się o tej dobrej nowinie. Życie nabiera barw, a ja zaczynam oddychać nowym numerem „C&A". Czas w szkole niemiłosiernie się dłuży. Kiedy wreszcie rozbrzmiewa ostatni dzwonek, idę, biegnę w stronę domu, wyciągam kasę od rodziców i w mgnieniu oka jestem już pod kioskiem. Kiedy przychodzi moja kolej, grzecznie mówię: „Dzień dobry, poproszę nowy numer Commodore i Amiga". Pani w okienku, dziwnie na mnie patrzy i po chwili odpowiada: „Chłopczyku, najnowszy numer „C&A Fan" jest do pobrania z ca-fan.pl! OBUDŹ SIĘ!"... no i się obudziłem...

Tym może nieco przydługim wstępem rozpoczynam kolejną reckę magazynu spod znaku „C&A Fan" (ale ja naprawdę miałem taki sen! ;)). W marcu 2011 roku, nasz commodorowo-amigowy światek obiegła wiadomość o wydaniu siódmego już numeru „C&A Fan". Nowy numer pisma wyszedł co prawda z trzymiesięcznym opóźnieniem (pierwotnie planowano go wydać na Boże Narodzenie 2010). Jednak warto było czekać. Na 52 stronach znalazło się sporo smakowitego „mięska" dla wszystkich fanów retro informatyki. Redakcja „C&A Fan" czuwa nad tym, aby tematyka każdego numeru była zróżnicowana. Dzięki temu nie mamy wrażenia, że czytamy pismo dla miłośników lutownicy ze światłowstrętem ani też popularnego brukowca o życiu gwiazd, takiego jak chociażby ..... (tu wpisz nazwę pisma, które darzysz największym „uznaniem").

Ale wróćmy do nowego numeru „C&A Fan", bo napisałem nieomalże całą kolumnę tekstu prawie nie na temat... A więc do dzieła. „Użyszkodników" klasycznych Amig redakcja „C&A Fan" rozpieszcza kilkoma, bardzo ciekawymi artykułami. Arty na tematy techniczne można by było zamknąć w jednym worku z napisem „TUNING". Właśnie takim - bardzo udanym, sprzętowym tuningiem pochwalił się Atreus, opisując swoje doświadczenia z przenoszenia swojej Amigi 600 do obudowy Tower. Amigowi puryści umrą w butach na widok najmniejszej Amigi na świecie wpakowanej do pecetowej obudowy tower. Jednak nie można Atreusowi odmówić ani pomysłowości, ani pasji - jaką wkłada w projekt SABRINA A600. Mimo wszystko prawdziwym gadżeciarzem numeru okazał się Don Rafito, który na pięciu stronach opisuje, w jaki sposób zastąpić standardowe gadżety amigowego systemu, plikami graficznymi w postaci małych brushy. Nie mniej nie więcej, chodzi o kolejną próbę podrasowania amigowego Workbencha. Trochę z innej beczki jest opis bardzo przydatnego programu o nazwie „VirtualCD", który umożliwia montowanie w systemie amigowym płyt CD lub DVD - tak, aby widziane były przez system jak zwykły dysk. Na koniec „technicznych flaków" pozostaje jeszcze kolejna odsłona cyklu o tajemnicach pakera LhA. Po przeczytaniu całej serii to nawet „Pudzian" nam nie podskoczy (to taki mały żarcik).

W ten sposób przechodzimy powoli do publicystyki, która w tym numerze „C&A Fan", robi naprawdę niezłą rozpierduchę. Zaczynamy od kolejnej części tłumaczenia „Historii Amigi", w której autor starał się uchwycić emocje, jakie towarzyszyły twórcom gier komputerowych na nasz ulubiony komputer. Odszukał ich i spisał opowiedziane przez nich historie. Wyszedł z tego naprawdę niezmiernie ciekawy artykuł o ludziach przepełnionych pasją, chęcią odkrywania i przekraczania technologicznych barier. Na naszym lokalnym poletku, jednym z takich "Kolumbów" komputerowego świata był pan Bogusław Radziszewski, założyciel Biura Informatyczno-Wydawniczego. Dzisiaj uznany wykładowca na Politechnice Kieleckiej, a w latach 80-tych wielki miłośnik komputera VIC-20 a potem C64. To on, wraz z Krzysztofem Gajewskim, stworzył nową odmianę języka BASIC na C64, szerzej znaną jako "Warsaw BASIC". Obszerny wywiad z prof. Radziszewskim przeczytamy na łamach nowego "C&A Fan". Nie jest to jedyny "interview" w tym numerze. Na celowniku redaktorów znalazł się także znany, amigowy tekściarz. Współtwórca legendarnego magazynu dyskowego "Fat Agnus". Człowiek, o nietuzinkowym talencie pisarskim, "lekkim piórze" i doskonałym warsztacie, a jednocześnie z ogromnym poczuciem humoru i dystansem do siebie i świata. Lifter, bo o nim tu mowa, to dosyć specyficzny obiekt "wywiadowczy". W sumie wywiad składa się raptem z kilku, bardzo ogólnikowych pytań, jednak Lifter udziela na nie tak szczegółowej i wyczerpującej odpowiedzi, że bardziej drobiazgowe pytania po prostu nie miałyby racji bytu.

Tak naprawdę Lifterowi wystarczyłoby zadać tylko jedno pytanie, takie w rodzaju: "Cześć Lifter, możesz napisać coś o sobie?", a on napisałby 20 kB doskonałego tekstu o sobie scenie, Amidze i setce innych rzeczy, które zdarzyły się przy okazji. Facet ma po prostu talent!

Po doskonałych wywiadach przysłowiową wisienką na publicystycznym torcie jest recenzja drugiego i trzeciego numeru naszego papierowego pisma PPA oraz raport z zeszłorocznego Silesia Party 4, które odbyło się w Czeladzi w dniach 17-19 września 2010 r. Na Party byłem osobiście i (wtórując autorowi relacji) przyznam, że impreza była naprawdę udana, a relacja oddaje w pełni klimat tego święta braci commodorowej ze śląska. Ale to jeszcze nie koniec publicystyki na łamach „C&A Fan". Zgrzeszyłbym, nie wspominając o kolejnym odcinku sagi z serii „Pograjmy jak za dawnych lat..." Autor przybliża nam nowości na rynku gier komputerowych z roku 1984. Dla starych wyjadaczy nie jest to lektura zbyt odkrywcza, ale młodzi komputerowcy, którzy jakimś cudem wpadną na trop retrorozrywki, mogą dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy o tym, jak i w co giercowało się w czasach prehistorycznych dinozaurów.

Techniczną część działu o C64 rozpoczyna kurs dla adeptów programowania. Kurs opatrzony jest wdzięcznym tytułem: „O przerwaniach i cyklowaniu na poważnie" - niewiele mi to mówi - ale z tego, co rozmawiałem ze znajomym programistą C64 (Hi BagoZonde!) to artykuł wyrywa z butów. Na mnie osobiście duże wrażenie wywarła sprzętowa ciekawostka ze stajni Commodore. Mam na myśli konsolę „C64 GS" wyprodukowaną przez Commodore na początku lat 90. Po ś.p. Commodore można było się spodziewać wielu dziwnych rzeczy, jednak wprowadzenie na rynek tak ułomnego produktu, jak Commodore 64 GS to posunięcie, którego sensu nawet najwięksi mędrcy Tybetu nie byliby w stanie zrozumieć. Dzisiaj ten rynkowy niewypał jest drogim i rozchwytywanym rarytasem kolekcjonerskim. Historię tej przedziwnej konsoli opisał pieczołowicie Ramos. Jeśli jeszcze jesteśmy w temacie ciekawostek sprzętowych, to bez wątpienia należy do nich wyczerpujący (temat, a nie czytelnika) artykuł o muzyce beeperowej - czyli takiej, którą można odtworzyć na C64 bez użycia SID-a.

Podsumowując, dostajemy w łapki kolejny numer pisma, którego zadaniem jest penetrowanie przeszłości odnajdywanie w jej odmętach ciągle czegoś nowego. Redaktorzy „C&A Fan" umiejętnie lawirują w poszukiwaniu tematów ciekawych i nieoklepanych. I jeżeli wydaje Ci się, że w sferze starych komputerów ze stajni Commodore wiesz już wszystko, to strzeż się, redaktorzy „C&AFan", (niczym TurboDymoMan) mogą Cię zawstydzić! Co tu dużo mówić - po raz kolejny świetna robota, chłopaki! Czekamy na więcej!

Magazyn dostępny jest do pobrania za darmo w formie pliku PDF, ze strony:
http://ca-fan.pl/najnowsze/ca-fan-nr-7

MarX
fuego@o2.pl

Gramy z dziewczyną na Amidze

Jak wiadomo, granie w gry na tak wyjątkowym komputerze, jak Amiga to wspaniała rozrywka. Wszelkie „plejstacje" i „seXBOXy" odpadają w przedbiegach. Nie ma to jak usiąść przy prawdziwej Amidze, uruchomić z dyskietki jedną z kultowych gier, usłyszeć dźwięk stacji, obejrzeć intro i zabrać się do rozgrywki. Nie jest też żadną tajemnicą, że najprzyjemniej gra się z kimś innym. W dzieciństwie był to starszy/młodszy brat, w okresie dorastania koledzy z podwórka, a teraz, kiedy część z nas dzieli swoje życie ze wspaniałymi kobietami, to one z powodzeniem mogą posłużyć nam za kompanki do wspólnej zabawy przy Amidze (tylko bez skojarzeń proszę). W poniższym artykule przedstawię wam kilka amigowych gierek, w które z powodzeniem można pograć z dziewczyną/żoną w czasie długich jesienno-zimowych wieczorów albo nawet latem, kiedy akurat nie ma nic ciekawego do roboty.

UGH!

Zestawienie otwiera gra o prymitywnie brzmiącym tytule *„UGH!"*. Może nie tyle prymitywnym, ile prehistorycznym. Już sama fabuła gry spodoba się każdej dziewczynie (szczególnie gdy nie jest jeszcze Twoją żoną). Otóż bohater gry, zarośnięty prehistoryczny ludek, spotyka miłość swojego życia. Niestety wybranka jego serca jest (delikatnie mówiąc) prehistorycznym przykładem dziewuchy nastawionej materialistycznie do życia. Chłopak nie ma wyboru - musi wziąć się do roboty. Pewnego razu siedząc i rozmyślając „pod gruszą" wpada na pomysł, że założy jednoosobową spółkę z o.o. zajmującą się przewozem osób - takie prehistoryczne taxi. Szybko sklecił pojazd, przeprowadził niezbędne testy zderzeniowe Euro NCAP, po czym ruszył na podbój rynku. Robota taksówkarza, tak dzisiaj, jak i w prehistorii nie należała do najbezpieczniejszych. Nasz bohater narażony jest na wiele niebezpieczeństw prehistorycznego świata (np. przelatujące nad głową pterodaktyle itp.). W grze kluczową rolę odgrywa też grawitacja. To walka z nią i innymi przeszkodami na ekranie sprawia, że radość osób za sterami joysticków sięga zenitu. W trybie gry na dwie osoby zdarza się wiele śmiesznych sytuacji, np. przypadkowe wpadnięcie jednej taksówki na drugą powodujące równie przypadkowe strącenia do wody klienta czekającego na taksówkę itd. Kombinacji jest sporo, a radości z gry we dwoje jeszcze więcej. Ostrzegam! Gra jest bardzo wciągająca!

Pang

Nie mniejsze emocje wywołać może kolejna gra mieszcząca się na zaledwie jednej dyskietce. Mam tu na myśli zręcznościówkę o nazwie *„Pang"*, wydaną ponad 20 lat temu przez firmę Ocean. Gra pozbawiona jest co prawda tak wzniosłej fabuły, jak w przypadku *„UGH!"*, jednak nie to jest w niej najważniejsze. Pomysł, jaki kryje się za tytułowymi czterema literami (znowu bez skojarzeń proszę) jest tak prosty, że aż genialny. Strzelamy w odbijające się po ekranie piłeczki (bąbelki), które po każdym trafieniu rozmnażają się i przyjmują formę jeszcze mniejszych piłeczek i tak w kółko, aż do momentu wyeliminowania wszystkich latających bąbelków z ekranu gry. Granie z dziewczyną daje sporo frajdy i pozwala zaobserwować wiele ciekawych, życiowych postaw, jakie przenosimy poprzez joysticki na bohaterów gry. Można wykazać się opiekuńczością i likwidować najtrudniejsze do strącenia kulki samemu, tak aby nasza partnerka mogła rozbijać te łatwiejsze. Gdy dziewczyna poczuje, że spełnia w grze tylko rolę pomocniczą, wyskoczy na chwilę przed szereg i zacznie rozbijać jak w amoku wszystko, co się rusza. Szybko jednak „gapnie się", że wygenerowała zbyt wiele mikroskopijnych kulek i w mgnieniu oka schowa się za naszym bohaterem, który będzie musiał wszystko wziąć na siebie. Ehhh... dokładnie tak jak w życiu.

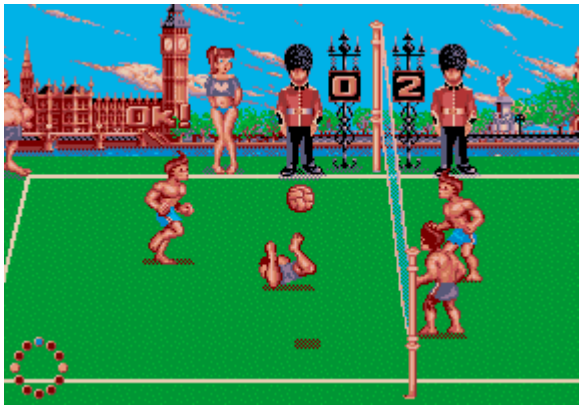
Super Methane Bros

Współpracę, wypraną ze współzawodnictwa możemy potrenować podczas grania w kolejny klasyczny, amigowy tytuł, a mianowicie *„Super Methane Brothers"*. Fabuła nie jest znowu mocno skomplikowana, a sama rozgrywka - absolutnie cudowna. Bohaterami gry są dwaj bracia: Puff i Blow. Można określić ich mianem współczesnych „zadymiarzy". Wpadają na imprezę, robią dym i wklepują komu trzeba. Nie inaczej jest w *„Super Methane Brothers"*. Bracia przyodziani w maski gazowe częstują chmurą dymu latające potwory, po czym z impetem ciskają nimi o ściany w oczekiwaniu prezentów, jakie grzecznie oddają skruszeni przeciwnicy. Gra daje dużo frajdy, przede wszystkim za sprawą nietuzinkowego sposobu rozbijania szajki potworów. Poza tym bohaterowie wyglądają na sympatycznych gości, a sama rozgrywka jest bajecznie kolorowa. Do tego dodajmy jeszcze soczystość grafiki oraz świetnie zaprogramowane sterowanie bohaterami. To wszystko sprawia, że przy „zadymiarzach" można spędzić długie godziny. Granie we dwójkę to brodzenie w kłębach dymu, przejmowanie otumanionych potworów i ratowanie partnerki z opresji. Dziewczynę zainteresują z pewnością kolorowe prezenty, pluszowe misie, resoraki, pozostawione przez unicestwione potwory. Gwarantuję, że zbierze wszystkie, jakie tylko pojawią się na ekranie.

Beach Volleyball

Granie we dwójkę na Amidze, może stanowić świetną terapię antystresową, zwłaszcza gdy nasza partnerka z jakichś względów jest na nas „najeżona". Aby wyładować złe fluidy krążące w powietrzu, można przecież zagrać w grę z elementami rywalizacji, dać dziewczynie fory i pozwolić by zatriumfowała na wirtualnym

polu gry. Jedną z takich terapeutycznych gier jest *„Beach Volley”*, czyli po naszemu - siatkówka plażowa. Bardzo przyjemny system sterowania zawodnikami pozwala szybko opanować technikę gry i rozpocząć gnębienie szybkimi ścinami naszą lubą. Gorzej, kiedy ta kumata istota po drugiej stronie boiska podpatrzy nasze szpanerskie zagrania i zacznie nam, delikatnie mówiąc... dokopywać. Gra wciąga i po godzinie nie ma już śladów zdenerwowania w oczach partnerki. Jednak nie łudźmy się, nawet półzakamuflowana przegrana 2 do 5 w *„Beach Volley”* nie uratuje Ci skóry, jeżeli zapomniałeś o jej urodzinach albo rocznicy ślubu.



Dyna Blaster

Zestawienie najlepszych gier do maltretowana "we dwoje" zamyka prawdziwa perełka. Gra stworzona ewidentnie do tego, by uzależniać! *„Dyna Blaster”*, bo o niej tu mowa, to doskonały przykład na to, ile radości może przynieść trochę ponad 600 kB danych przepuszczonych przez wyspecjalizowane układy scalone we wnętrzu naszej Amigi. Na jednym z forów internetowych rozgrywkę w *„Dyna Blaster”* określono następującymi słowami: „Z zagraniem partyjki w *„Dyna Blaster”* jest jak ze zjedzeniem kanapki - może się to wydarzyć o każdej porze, w każdym miejscu, jest przyjemne, proste i nie będziesz miał tego dość!” Fabuła gry po raz kolejny nie jest jakoś specjalnie wyszukana, ot kolejna historia znudzonego smoka, który postanowił dorobić sobie jako porywacz księżniczek (tak właściwie to smok był tylko podwykonawcą zlecenia). Biedak nie zdawał sobie sprawy, że z amigowcami nie ma lekko i nie tak łatwo ich zrobić w bambuko (raz-dwa się skrzykną i złożą na komisariacie zbiorowy pozew ;)). A tak na serio, to w grze wcielamy się w rolę chłopaka owej księżniczki, który chcąc ją uwolnić ze szponów podłego smoka, musi przebrnąć przez serie korytarzy, wybijając przy okazji najemników porywacza. Z racji tego, że nasz bohater pałał się za młodu amatorskim konstruowaniem bomb domowej roboty, to teraz wykorzystuje swoje doświadczenia w walce z potworami. Cała zabawa polega na takim umieszczaniu bomb na planszy, aby promień rażenia po wybuchu przeszywał potworki, co zarazem skutkuje ich natychmiastowym odesłaniem na tamten świat. W trakcie rozgrywki znajdziemy dodatkowe bonusy, które np. powiększają zasięg rażenia naszych bomb lub pozwalają zostawiać na planszy większą ich ilość, czy też sprawiają, że poruszamy się szybciej. Zabawa jest przednia w pojedynkę, ale tak naprawdę zaczyna się dopiero po podłączeniu drugiego joysticka. Granie we dwójkę wyciska z gry dodatkową porcję miodnej zabawy. Dla graczy to zastrzyk adrenaliny i gwarantowane podniesienie ciśnienia krwi. Na początku współpracujemy w eksterminacji potworów, potem zaczyna się szaleńczy „death match” na bomby. Innymi słowy, gracze zastawiają na siebie nawzajem bombowe pułapki w nadziei, że przeciwnik nie umknie przez ich rażącym promieniem. Jest to najbardziej emocjonujący moment gry w „dynka”. Po ludzku, chcemy równo dokopać naszej dziewczynie (i vice versa). To nic, że bardzo się kochamy w realu. Tutaj za wszelką cenę chcemy osmalić jej tyłek. Genialność tej gry polega jednak na tym, że w cieniu morderczej i na pozór poważnej rywalizacji doświadczamy setek komicznych sytuacji z nami w roli głównej. Gra doskonale nadaje się jako rozładowywacz napięcia dla każdej podminowanej dziewczyny, która zamiast wyładowywać się na biednym chłopaku może mu spuścić lańsko na ekranie monitora. Efekt gwarantowany! W ogóle granie w *„Dyna Blaster”* powinno być rekomendowane przez Instytut Matki i Dziecka, a Amigi z zainstalowaną kopią tej fantastycznej gry, rozdawane w trakcie kursów przedmałżeńskich. Daję głowę, że relacje w polskich rodzinach uległyby widocznej poprawie. Rodziłoby się więcej dzieci, które wychowane na amigowych grach, lepiej by się rozwijały, co przełożyłoby się na jakość życia i wydajność pracy, a co w efekcie doprowadziłoby do pokoju i harmonii na świecie!

Yyy... ale o czym to ja pisałem wcześniej. Aha o graniu z dziewczyną. No więc jak sami się przekonaliście, nie tak trudno jest połączyć pasję do dwóch naszych przyjaciółek (Amigi i dziewczyny). Wystarczy spiąć je razem jednym kablem, posadzić przed telewizorem i wejść razem z nimi w świat doskonałej i niestarzejącej się amigowej rozrywki!

Wielu miłych chwil przy Amidze dla was i dla waszych drugich połówek
życzą

MarX (i MarZenka ;)
fuego@o2.pl

Amiga Forever 2010 - suplement

Jak mogliście się dowiedzieć z recenzji pakietu Amiga Forever 2010 opublikowanej w poprzednim numerze, oprogramowanie dostarczane przez Cloanto mogą zainstalować zarówno użytkownicy systemu Windows, jak i Linuksa, pod warunkiem, że posiadają w komputerze procesor Intela. KX Light to skrojona wersja Linuksa (Knoppix) przeznaczona głównie dla tych drugich. Wiele osób, decydując się na instalację KX Light na dysku swojego komputera napotyka na pewne trudności, które są z tym związane. Podpowiadam co zrobić, żeby cieszyć się możliwością uruchamiania systemu Amigi bezpośrednio po starcie komputera.

Instalacja KX LIGHT na dysku

1. Umieść płytę CD z pakietu Amiga Forever w napędzie CD–Rom i uruchom ponownie komputer, wybierając jako urządzenie startowe czytnik CD.

2. Po uruchomieniu komputera z płyty powinieneś zobaczyć okno (rys. 1) ze znakiem zachęty. Wpisz po słowie *„boot”* następującą komendę i naciśnij *„Enter”*:

```
af-fbtxt 2
```

Rys. 1

3. Powinieneś zobaczyć ciąg komunikatów, a po chwili kolejny znak zachęty. Wpisz po nim komendę jak niżej i naciśnij *„Enter”*.

```
afinstall
```

4. W kolejnym kroku uruchomi się właściwy instalator. Na pytanie o instalację odpowiadamy *„Yes”*.

5. Na pytanie o aktualizację programu instalacyjnego możemy śmiało odpowiedzieć *„No”*, chyba, że mamy dostęp do internetu i trochę czasu.

6. Teraz przyjdzie nam wybrać rodzaj instalacji. Do wyboru mamy dwie opcje:

- instalacja wariantu **„TOHD”** – płyta CD zostanie skopiowana w całości na dysk lokalny, przy czym otrzymamy dostęp do plików w trybie tylko do odczytu. Ten wariant jest zdecydowanie wolniejszy od następnego;
- instalacja pełna **„FULL”** – system zostanie zainstalowany jako nieskompresowany (metoda zalecana).

7. Po kolejnym okienku informacyjnym musimy przygotować partycję dla systemu. Wybieramy partycję bądź dysk, który nas interesuje i przystępujemy do przygotowania miejsca dla KX Light.

8. Zwróć szczególną uwagę na fakt, że partycja musi być typu 83. tj. przeznaczona dla systemu Linux. Ustawiamy znacznik *„Bootable”* a następnie wybieramy *„Save”*.

9. Jeśli wszystko wykonaliśmy poprawnie, to pojawi się okienko informujące o wykryciu nowej partycji, gotowej do instalacji. Następnie należy zdecydować, gdzie chcemy umieścić tzw. **Bootloader**, czyli programik umożliwiający nam przy starcie komputera wybór interesującego nas systemu. W tym przypadku mamy dwie możliwości – zainstalowanie linuksowego bootloadera **GRUB** lub też rezygnację z takiej możliwości. Mając zainstalowany już wcześniej system np. Windows, wybieramy oczywiście tę pierwszą opcję.

10. W kolejnym kroku pojawi się okno z potwierdzeniem naszego wyboru – dysku lub partycji, na której będziemy instalować system oraz prośba o wprowadzenie hasła. Pierwsze okno potwierdzamy przez *„Yes”*, w kolejnym podajemy nasze hasło i ponownie je potwierdzamy.

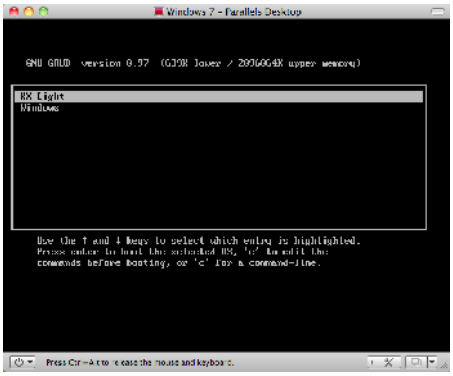
11. Pojawi się podsumowanie naszych dotychczasowych działań, kolejno: rodzaj instalacji, miejsce docelowe instalacji, program rozruchowy oraz urządzenie z którego system będzie startował. Zwróć uwagę na ostrzeżenie czerwonymi literami! Wciśnięcie *„Continue”* spowoduje rozpoczęcie procesu partycjonowania naszego dysku i nie ma możliwości cofnięcia tego kroku. Wszystkie dane zostaną bezpowrotnie utracone!

12. W następnym kroku wystarczy już tylko kliknąć *„Continue”*, a w kolejnym oknie *„Install”*. Proces instalacyjny się rozpocznie.

13. Kopiowanie plików na dysk chwilę potrwa, więc można sobie zrobić w tym czasie herbatę.

14. Gdy zakończy się proces kopiowania plików, ukaże się okno ze znakiem zachęty. Do wyboru mamy: uruchomienie emulatora komendą *„init 5”*, stop systemu (halt) i ponowne uruchomienie komputera (reboot). Dla nas najbardziej odpowiednia wydaje się ostatnia opcja. Wpisujemy więc komendę *„reboot”* i czekamy na ponowne uruchomienie komputera.

15. Jeśli postąpiliśmy zgodnie z krokami 1–14, komputer powinien przywitać nas programem rozruchowym. Jak widać na poniżej zamieszczonym obrazku, w tym przypadku są dwie opcje. Wybieramy zatem KX Light i naciskamy *„Enter”*.



Teraz pozostało tylko poczekać, aż system się załaduje i już można cieszyć się Amigą, np. na laptopie!

Marcin "Emu" Skawiński

Blizzard IV SCSI Kit

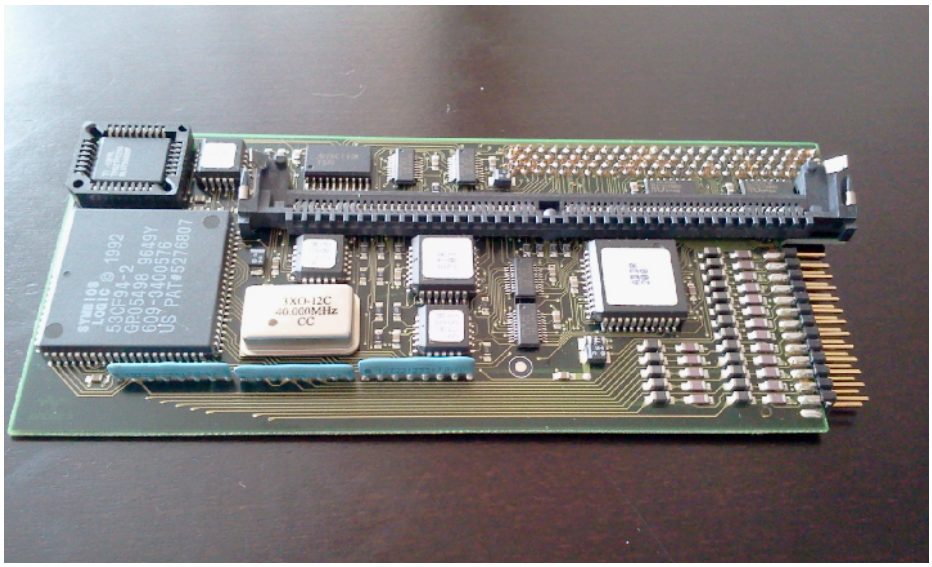
kontroler SCSI do kart turbo Blizzard dla Amigi 1200

Zapewne niektórzy zadają sobie pytanie: po co inwestować w interfejs SCSI, który w rozwiązaniach konsumenckich został dawno wyparty przez standardy ATA oraz SATA? Ceny nowych urządzeń w standardzie SCSI także nie napawają optymizmem. W Amidze klasycznej ma on dużą zaletę nad interfejsami IDE - obsługuje tryb bezpośredniego dostępu do pamięci (DMA). Żaden z kontrolerów IDE dla Amigi 1200 tego nie potrafi. Nie każdy kontroler SCSI ma taką funkcjonalność, ale zdecydowana większość z tych, które zostały wyprodukowane dla Amigi już tak. Do tego grona zalicza się także kontroler opisywany w tym artykule.

Jednym z najpopularniejszych interfejsów SCSI na naszym rynku jest Blizzard IV SCSI Kit firmy Phase5. Przeznaczony jest on do instalacji na kartach turbo dla Amigi 1200 - Blizzard 1230 Mk IV, 1240 oraz 1260. Dwie poprzednie wersje karty Blizzard 1230 (Mk III oraz Mk II) także były rozszerzalne o kontroler SCSI, jednak są to inne konstrukcje niż kontroler opisywany w tym artykule.

Sprzęt

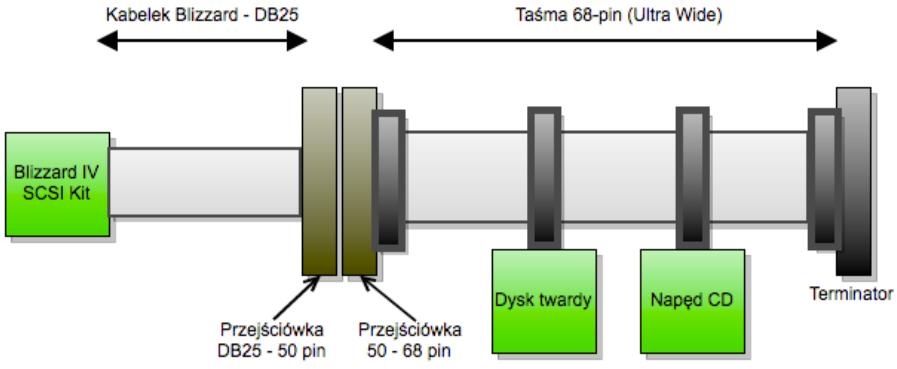
Blizzard IV SCSI Kit produkowany był w kilku odmianach, które różnią się zastosowanym układem kontrolera. Spotkać można karty z układami QLogic Fas216, Symbios Logic 53CF94, NCR 53CF94 (oraz być może innymi). Wszystkie te układy są kompatybilne ze sobą zarówno na poziomie sprzętowym, jak i programowym – więc dla użytkownika nie ma to żadnego znaczenia. Kontroler obsługuje standard Fast SCSI-II, dzięki czemu oferuje maksymalną teoretyczną przepustowość 10 MB/s i możliwość podłączenia 6 dodatkowych urządzeń. W chwili, gdy SCSI Kit pojawił się na rynku, stanowił najwydajniejsze rozwiązanie I/O dla Amigi 1200. Ten sam typ układu został zastosowany na innych kartach firmy Phase5, m. in. FastLane Z3 oraz Blizzard 2060. Można nawet powiedzieć, że Blizzard SCSI Kit jest odpowiednikiem FastLane Z3 dla A1200. Posiada ten sam układ SCSI, możliwość rozszerzenia pamięci RAM i bardzo podobną wydajność. SCSI Kit dostarczany był wraz z kabelkiem zakończonym gniazdem DB-25, przeznaczonym do instalacji w oryginalnej obudowie A1200. Gniazdo wyprowadzane było we wnęce pod stacją dyskietek.



Choć pierwotnie zaprojektowano ten kontroler do instalacji w oryginalnej obudowie A1200, to także w obudowach tower instalacja nie nastręcza problemów. Jednak w tej sytuacji trzeba wziąć pod uwagę, że wykorzystanie kabelka zakończonego wtyczką DB-25 nie jest optymalne. Niektóre sklepy amigowe mogą wykonać na zamówienie kabelek zakończony męskim wtykiem taśmy SCSI 50-pin. Można także zastosować przejściówkę DB-25 do taśmy SCSI 50-pin.

Niedoświadczonemu użytkownikowi problemy może sprawić terminacja szyny SCSI. Poprawna terminacja jest kluczowa dla bezproblemowej pracy kontrolera. W przypadku błędnej terminacji szyny mogą wystąpić różne kombinacje następujących problemów:

- kontroler w ogóle nie będzie działał;
- kontroler będzie działał, ale nie będzie wykrywał urządzeń (niektórych lub wszystkich);
- kontroler będzie udawał, że działa, ale będą występowały trudne do zdiagnozowania błędy w trakcie pracy (np. błędy transmisji, sumy kontrolnej);
- kontroler będzie działał tylko z najniższą możliwą prędkością;



Przykład poprawnego podłączenia urządzeń i terminacji szyny SCSI

Na szczęście w dołączonej instrukcji użytkownika opisano wiele przykładów poprawnej terminacji, po dokładnym zapoznaniu się z nią każdy powinien poradzić sobie z tym zagadnieniem.

Przy projektowaniu własnej szyny SCSI duży problem stanowi mnogość typów złącz, taśm i przejściówek. Dla szyny SCSI opracowano trzy różne standardy okablowania do stosowania wewnątrz obudów (taśmy i złącza 50-pin, 68-pin, 80-pin) oraz niezliczoną ilość typów okablowania zewnętrznego. Teoretycznie nowsze wersje standardu SCSI są wstecz kompatybilne (tyczy się to także okablowania), o ile zastosujemy odpowiednie przejściówki.

Rozszerzenia pamięci można dokonać poprzez instalację 72-pinowego modułu SIMM (32-bit lub 36-bit). Zastosowano kątową podstawkę, co powoduje, że można zastosować zarówno wysokie, jak i dwustronne pamięci. Nawet w przypadku bardzo wysokich modułów nie ma ryzyka zwarcia w oryginalnej obudowie A1200. Akceptowane są kości SIMM o rozmiarze do 128 MB. Pozwala to na rozszerzenie pamięci do 256 MB, jeśli na kontrolerze SCSI oraz karcie turbo zainstalowane są pamięci 128 MB.

Jedynym elementem łączącym kontroler z kartą turbo jest złącze krawędziowe. Nie ma żadnych śrubek ani innych elementów mocujących, co na pierwszy rzut oka budzi obawy. Jednak obie płytki przylegają do siebie na tyle dobrze, że nie powinno być mowy o samoistnym rozsunięciu się ich. Na spodzie kontrolera przyklejono kawałek tektury, który dodatkowo chroni przed zwarciem (w tym miejscu z karty turbo wystają piny podstawki procesora).

Oprogramowanie

Kontroler i pamięć są konfigurowane automatycznie - nie posiadają żadnych zworek. System operacyjny wykrywa zainstalowaną pamięć bez potrzeby uruchamiania dodatkowego oprogramowania. Instalacja oprogramowania

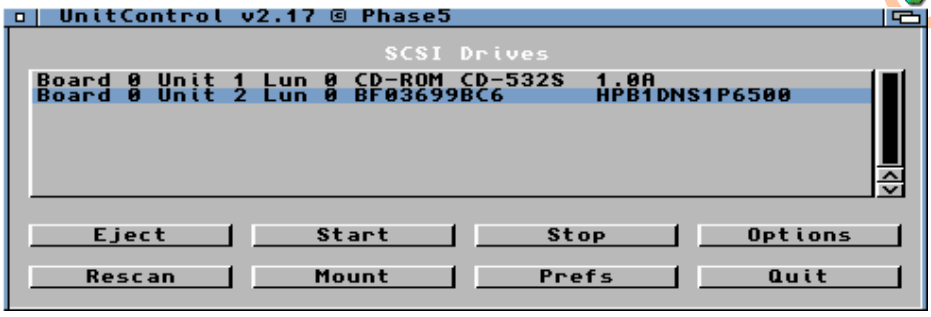
dla kontrolera SCSI nie jest wymagana, gdyż sterownik 1230scsi.device znajduje się w pamięci flash kontrolera i jest automatycznie ładowany podczas startu komputera. Dzięki temu istnieje możliwość uruchamiania systemu z dysku twardego podłączonego do kontrolera SCSI, a także instalacja czystego systemu z dyskietek.

Najnowszą wersją sterownika 1230scsi.device jest wersja 8.5. Poprzednie wersje sterownika posiadają błędy (szczególnie problematyczne są wersje starsze niż 8), dlatego zawsze, gdy to możliwe, należy używać najnowszej wersji. Aktualizacja możliwa jest przez zaprogramowanie kości EPROM 27C256 (lub zamiennika) nowszym wsadem i umieszczenie jej w podstawce PLCC na kontrolerze. Prawdopodobnie wszystkie egzemplarze Blizzard IV SCSI Kit mają podstawki pod ROM. W sytuacji, gdy nie mamy dostępu do programatora, można skorzystać z programu SoftSCSI, który jest dostępny na Aminecie. Pozwala on na załadowanie nowszej wersji sterownika z pliku, po uruchomieniu systemu operacyjnego. Oczywiście rozwiązanie to ma wadę taką, że nie rozwiąże potencjalnych problemów ze startem komputera z dysku SCSI.

Na dyskietce z oprogramowaniem znajdziemy między innymi narzędzia ScsiControl i UnitControl, służące do zmiany parametrów pracy kontrolera. Dołączono także system plików AmiCDFS, co jest bardzo przydatne, gdy chcemy skorzystać z napędu CD. Dołączone oprogramowanie wymaga systemu AmigaOS 3.x. System NetBSD także posiada w pełni funkcjonalny sterownik dla Blizzard IV SCSI Kit.

Kompatybilność

W przypadku stosowania nowszych dysków mogą wystąpić różne skutki uboczne, jednak zwykle da się je obejść. Nie spotkałem się z sytuacją, w której jakiś dysk nie działał z Blizzard SCSI Kit. Pytania użytkowników na forach amigowych sugerują, że taka sytuacja czasem ma miejsce, ale mi nie udało się jej odtworzyć. Kontroler radzi sobie nawet z dyskiem Compaq 36 GB standardu Ultra 160 SCSI. Co prawda dość długo trzeba czekać na jego rozruch (około 20 sekund), ale ma to dwojakie przyczyny. Po pierwsze, Amiga próbuje wystartować z kontrolera IDE na płycie głównej, dość długo oczekuje na pojawienie się tam urządzeń. Jest to zauważalne szczególnie w przypadku Kickstartu 3.1. Można temu zaradzić zakładając na port IDE proste urządzenie, które eliminuje oczekiwanie (do nabycia w sklepach amigowych w cenie kilku euro). Po drugie, część nowszych dysków SCSI nie rozpędza talerzy automatycznie, gdy dostanie zasilanie, a oczekuje na odpowiednią komendę od kontrolera. W przypadku starszych dysków problem ten nie jest zauważalny.



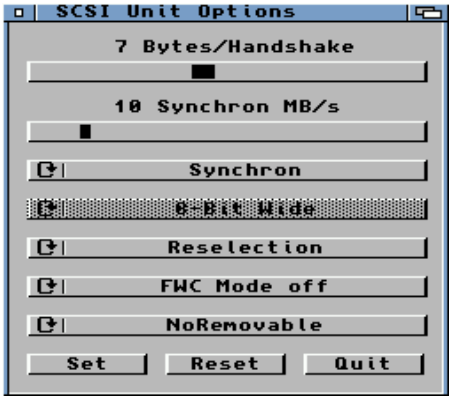
Drugim akcesorium, które często podłączane jest do szyny SCSI, są napędy CD. Wszystkie podłączane napędy działały prawidłowo. Niestety Blizzard SCSI Kit, w przeciwieństwie do swojego młodszego brata (kontroler SCSI na karcie Cyberstorm Mk-III/PPC), nie potrafi uruchamiać systemu operacyjnego z CD-ROM-u.

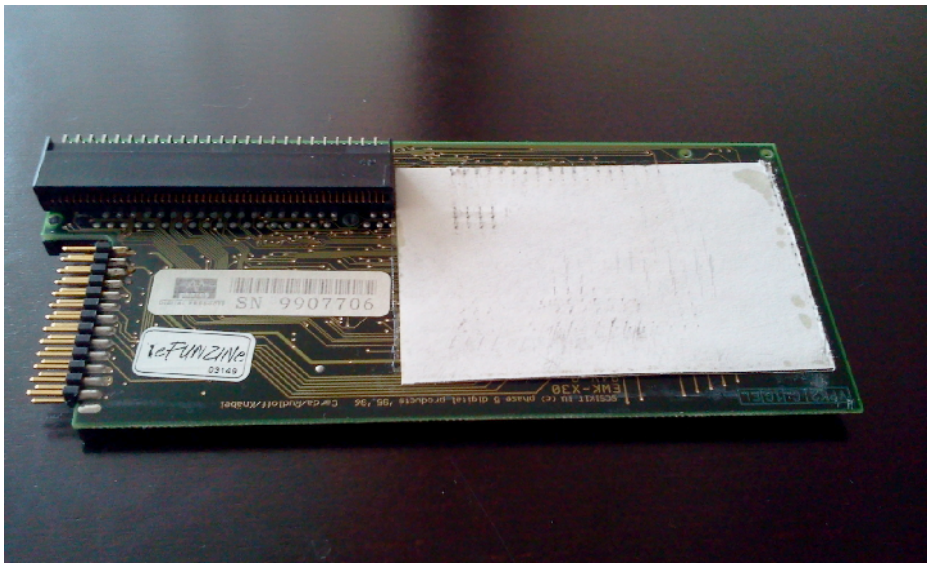
Wydajność

Po zainstalowaniu kontrolera i podłączeniu dysku odnosi się wrażenie, że całość mogłaby działać znacznie szybciej. Jak się okazuje, winę za to ponosi mechanizm automatycznej konfiguracji urządzeń SCSI. Dopóki użytkownik samodzielnie nie skonfiguruje urządzenia za pomocą dołączonego oprogramowania, pracuje ono w trybie asynchronicznym. Po ustawieniu trybu synchronicznego, działającego z przepustowością 10 MB/s, kontroler rozwija skrzydła.

Aby zweryfikować wydajność opisywanego kontrolera, użyłem programu DiskSpeed. Bezpośredni odczyt z urządzenia SCSI przetestowałem narzędziem ScsiSpeed, rozprowadzanym wraz z DiskSpeed. Najlepszy osiągnięty podczas testów wynik to 6.3 MB/s dla odczytu i 7.3 MB/s dla zapisu (system plików FFS). Przy bezpośrednim odczycie z dysku (z pominięciem systemu plików) udało się uzyskać wynik 7.1 MB/s. Wyniki na wszystkich testowanych dyskach twardych były podobne. Można to tłumaczyć tym, że były one dość nowoczesne (przynajmniej w przypadku urządzeń standardu Ultra SCSI), więc w tym wypadku to kontroler był wąskim gardłem.

Korzystając z kontrolera SCSI z obsługą DMA, takiego jak Blizzard IV SCSI Kit, na Amidze klasycznej można w pełni wykorzystać zalety wielozadaniowości. Blizzard SCSI sprawia na użytkowniku wrażenie, jakby działał wydajniej niż np. kontroler FastATA - podczas kopiowania danych w Workbenchu można pracować swobodnie w innych aplikacjach. Podczas testów średnie obciążenie procesora nie przekraczało 40%. Taka praca nie jest możliwa w przypadku kontrolerów IDE, gdyż obciążenie procesora podczas transmisji danych jest zbyt duże. W takich warunkach nawet ruszanie kursorem myszy jest utrudnione. Trzeba przyznać, że szczytowe przepustowości transmisji uzyskane np. na FastATA są wyższe. Jednak dzieje się tak tylko w optymalnych warunkach - przy szybkim procesorze 68060 oraz nieobciążonym innymi zadaniami systemie. Obciążenie i wydajność procesora ma znacznie mniejszy wpływ na pracę Blizzard IV SCSI Kit.





Podsumowanie

Blizzard IV SCSI Kit jest ciekawym rozszerzeniem dla każdego użytkownika Amigi 1200, który posiada już kompatybilną kartę turbo. Dobra wydajność, możliwość podłączenia aż sześciu urządzeń oraz w dalszym ciągu przystępna cena czyni go rozwiązaniem godnym uwagi.

Typowa cena na rynku wtórnym wynosi około 100 euro (pierwszy kwartał 2011).

Testy wykonano na Amidze 1200 z płytą główną 1D4, Kickstartem 3.1, kartą Blizzard 1260 50 MHz, 128 MB RAM oraz systemem AmigaOS 3.9.

Radosław "Strim" Kujawa

Full Throttle

„Zapach asfaltu zawsze przypomina mi o Maureen. To było ostatnie - co zapamiętałem - zanim straciłem przytomność: ciężka woń asfaltu. A gdy się ocknąłem, pierwszą rzeczą, jaką ujrzałem była jej twarz. Powiedziała, że naprawi mój motor. Za darmo, żadnych haczyków. Powinienem był się domyślić, że nic na tym świecie nie jest takie proste. Taak... Kiedy wspominam Maureen, myślę o dwóch rzeczach: asfalcie i kłopotach."

Te słowa, wychrypiane głosem prawdziwego twardziela witają nas w pierwszej scenie wprowadzenia do gry *„Full Throttle"* (albo po naszemu: „Przepustnica na maksa"). I wierzcie mi - tytuł ledwo co znałem, spodziewałem się po nim czegoś zgoła innego, a do samej gry podchodziłem trochę jak do jeża. Jednak gdy usłyszałem te pierwsze słowa i obejrzałem intro do końca, powiedziałem sobie: „to jest to, ta gra na pewno mi się spodoba". I spodobała się - jak diabli.

Dla niewtajemniczonych - gra jest przygodówką ze stajni LucasArts, a jej akcja rozgrywa się w bliżej niezidentyfikowanej przyszłości - w świecie, który przywodzi na myśl postapokaliptyczne wizje z *„Mad Maxa"*. Głównym bohaterem jest niejaki Ben - przywódca motocyklowego gangu „Polecats", wplątany wbrew swej woli w intrygę, której stawką będzie nie tylko życie jego i jego przyjaciół, ale także przyszłość ostatniego producenta motocykli - firmy Corley Motors. Fabułę gry zgrabnie nakreślono wokół przeplatającego się przez całą grę wątku uczucia, rodzącego się między Benem a Maureen, która okazuje się kimś więcej niż tylko mechanikiem motocyklowym z małego miasteczka przy międzystanowej „dziewiątce".

„Jak odpalić tego gruchota?"

Instalacja, jak to w przypadku gier działających pod kontrolą ScummVM, sprowadza się do wskazania programowi katalogu z danymi gry, zatem najtrudniejszym etapem dla chcącego w nią zagrać amigowca będzie chyba jej zdobycie. Gra uruchomi się na całym wachlarzu amigowych (i okołoamigowych) konfiguracji, zaczynając już od 030 i AGA (choć super płynne to nie będzie), a na najmocniejszych G4 kończąc. Wielką wygodę dla każdego gracza stanowi dostępna w przypadku opisywanego tytułu opcja wczytywania zapisanej rozgrywki bezpośrednio z menu startowego ScummVM.

Grę obsługujemy myszką, a menu zbliżone jest do opisywanego w poprzednim numerze pisma *„The Curse of the Monkey Island"* (albo inaczej, zgodnie z chronologią - to inferfejs "CMI" bazował na rozwiązaniu z *„Full Throttle"*). Kliknięcie lewym przyciskiem myszy służy do przemieszczania się po lokacji (nad elementami „używalnymi" kursor wzbogacony zostanie dodatkowo o czerwoną ramkę), a przytrzymanie go - otwiera małe menu, w którym wybieramy określoną czynność (symbolizowaną piktogramami). I tak: pięść służy do zbierania przedmiotów, używania ich, czy (niespodzianka) - uderzania pięścią. Oczy - do oglądania przedmiotów, język - do rozmowy oraz jedzenia, a but - do potraktowania kogoś lub czegoś „z glana". Do inwentarza wchodzimy prawym przyciskiem myszy, a dostępne przedmioty przewijamy strzałkami w oczodołach czaszki (nie będziemy musieli robić tego zbyt często, rzadko kiedy w grze zgromadzimy równie potężny zapas przedmiotów, jak ma to miejsce w innych przygodówkach).

„Dobra, stary - pokaż, co masz"

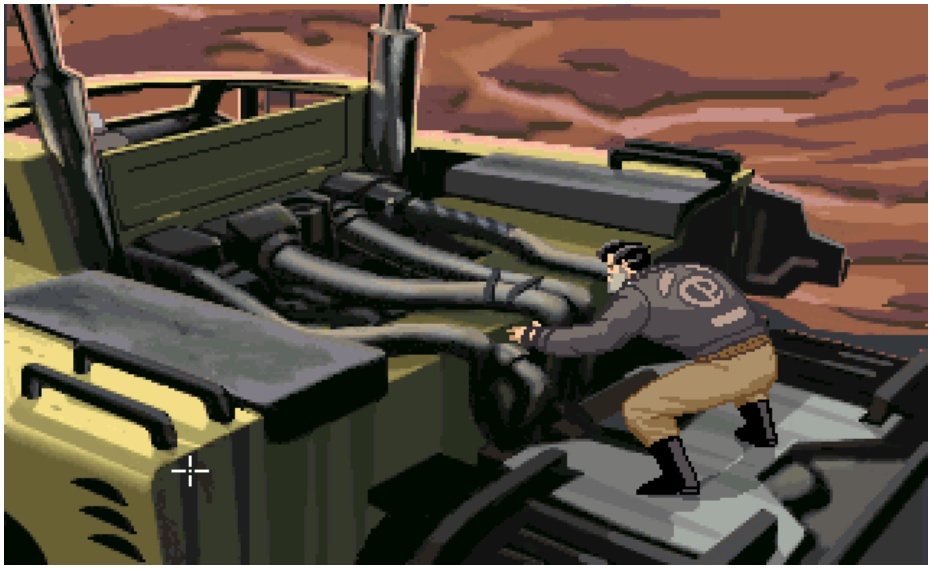
Pod kątem grafiki gra stoi na wysokim poziomie, do którego produkcje LucasArts zdążyły nas już przyzwyczaić. Chociaż wykonana w niskiej rozdzielczości, to jednak zachwyca bogactwem detali, a animowane przerywniki pomiędzy kolejnymi częściami rozgrywki są po prostu świetne (urzekło mnie szczególnie doskonałe zgranie ruchu ust bohaterów z wypowiadanymi kwestiami, oraz gruba, komiksowa kreska, którą rysowane są postacie). Zgodnie z panującym w 1995 roku trendem, ręcznie rysowana grafika połączona jest tu i ówdzie obiektami renderowanymi. Połączone są one jednak ze smakiem i nie sprawiają wrażenia, że „coś nie pasuje".

„Co słychać, koleś?"

Oprawa dźwiękowa gry to dwie płaszczyzny - pierwsza to standardowe odgłosy wykonywanych czynności, czy ryk motocyklowego silnika, o których wypada powiedzieć, że po prostu są i brzmią tak, jak powinny. Druga natomiast - to podkład muzyczny, który został wykonany - przynajmniej moim zdaniem - rewelacyjnie. Przede wszystkim, nagrano go w studiu, przez kapelę z prawdziwego zdarzenia, a niektóre kawałki (szczególnie „Legacy" z intra) to prawdziwe, hardrockowe „grzałeczki", które z powodzeniem można ustawić jako odgłos budzika w komórce. A skoro już o dźwiękach mowa, to wspomnę jeszcze o jednym - *„Full Throttle"* to gra z pełnym dubbingiem aktorskim. I co tu dużo mówić - jest świetny. Głosy są idealnie zgrane z wyglądem postaci i ich ruchem warg (szczególnie w tzw. cutscenes, czyli filmikach-przerywnikach, uzupełniających akcję). Ogólnie rzecz biorąc - oprawa dźwiękowa to bardzo mocny punkt opisywanej gry.

„Niespodzianki? Nienawidzę niespodzianek!”

Jeśli przechodziliście już w życiu jakieś przygodówki od LucasArts, to pewnie wiecie już, że na samym łażeniu, gadaniu i używaniu przedmiotów się nie skończy. Tak jest i w tym przypadku. Gra została wzbogacona przez twórców o tzw. „elementy zręcznościowe”, bez których nie da się przejść do kolejnego etapu. Życie członka motocyklowego gangu nie może się obejść bez okazjonalnego pojedynku na szosie. Oczywiście nic i nikt nie jest w stanie powstrzymać Bena, gdy dosiada swojego podrasowanego Corleya, ale uwierzcie mi - będą próbować. Ba, w pewnym momencie, żeby zdobyć kluczowe przedmioty, będziemy zmuszeni rozegrać całą serię pojedynków. Na szczęście nie można w nich zginąć, ale na pewno nieraz przyjdzie Wam szorować swoim owłosionym tyłkiem pobocze starej drogi do kopalni. Kolejnym elementem „zręcznościowym”, przez który przyjdzie nam przebrnąć to... A, co mi tam, miejcie jakąś niespodziankę. Podpowiem tylko, że nasz bohater z najwyższym obrzydzeniem będzie musiał usiąść za kierownicą (fuj!) samochodu, a konkretnie - poduszkowca (fuj do kwadratu!).



Wspominałem przed chwilą o śmierci - i tutaj drobna (sic!) niespodzianka. Zrywając z chlubną tradycją przygodówek LucasArts, twórcy gry postanowili dać Benowi sytuację (a właściwie cały splot nagłych wypadków), w której od prawidłowej (i dość szybkiej) reakcji zależeć będzie czy przeżyje, czy mruknie: „Hmm... Spróbuję jeszcze raz”, a gra cofnie się o kilka chwil. Ostatnią, przykrą niespodzianką jest długość (a właściwie krótkość) całej rozgrywki. Wprawny gracz - czyli ktoś, kto już kiedyś grę przechodził - jest w stanie ją ukończyć w... Ja wiem? Półtorej godziny? Wielka szkoda, zważywszy na to, że gra się bardzo przyjemnie. Jako ciekawostkę dodam, że podobno według pierwotnego pomysłu w grze miał znaleźć się także fragment rozgrywający się w świecie narkotycznych wizji, po wypiciu przez Bena wywaru z Peyotlu. Ostatecznie jednak został wycięty (i wcale mnie to nie dziwi). Być może jednak ta decyzja miała wpływ na ogólne wrażenie, że gra jest zbyt krótka.

„Masz jakieś ostatnie słowo?”

„Full Throttle” to bardzo ciekawa gra, z intrygującą fabułą, dopracowaną grafiką i doskonałym podkładem muzycznym. Mogę ją z czystym sercem polecić każdemu, zwłaszcza że poziom zagadek nie wymaga jakiegoś szczególnego wysiłku umysłowego. Szkoda tylko, że tak szybko się kończy.

Konrad Czuba

- ciekawy pomysł
- ładna grafika
- świetne udźwiękowienie

- zbyt krótka rozgrywka

Kubeł zimnej wody

W trzecim numerze *„Polskiego Pisma Amigowego”* rozpisałem się nieco na temat struktury naszego amigowego środowiska. Teraz przyszedł czas na kubeł zimnej wody, czyli opis stanu zdrowia naszej amigowej społeczności.

Obóz niebieskich

Artykuł ten powstał pod wpływem pewnego wydarzenia, zupełnie mikroskopijnego z perspektywy całego, amigowego środowiska, jednak dla mnie osobiście bardzo zaskakującego. Otóż niedawno dowiedziałem się, że jeden z moich amigowych przyjaciół, wyjątkowy człowiek i wielki miłośnik Amigi, odchodzi z czynnego działania w naszym amigowym środowisku. Podczas szczerej rozmowy dowiedziałem się, że męczy go już niekończąca się wojna między obozami AmigaOS 4 i MorphOS oraz wrogość i arogancja, z jaką odnoszą się do siebie nawzajem najbardziej gorliwi wyznawcy obu obozów. A z racji tego, że ów amigowiec jest użytkownikiem AmigaOS 4, to (jakby z urzędu) traktowany jest jak człowiek gorszej kategorii. Oczywiście nikt na PPA nie mówi użytkownikom AmigaOS 4, że są ludźmi ułomnymi. Nie, to w końcu byłoby zbyt prymitywne. Jako w większości wykształceni i światli ludzie, silimy się na bardziej wymyślne metody powiedzenia komuś, że jest po prostu głupi, tylko dlatego, że używa AmigaOS 4. Wystarczy przeczytać komentarze pod wiadomościami o sprzęcie/oprogramowaniu dla tego systemu. Niebiescy rycerze prześcigają się w jak najszybszym zbesztaniu i zmarginalizowaniu znaczenia danego wydarzenia. Osoby czekające z nadzieją na AmigaOne X1000 lub Natami są ewidentnie uważane za dzieci wierzące w bajki. Jest tylko jedna niepisana zasada - dopiero gdy kupisz licencję na MorphOS-a - wejdziesz do elitarnego klubu morphosowców. Wtedy możemy poklepać Cię po ramieniu i do woli śmiać się z AmigaOS 4 i ciemniaków, którzy go używają... Załamka...

Obóz czerwonych

Tu jest jeszcze gorzej. W środowisku miłośników AmigaOS 4 nie mamy już do czynienia z istnieniem cichego „przywódcy duchowego”. Tu tak naprawdę jest jawna osoba, która, o zgrozo, czuje się w tej roli jak ryba w wodzie! Każdy, kto chciałby obiektywnie podyskutować na łamach eXecowego forum na tematy amigowe (niekoniecznie nawet krytykując AmigaOS 4), zostanie sprowadzony do parteru i ostentacyjnie zbesztany przez „redaktora prowadzącego”. Wystarczy jedynie, że spojrzy się w duszy krytycznym okiem na AmigaOS 4, a wszechwiedzący redaktor eXeca automatycznie wyczuje zagrożenie, po czym wytoczy najcięższą artylerię, aby przemienić w niebieski pył swojego wroga... Szok...

O co "kaman"...

...bo już naprawdę nie wiem? Obie strony - zamiast się integrować, a nawet wspierać nawzajem - działają na swoją szkodę i najchętniej widziałyby system swojego przeciwnika w komputerowym grobowcu. Przykro to mówić, ale wydaje mi się, że wszystkie amigowe imprezy nie spełniają swojego głównego założenia, czyli integracji amigowego środowiska. To one miały stępić pazury nawet największym rycerzykom niepokalanego systemu MorphOS/AmigaOS 4. Jednak nic tak naprawdę się nie zmienia. Imprezy są w rzeczywistości świetną zabawą, ale każdy pozostaje w swoim okopie, nie wychylając się nawet na milimetr. Niestety, otworzenie się na inny punkt widzenia, szczególnie niezrozumiały (czasem nawet nielogiczny), jest dla nas bardzo trudne. Z grubsza, morphosowcy mają ogromne problemy z uzmysłowieniem sobie, że użytkownicy AmigaOS 4 są świadomi tego, że ich system jest słabszy od MorphOS-a. Zapominają przy tym, że przecież użytkownicy najnowszej wersji AmigaOS nie są wcale przymuszeni do używania AmigaOS 4! To jest ich pasja i osobisty wybór. Należy to uszanować. To, co ich rajcuje w AmigaOS 4, nie musi przecież wcale rajcować morphosców, a tym bardziej być powodem do szyderstw z ich strony.

Wojna!

W ferworze tej portalowej walki gubi się gdzieś po drodze cały sens zabawy w nowoczesne amigowanie. Przecież MorphOS i AmigaOS 4 to nie są jakieś dwie zwalczające się wzajemnie korporacje. Nas tak naprawdę niewiele dzieli, a bardzo wiele łączy! Jednak tragedią jest, jeżeli oceniamy kogoś negatywnym okiem tylko z powodu systemu, jakiego używa. I niestety - póki będziemy mieli przed oczami systemy operacyjne zamiast ludzi, dopóty sytuacja w naszym środowisku nie ulegnie poprawie. Co gorsza, może się skończyć tak, że zniesmaczeni, zdrowi użytkownicy obu systemów będą odchodzić ze środowiska, mając dosyć patrzenia na niekończące się wojenki i utarczki słowne między bojownikami obu systemów. Tu nie chodzi o generowanie jakiegoś sztucznego, sielankowego świata, gdzie wszyscy są happy. Chodzi po prostu o tolerancyjne podejście jednej strony do drugiej i najzwyklejszą kulturę. Wiem, że świat - jaki nas otacza - jest ciężki, przepełniony chamstwem i pychą, ale czy musimy to przenosić na nasze amigowe poletko? Marzy mi się obraz zdrowej, wyrozumiałej i zróżnicowanej, amigowej społeczności. Mam głęboką nadzieję, że kiedyś się tego doczekam.

MarX
fuego@o2.pl

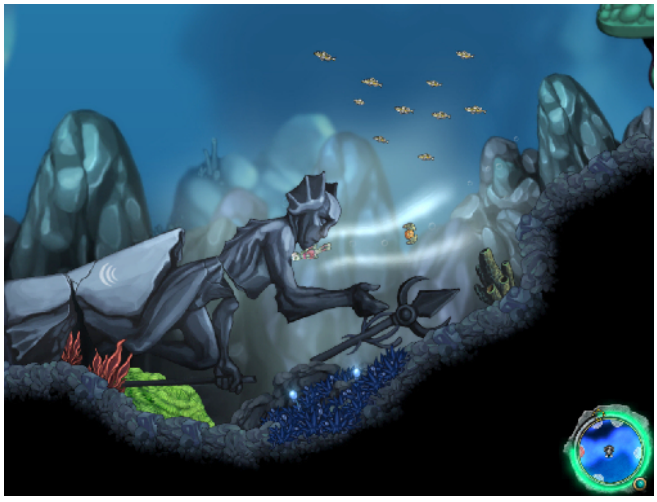
P.S. Artykuł ten dedykuję Taurusowi (widzimy się brachu na kolejnym AmiParty – nie ma innej opcji ;).

Aquaria

Gry od zawsze były domeną naszego komputera. Mimo usilnych starań zmiany tego wizerunku przez dużą część społeczeństwa amigowego, przez wiele lat Amiga nie schodziła z topu i przedstawiana była jako maszyna wykorzystywana głównie do rozrywki. Przez wiele lat wychodziło jej to zresztą bardzo dobrze, jednak czasy świetności naszej przyjaciółki już dawno odeszły w zapomnienie. Obecnie postrzegana jako komputer grupki pasjonatów nie ma szans na nowe i dobre oprogramowanie rozrywkowe. To, na co możemy dziś liczyć to głównie porty starszych tytułów, do których upubliczniono kod źródłowy. Zdarzają się jednak wyjątki, takie jak *„Aquaria”* - gra, jak na nasze realia młoda i świeżutka. Na dominujące platformy ukazała się w 2007 roku i zdobyła tytuł najlepszej niezależnej gry roku na festiwalu „Independent Games Festival”, i była debiutem zaczynającej wówczas grupy Bit Blot.

Poznajmy się, czyli co w trawie piszczy

Gra jest dwuwymiarową zręcznościówką (dość niespotykaną jak na współczesne standardy), której akcja rozgrywa się w podwodnym świecie o nazwie Aquaria. Poznajemy historię Naiji, samotnej istotki przypominającej z wyglądu połączenie syrenki i elfa, żyjącej sobie beztrosko w swoim świecie. W jej świadomości zaczyna rodzić się tęsknota spowodowana chęcią poznania świata, historii swojej rasy i swojego rodu. Nasza bohaterka, która jest jednocześnie naszą narratorką, decyduje się na opuszczenie swojej krainy i wyrusza w podróż w nieznane. Świat *„Aquarii”* jest ogromny i ciekawy - przez to, że jest niezwykle barwny z piękną, ręcznie rysowaną grafiką. Skrywa wiele tajemnic, chce się go zwiedzać i zajrzeć w każdy kąt i tunel, aby za chwilę zachwycić się nową, pojawiającą się na ekranie ciekawą postacią. Wraz z naszą bohaterką poznajemy historię o dawno zapomnianej cywilizacji, wojnie, miłości i zmianach, jakie zaszły w tym bajkowym, podwodnym świecie. Jest on naprawdę różnorodny, aby wymienić tu otwarte oceaniczne wody, ruiny, które prowadzą do poznania prawdy, lasy przedziwnych morskich roślin, piękne, a czasem zdradliwe i niebezpieczne. Znajdziemy tu również świat mroku i otchłani, fascynujący i zarazem przerażający, gdzie wzrok nie może dotrzeć.



Na naszej drodze spotykamy przeróżne stworzenia morskie, jedne w ogóle nie są nami zainteresowane, z innymi możemy porozmawiać, a z innymi walczyć. Naija, ta zdawałoby się bezbronna istotka, ma jednak niezwykłe umiejętności, z których możemy skorzystać podczas zagrożenia. Potrafi siłą swego głosu kontrolować moc, uczy się zaklęć i pieśni, dzięki którym wpływa na otaczający ją świat. Dzięki tej umiejętności możemy wraz z Naiją przenosić przedmioty, zamieniać je w potrzebną nam broń. Naija może zmieniać postać, a jej wojownicze alter ego potrafi powalić niejednego morskiego potwora. Zagadki, których trochę tutaj mamy, nie są zbyt trudne, a sterowanie odbywa się za pomocą myszki, pada lub klawiatury. Przyznaję, że najprościej steruje się myszką, używając głównie lewego przycisku (coś w stylu starego, dobrego *„Cannon Fodder”*).

Wymagania

Jak na grę z gatunku „action adventure 2D” mamy tu spore wymagania. Minimum 512 MB pamięci (zalecane 1 GB), karta graficzna 64 MB (zalecane 128 MB). Gra wykorzystuje najnowsze wersje SDL, OpenAL i MiniGL. Na mojej Sam440-flex 667 z 512 MB RAM i Radeonem 7000, da się grać w rozdzielczości 640x480. Niestety większa rozdzielczość nie wchodzi w grę przy tej konfiguracji, a czasem zbyt duża ilość obiektów i poważniejsze zaklęcia powodują utratę pamięci i zwis programu, który kończy się resetem na moim komputerze. Nie wiem czy inni użytkownicy mają podobne problemy, ale w moim przypadku ratuję się częstym zapisywaniem stanu gry.

Wrażenia

Muzyka w grze jest wspaniała, melancholijna, cudownie uspokajająca, czasem nawet smutna. Gdzieś przeczytałem, że gra przypomina *„Another World”*. Jeśli popatrzeć na to, iż zrobiły ją dwie osoby i do tego stworzyły świat „inny”, niezwykle wciągający i tak rzadko kreowany wśród programistów - można rzec jedyny w swoim rodzaju - to zgadzam się z tym stwierdzeniem. Podsumowując, gra powinna wywrzeć wrażenie na osobach lubiących podwodny świat akwarystyki, ale także na ludziach wrażliwych, którym brakuje tego czegoś w dzisiejszych grach. *„Aquaria”* to wielka, interaktywna wyprawa po niezbadanych miejscach, niekończących się tunelach w poszukiwaniu własnego jestestwa i swoich korzeni. Artykuł być może nie przypomina typowej bezstronnej recenzji, okraszonej chłodną kalkulacją. Jest wyrazem szacunku dla autorów fascynującej i jedynej w swoim rodzaju gry, którą gorąco wszystkim polecam.

Łukasz „Vegeta” Jeglorz

- oprawa audio-wizualna
- zróżnicowane lokacje
- duża liczba postaci i przeciwników
- nastrój

- dla doświadczonych graczy zagadki mogą być zbyt łatwe
- duże wymagania sprzętowe

„Cyfrowe marzenia”

recenzja książki Piotra Mańkowskiego

Pamiętam, gdy jako kilkulatek, gdzieś w czasach „propagandy i sukcesu”, czyli w połowie lat 80-tych, zobaczyłem u wuja czarne pudełko o nazwie Atari 2600. Podczas tego spędu rodzinnego wuj prezentował wszystkim przybyłym jakieś gry. Cacko to było przywiezione z NRD, a w moich oczach wuj urósł do roli bohatera. Szybko pojąłem, że i ja muszę mieć takie cudo, więc czym prędzej zacząłem prosić rodziców o kupno tego maleństwa. W tamtych czasach nie było to jednak łatwą sprawą. Konsole i komputery były tylko w Peweksach, a tam trzeba było mieć dolary, których nie można było nigdzie kupić. Gdy rodzice zdobyli już środki i staliśmy w kolejce po kupno Atari, sprzedawca wytłumaczył rodzicom, żeby zamiast konsoli kupili komputer, bo to przyszłość. I tak oto stałem się pierwszym na osiedlu właścicielem Commodore 64 z magnetofonem, paroma kasetami i nieodzownym atrybutem Adama Słodowego - czyli śrubokrętem.

Zapoznanie

Ta krótka historia przypomniała mi się w trakcie lektury książki *„Cyfrowe Marzenia”* Piotra Mańkowskiego, którą chciałem Wam przybliżyć i zachęcić do jej przeczytania. Autorem tej książki jest, znany jako Micz, dziennikarz czasopisma *„Secret Service”*, które ukazywało się w latach 90-tych i zajmowało się tematyką gier komputerowych. Książka, którą czyta się bardzo przyjemnie, podzielona jest na cztery części. Pierwsza o podtytule *„Prehistoria”* przedstawia dzieje przed powstaniem rynku gier komputerowych. Ukazuje pasję ludzi i metody, które doprowadzały do spełnienia ich marzeń. Opisuje, jak zaczęły powstawać pierwsze gry na automatach, pojawiać się pierwsze małe firmy. Pokazuje cały proces ewolucji, jaki wówczas następował. Bardzo ciekawe wątki o powstaniu Atari, narodzinach Apple, czy fantazji i mentalności Jacka Tramiela. Część druga - *„Czas cudów”* - oraz trzecia - *„Filmowa odyseja”*, są chyba najbliższe nam ze względu na sentymentalną podróż do lat 80-tych i 90-tych poprzedniego wieku, w których możemy poczytać o „świętej wojnie” między Atari a Commodore, losach Sir Clive’a Sinclaira i jego wynalazkach. Początkach Activision, Electronic Arts czy Sierry, powstaniu Amigi, której poświęcony jest dział „Królowa Amiga” i wielu wspaniałym ludziom, dzięki którym amigowcy zagrywali się długimi latami. Część czwarta opisuje natomiast rynek po roku 2000 – bezwzględną, brutalną branżę rozrywkową. Wprowadza nas w świat najnowszych generacji konsol walczących o prymat na świecie. Próbuje odpowiedzieć na pytania: dokąd zmierza rynek gier komputerowych, czy gry są sztuką, czy powstanie jeszcze coś nowego i odkrywczego? Pokazuje, jak współczesny świat komputerowy potrafi bezlitośnie obejść się z ludźmi-legendami, którzy tworzyli historię.

Mimo, iż książka opisuje głównie historię gier, nie skupia się wyłącznie na nich. Autor zręcznie opisuje dzieje ludzi, ich fantazje, wspólne pasje, dramaty, procesy sądowe, czyli całą otoczkę tego biznesu. Pokazuje jak pomysł jednego człowieka i wizjonera (Nolan Bushnell) zmienił się w bezduszny i gigantyczny, oparty na milionach dolarów biznes. W książce zawartych jest wiele ciekawych i trudno dostępnych informacji oraz oryginalnych, lecz czarno-białych zdjęć. Pisarz podszedł do tematu profesjonalnie, opierał się podczas pisania na wielu źródłach, jak również na wspomnieniach wydarzeń, w których sam uczestniczył w dużym stopniu, na przykład poprzez przeprowadzone wywiady, dążąc do uzyskania odpowiedzi na nurtujące go pytania. O niektórych smaczkach związanych z ludźmi z branży czytałem ze zdumieniem po raz pierwszy w życiu. Myślę, że osoby, których nie zajmuje tematyka gier, mogą również zainteresować się tą książką i podejść do poruszanego w niej zagadnienia jako opisu ciekawego zjawiska socjologicznego, gdyż znaczna część książki napisana jest niezwykle lekko i przystępnie.

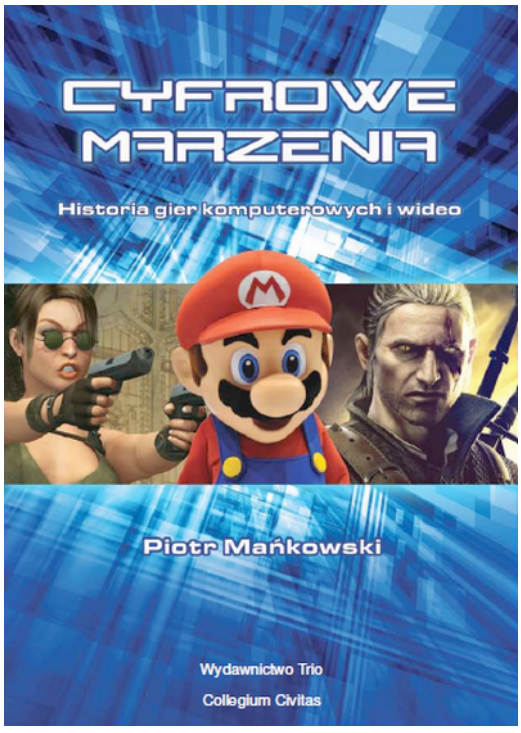
Trochę marudzenia

Bardzo pozytywny odbiór publikacji psuje nieco chaotyczna część czwarta - w której za dużo jest krótkich, nierozwiniętych historyjek, w których można się pogubić. Za dużo jest zwrotów typu „po raz pierwszy w historii...”, o czym jednak autor rzetelnie informuje we wstępie. Brakuje także zachowania chronologii, takiej spójności akcji. Pan Mańkowski w jednym rozdziale kończy jakiś temat, by za jakiś czas pisać o tym samym jako o nowatorskim odkryciu. Literówek się nie czepiam, bo to szczegół, a w tak rozległym temacie zawsze coś się może przytrafić. Dużym minusem jest słabo rozwinięty wątek poświęcony historii rynku i rozwojowi branży gier w Polsce. Mały odnośnik do Lucjana Wencla i napisanie o L.K. Avalon jako firmie przecierającej szlaki na rynku gier to zdecydowanie za mało, o czym Pan Piotr powinien wiedzieć jako redaktor „*Secret Service”* uczestniczący i biorący czynny udział w ewolucji, jaka następowała przez lata w naszym kraju. Młodszy czytelnik, który nie pamięta starych czasów, może wywnioskować, że rynek gier w Polsce w ogóle się nie rozwijał, co jest nieprawdą, gdyż działało wtedy wiele ciekawych firm, na czele z Mirage, Metropolis, Atares, TimSoft.

Cyfrowe marzenia vs Amiga

W osobnym wątku chciałem króciutko podsumować książkę z perspektywy amigowca. Samej Amigi w książce jest jak na lekarstwo. Rozumiem, że autor jako użytkownik w młodości Atari 800XL, a później PC i pewnie konsol szerzej opisywał maszyny bliższe jego sercu. Jednak jeden kilkustronnicowy rozdział opisujący losy Amigi, potraktowany bardzo ogólnikowo, w którym więcej jest odniesień do właściciela marki, firmy Commodore, jej przepychanek i perturbacji, niż historii naszego wspaniałego komputera, to stanowczo za mało. Nie wspominam już o tym, że nie ma nawet wzmianki o losach Amigi po upadku Commodore. Kilka wątków amigowych spotkamy w odniesieniu do twórców wspaniałych gier, takich jak Eric Chahi, Peter Molyneux czy gości z DMA Design i Psygnosis. Jednak największym rozczarowaniem dla mnie jest całkowite pominięcie w książce opisującej historię gier komputerowych grupy ludzi z Team 17 i Sensible Software. Rozumiem, że z perspektywy całej branży były to małe studia, a gry typu *„Alien Breed”*, *„Superfrog”* czy *„Cannon Fodder”* były uwielbiane głównie przez amigowców, to jednak gra *„Worms”* odniosła przecież multiplatformowy sukces i choćby z tego względu należało się Team 17 ciepłe słowo.

Podsumowanie



Pomimo trudnego i obszernego tematu autor, dzięki swemu doświadczeniu i pasji, której doświadczamy, oddając się lekturze, wyszedł z niego obronną ręką. Książka, choć ma kilka małych niedociągnięć, jest bardzo ciekawa i pomijając moje marudzenie w ostatnich zdaniach, czyta się ją naprawdę jednym tchem. Jest pozycją jak najbardziej godną uwagi, dostarczającą porządną dawkę rozrywki czytelnikowi.

Łukasz „Vegeta” Jeglorz

Książka *„Cyfrowe marzenia”* Piotra Mańkowskiego została wydana nakładem **Wydawnictwa Trio.**

http://www.wydawnictwotrio.pl

Wydawca jest fundatorem nagród w konkursach dla naszych czytelników. Więcej informacji na stronie 27.

Sekrety YAM-a

YAM jaki jest, każdy widzi - chciałoby się powiedzieć. Można zaryzykować stwierdzenie, że to najpopularniejszy program do odbioru i wysyłki poczty elektronicznej dla systemów AmigaOS/MorphOS. Gwoli wstępu, pierwsza publiczna wersja YAM-a pojawiła się w 1995 roku. W 2000 roku, Marcel Beck zaprzestał dalszego rozwoju programu, ale jednocześnie udostępnił jego kod źródłowy na licencji GPL. Od tamtej pory program jest rozwijany przez grupę programistów. Ostatnia, stabilna wersja programu YAM jest oznaczona numerem 2.6p1 i datowana na dzień 26.09.2010. YAM, oprócz codziennej użyteczności, posiada jeszcze swoje „sekrety", o których mało kto wie. Poniższy artykuł ma na celu przybliżenie tych „tajemnic".

Codzienna praktyka z YAM-em to zasadniczo otwarcie okna z programem, odbiór, czytanie, pisanie i wysyłka poczty elektronicznej. Innymi słowy, na co dzień korzystamy z jego Graficznego Interfejsu Użytkownika (GUI), ale YAM - jak każdy szanujący się program przeznaczony dla AmigaOS - oprócz tego, że posiada łatwo rozpoznawalne GUI, posiada również tzw. port ARexxa oraz - co może zdziwić - argumenty linii poleceń CLI. I właśnie te zagadnienia wzbudziły moje zainteresowanie już jakiś czas temu.

Argumenty YAM-a

Uruchamiamy program z poziomu konsoli CLI, tradycyjnie ze znakiem zapytania, po czym YAM grzecznie wyświetla listę dostępnych poleceń. Są to opcje startowe YAM-a, które mogą być wykorzystane z poziomu Shella, w skryptach AmigaDOS, ale także jako narzędzia (tooltypy) w ikonce YAM-a. I tak:

USER=<użytkownik> - uruchamia aktywnego użytkownika. W ten sposób pominięta zostaje procedura logowania w przypadku wielu kont użytkowników w programie.

PASSWORD=<hasło> - hasło dla wybranego użytkownika. Pozwala na pominięcie pytania o hasło przy starcie. Wrażliwe na wielkość liter.

MAILDIR=<ścieżka> - ustawia katalog główny dla danego użytkownika.

PREFSFILE=<nazwa> - nazwa pliku z ustawieniami. Z założenia jest to <MAILDIR>/.config

NOCHECK - uruchamia YAM-a bez wymiany korespondencji przy starcie.

HIDE - uruchamia YAM bez otwierania jego ekranu.

DEBUG - pokazuje w okienku CLI dane wymieniane pomiędzy YAM-em i serwerem poczty. Przydatna w razie problemów z połączeniem z serwerem poczty.

MAILTO=<odbiorca> - tworzy nową wiadomość dla danego odbiorcy przy starcie YAM-a. Jako odbiorcę można wpisać nie tylko adres e-mail, ale także imię użyte w książce adresowej YAM-a. Można wpisać wielu odbiorców oddzielonych przecinkami.

SUBJECT=<temat> - pozwala na ustawienie tematu wiadomości (w połączeniu z MAILTO)

LETTER=<nazwa> - plik tekstowy, który chcemy wysłać (w połączeniu z MAILTO).

ATTACH=<nazwa> - załącznik do wiadomości (w połączeniu z MAILTO).

Kilka przykładów do wykorzystania w okienku Shella:

```
YAM USER Irena PASSWORD afrodyta HIDE
```

```
YAM NOCHECK MAILTO "redakcja@ppa.pl, yamm@freelists.org, Recedent"  SUBJECT "Raport z błędem" ATTACH "ram:raport.txt"
```

```
YAM HIDE
```

Ten ostatni przykład wykorzystuję osobiście do startu YAM-a wraz z systemem. YAM uruchamia się „bezobjawowo", a swoje działanie sygnalizuje tylko poprzez ikonkę stanu poczty.

Wyżej opisane polecenia CLI YAM-a można wykorzystać w różnego rodzaju skryptach, podpinanych do guzików czy to zwykłego menu - czy też kontekstowego. Polecam eksperymenty celem bliższego poznania YAM-a od tej strony.

Jak zapewne zauważyliście, YAM posiada jeszcze trzy inne polecenia: NOIMGWARNING, NOCATALOG, NOSPLASHWINDOW. Nie są one opisane w podręczniku guide YAM-a. Proponuję więc pobawić się w samodzielne testy celem odnalezienia ich użyteczności.

Port Arexxa

Druga, jeszcze silniejsza niż DOS-owa strona YAM-a, to jego port ARexxa. Do dyspozycji jest cała masa różnych poleceń, poniżej uporządkowane wg zadań, do jakich są przeznaczone:

Polecenia związane z MUI (GUI):
HELP, HIDE, INFO, QUIT, SCREENTOBACK, SCREENTOFRONT, SHOW

Obsługa książki adresowej:
ADDRDELETE, ADDREDIT, ADDRFIND, ADDRGOTO, ADDRINFO, ADDRLOAD, ADDRNEW, ADDRRESOLVE, ADDRSAVE

Operacje na katalogach:
FOLDERINFO, GETFOLDERINFO, MAILFILTER, MAILUPDATE, NEWMAILFILE,

Obsługa GUI:
APPBUSY, APPNOBUSY, READCLOSE

Wybór wiadomości/katalogów:
GETSELECTED, LISTSELECT, SETFOLDER, SETMAIL, SETMAILFILE

Manipulacja wiadomościami:
GETMAILINFO, MAILARCHIVE, MAILBOUNCE, MAILCHANGESUBJECT, MAILCOPY, MAILDELETE, MAILEDIT, MAILEXPORT, MAILIMPORT, MAILINFO, MAILMOVE, MAILREAD, MAILREPLY, MAILSTATUS, READINFO, READPRINT, READSAVE, SETFLAG

Obsługa sieci:
GETURL, ISONLINE, MAILCHECK, MAILSEND, MAILSENDALL

Interakcje z użytkownikiem:
GETCONFIGINFO, REQUEST, REQUESTFOLDER, REQUESTSTRING, USERINFO

Tworzenie nowych wiadomości e-mail:
MAILFORWARD, MAILWRITE, WRITEATTACH, WRITEBCC, WRITECC, WRITEEDITOR, WRITEFROM, WRITELETTER, WRITEMAILTO, WRITEOPTIONS, WRITEQUEUE, WRITEREPLYTO, WRITESEND, WRITESUBJECT, WRITETO

Opis tych funkcji wykracza zdecydowanie poza rozmiar artykułu, więc dam proste przykłady wykorzystania tylko kilku z nich.

Ciekawą funkcja jest **GETURL**. Pozwala ona bowiem na nic innego jak pobieranie plików z sieci na dysk za pomocą protokołu http.

```
GETURL 'http://www.yam.ch/files/YAM22.lha'
'ram:YAM22.lha'
```

Przykładowy plik o nazwie YAM22.lha zostanie pobrany przez YAM-a, po czym zapisany w katalogu RAM:. Myśląc o praktycznym zastosowaniu tej funkcji, przychodzą mi do głowy pliki/archiwa o dużej objętości jak np. filmiki na YouTube czy pliki muzyczne.

Inna przykładowa funkcja to **MAILCHECK**, która po prostu odbiera pocztę w ten sam sposób, jak wciśnięcie guzika *„Pobierz (Get)"*, tyle że robi to w tle, bez uruchamiania GUI YAM-a. W Magellanie, którego wykorzystuję jako zamiennik Workbencha, mam w StartMenu „wpięty" guzik jak niżej:

```
Function:
AmigaDOS run >NIL SAY -a polski -s225
Sprawdzam pocztę!
AmigaDOS rx "address YAM 'Mailcheck'"
```

Dodatkowo powyższy skrypt podpiąłem pod guziki klawiatury. Jednoczesne wciśnięcie kombinacji „control" i „m" (w moim przypadku) wymusza na YAM-ie sprawdzenie poczty „w tle".

Oczywiście w sieci jest sporo skryptów ARexxa napisanych pod kątem YAM-a. Polecam przejrzenie zasobów Aminetu w celu znalezienia jakiejś, być może, „perełki". Ciekawy wydaje mi się pomysł, np. napisania skryptu ARexxa podsyłającego do YAM-a teksty pisane w zewnętrznym edytorze - wszystko w celu zautomatyzowanej wysyłki pod zadany adres. Podpinamy taki skrypt pod menu np. CED-a. Cokolwiek napiszemy w edytorze, po wciśnięciu guzika w jego menu, po prostu automatycznie zostanie wysłane do odbiorcy bez otwierania GUI YAM-a. Takie małe czary-mary.

Dokładniejsze objaśnienia poleceń ARexxa w YAM-ie można znaleźć w dokumentacji, zawartej w archiwum z programem.

Życzę ciekawych eksperymentów ze skryptami i poleceniami tak ARexxa, jak i CLI YAM-a. Jak widać, nawet taki (dziarski) staruszek jak YAM ciągle jeszcze pozytywnie zaskakuje.

Dariusz Gac

Dune Legacy

Myślę, że nikt się nie obrazi, jeśli w pierwszym zdaniu tego artykułu napiszę: „Kto nie wie co to *„Dune II”*, ten parówa”. Grę tę, będącą jedną z pierwszych w swoim rodzaju i stanowiącą pierwowzór dla wielu współczesnych strategii, zna bowiem chyba każdy. Pamiętam, jak grałem w nią na A600 podpiętej do telewizora, a potem na A1200 – wracałem bowiem do *„Diuny”* wielokrotnie, podobnie jak do cyklu książek autorstwa Franka Herberta, z którego zaczerpnęła pomysł na fabułę. I trzeba przyznać, że jest w niej to coś, co sprawia, że nie chcesz odpuścić i – mozolnie zdobywając kolejne połacie Arrakis – marzysz o tym, aby znów zobaczyć przerażoną minę Padyszacha Imperatora.

Przez szereg lat wielu entuzjastów próbowało (i wciąż próbuje) tchnąć nowego ducha w naszą ulubioną grę (która, było – nie było, osiągnęła pełnoletność już jakiś czas temu). Mieliśmy więc – nie licząc oficjalnych, mniej lub bardziej udanych, kontynuacji – edytory misji, łatki, Super Dune II (rozbudowaną wersję gry, wzbogaconą m. in. o nowe rody), aż w końcu przyszła kolej na *„Dune: Legacy”* – bazujący na uwolnionych przez Westwood źródłach projekt opensource, który udało się przeportować również na system MorphOS. W niniejszym artykule opisuję grę w wersji 0.95b2 (aktualnie najnowsza to 0.96.1, ale nie została jeszcze przeportowana).

W odpowiedzi na narzucające się pytanie – z góry odpowiadam: *„Dune: Legacy”* została nie tylko przepisana tak, aby działała bez problemu na nowszych komputerach. Wzbogacono bowiem rozgrywkę o szereg elementów, które to prawie 20 lat temu były trudne albo wręcz niemożliwe do osiągnięcia, a których brak poważnie utrudnia rozgrywkę współczesnemu („rozpieszczonemu” przez obecne produkcje) graczowi. Jest to więc:

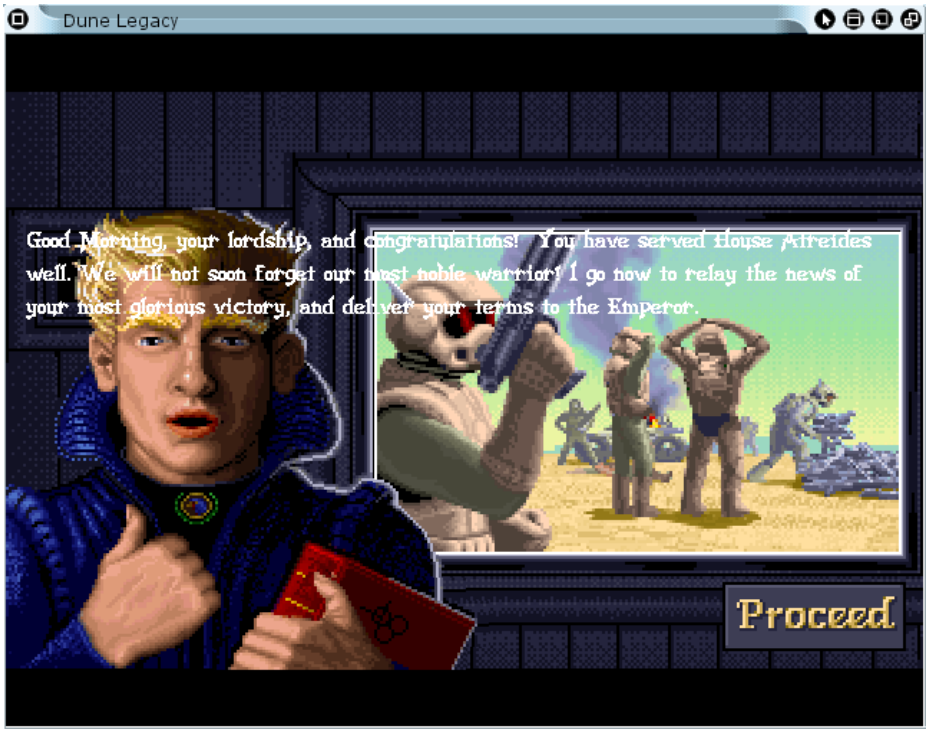
- możliwość używania prawego przycisku myszy do wykonywania tzw. „akcji domyślnej” – przykładowo, jeśli mam w zaznaczeniu Quada i kliknę PPM na piasek, to pojazd uzna to za komendę ruchu, jeśli pod kursorem będzie się znajdował przeciwnik, to PPM zostanie zinterpretowany jako rozkaz ataku itp.;
- możliwość zaznaczania wielu jednostek jednocześnie (każdy, kto przemieszczał w oryginalnej *„Dune 2”* dywizję pancerną dwudziestu Siege Tanków popłacze się ze szczęścia), a także zaznaczania wszystkich pobliskich jednostek tego samego typu (np. wycofujemy wszystkie Launchery za osłonę czołgów) – tę ostatnią opcję wywołujemy, wykonując drugie kliknięcie na zaznaczonej jednostce danego typu;
- możliwość kierowania Ornithopterami (co czyni z nich nie tylko doskonałych zwiadowców, ale też jednostki naprawdę groźne, a w większych ilościach – śmiertelnie niebezpieczne. Całe szczęście, że AI nie wyrobił sobie nawyku tworzenia takich „szwadronów śmierci”, bo ich atak może przynieść opłakane skutki – szczególnie jeśli zniszczą nam najpierw Construction Yard, a potem Starport i Heavy Factory);
- ustawianie trybu, w którym operuje dana jednostka (do wyboru mamy *„Agressive”* (coś dla Harvesterów, którym naprzykrza się piechota), *„Defensive”*, *„Stand Ground”* (szczególnie przydatna, gdy nasze wojska na wyprzódki biegną między wydmy, by ostrzeliwać czerwia) i *„Scout”*);
- szybki dostęp do produkcji/zakupu budynków i jednostek (bez konieczności „wchodzenia” do budynków i przeglądania listy);
- możliwość kolejkowania budowy jednostek i budynków danego typu, dzięki czemu nie musimy cały czas pilnować np. Heavy Factory, jeśli chcemy zbudować 10 czołgów;
- określenie pewnego „bufora” dostępnej przestrzeni budowlanej wokół bazy – inaczej mówiąc – nowy budynek niekoniecznie musi przylegać do pozostałych, może być od nich nieco oddalony. Ułatwia to rozbudowę bazy dla tych, którzy nie lubią zwartych konstrukcji (a kto lubi zwarte konstrukcje, gdy przeciwnik dysponuje rakietami Death Hand?), a na niektórych planszach – pozwala opanować pobliskie skały bez konieczności używania pojazdów MCV;
- dwa przydatne wskaźniki – stanu energii i magazynów przyprawy, po lewej stronie panelu kontrolnego – ten pierwszy jest o tyle ważny, że wieżyczki bez prądu **nie zadziałają**, więc nie zawsze warto jechać na granicy przepięcia;
- nieco odmienne zbilansowanie siły/zasięgu niektórych pojazdów – przykładowo Launchery nie muszą się już obawiać wieżyczek rakietowych, a ich zasięg nie zależy od ustawionej przez nas prędkości gry;

... i wiele innych drobiazgów (jak choćby umieszczenie mapy w górnym prawym rogu ekranu), które sprawiają, że tym razem rozgrywka będzie nieco odmienna od tego, do czego przywykliśmy przez lata. Czy warto spróbować? Myślę, że tak. Zatem... Od czego zacząć?

Dobrym pomysłem jest pobranie i rozpakowanie archiwum z portem, a potem zdobycie plików .PAK z gry *„Dune 2”* w wersji pod MS–DOS (tak – wiem, że „błeee”) i umieszczenie ich w katalogu **/data/**. Gdy już się z tym uporamy, pozostaje jedynie dwuklik na **dunelegacy** i...

Co wybrać?

Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, to powinniśmy zobaczyć menu główne. Dostępne



opcje to:

- „*Single Player*” - rozpoczęcie gry jednoosobowej);
- „*Multiplayer*” (!) - niestety nieaktywna, miejmy nadzieję, że nie przyjdzie nam długo czekać;
- „*Map Editor*” - (otwierający coś w stylu edytora mapy, nie udało mi się jednak w nim połapać. Z tego, co wiem, to działający edytor jest wciąż na liście „to do”);
- „*Options*” - (wybór rozdzielczości, języka, imienia gracza, a także opcji „Concrete required/not required”, której wyłączenie według dokumentacji umożliwia budowanie na piasku – nie zaobserwowałem jednak żadnych efektów jej działania);
- „*About*” i „*Quit*” - te opcje nie wymagają chyba opisu.

Jeśli wybierzemy tryb „*Single Player*”, to będziemy mogli wybrać spośród:

- „*Campaign*” - gra w trybie kampanii (dobrze znanym z klasycznej „*Dune 2*”, jednak z małą odmianą - tym razem można dodatkowo wybrać poziom trudności);
- „*Custom Game*” - opcja nieaktywna;
- „*Skirmish*” - rozegranie dowolnej planszy danym rodem;
- „*Load Game*” - wczytanie zapisanej gry (opcja nieco humorystyczna, ale wrócimy do tego później);
- „*Load Replay*” - czyli powtórka z rozrywki. Dany zapis przechodzenia planszy odgrywa się na naszych oczach (przy czym możemy swobodnie przesuwać mapę, zaznaczać jednostki - ba, nawet wydawać im rozkazy. Z tym, że nie posłuchają ;);
- „*Cancel*” - myślę, że wiadomo, o co chodzi.

Jak to wygląda?

Pomimo wspomnianych różnic względem oryginału, sama rozgrywka nie różni się znacząco od tego, do czego przywykliśmy. Ta sama, klasyczna grafika, te same budynki i jednostki. Jedyne, czego mi brakuje to muzyki z oryginału – te kawałki MIDI z pecetowej wersji niezbyt mi podchodzą (istnieje co prawda możliwość wskazania grze ścieżki z utworami w formacie .mp3, czy .ogg, ale moje próby zmuszenia „*Dune: Legacy*” do odgrywania czegoś milszego dla ucha spełzły na niczym – cóż, ten typ pewnie tak ma). Gra się jednak z przyjemnością, a od rozgrywki oderwać się jest równie trudno, jak od oryginału (w pewnym sensie nawet trudniej – o tym za chwilę). Wielka szkoda, że nikt nie pokusił się o to, żeby trochę "przerysować" oryginalne grafiki, czy przygotować ich wersje w podwyższonej rozdzielczości – na razie jej zmiana skutkuje jedynie proporcjonalnym pomniejszeniem wszystkiego i rosnącą frustracją gracza, próbującego „wyłuskać” daną jednostkę mikroskopijnym wskaźnikiem myszy.

Wiadro dziegciu?

Gra w obecnej wersji niestety nie jest pozbawiona wad, a najpoważniejszą z nich jest zepsuta opcja zapisywania gry. Da się ją wprawdzie zapisać, a nawet plik zapisu wczytać, ale grać się dalej nie da – jednostki i budynki stają się nieśmiertelne, zasięg ich strzałów nieograniczony, zanika możliwość odkrywania mapy, a pieniędzy przestaje przybywać. Jedyną możliwością ukończenia kampanii staje się więc albo rozegranie wszystkich dwudziestu kilku misji w jednym „posiedzeniu”, albo zapisywanie na samym początku planszy, aby po wczytaniu jej następnym razem dać „restart mission” – daną misję, tak czy siak, trzeba przejść za jednym razem, bez możliwości wczytania pozycji „sprzed zniszczenia połowy bazy Death Handem” albo wysłania na straceńczy, nieudany atak połowy naszych odwodów. Kolejnym, denerwującym bugiem jest fakt, że jeśli fregata wlatuje na planszę w miejscu, gdzie przeciwnik ma swoją bazę, to prawdopodobnie zostanie ostrzelana i... zawiśnie w miejscu, wyładowując ładunek. Co stanie się z Harvesterem i MCV, na które wydaliśmy przed chwilą kupę forsy, w bliskim spotkaniu z wieżyczkami rakietowymi i Siege Tankami przeciwnika nietrudno się domyślić. Szkoda też, że poprawa inteligencji komputerowego przeciwnika polega głównie na tym, że ataki przeprowadzane są teraz większą ilością jednostek (a nie „kapaniem” jak w pierwowzorze), a nadal brakuje śmiałych rajdów „od zaplecza”, skupiania się na kluczowych budynkach, że nie wspomnę już o desantach powietrznych, których nie ma w ogóle (a w *„Dune 2”* występowały).

Summa sumarum

Mimo wszystkich krytycznych uwag i zastrzeżeń, jakie wymieniłem w niniejszym artykule, uważam, że warto w *„Dune: Legacy”* zagrać. Pozwoli nam ona nie tylko przypomnieć sobie „stare, dobre czasy”, ale także ponownie, w nieco odmienny sposób przejść całą grę. Zapewniam, że jeśli będziecie się przy tym bawić choć w połowie tak dobrze, jak ja, to... pamiętajcie, że ja bawiłem się dwa razy lepiej! Nie, nie... miało być „to na pewno czeka Was niezła rozrywka”.

Konrad Czuba

http://dunelegacy.sourceforge.net/wiki/index.php/Richie's_Branch#MorphOS

- bezproblemowa praca na nowszych komputerach
- mnóstwo usprawnień sterowania i rozgrywki
- możliwość wyboru stopnia trudności
- mimo wszystko to „stara dobra *Dune 2*”

- brak usprawnień oprawy graficznej i muzycznej
- błędy w kodzie, a szczególnie w opcji zapisu/odczytu gry
- wciąż słaba inteligencja komputerowego przeciwnika

Python pod MorphOS-em, czyli MP3 Renamer

Jak mawiała mi babcia: „wnuczku, ucz się nowych języków programowania, dzięki temu poszerzysz horyzonty swojej programistycznej wyobraźni i będziesz mógł na Amidze robić takie cudawianki, że ho ho...”. Wziąłem do serca słowa babci i zacząłem uczyć się Pythona. Swoją drogą mądrość starszych pokoleń to rzecz bezcenna! Dzisiaj chciałbym przedstawić wam pewien prosty skrypcik, który spłodziłem w trakcie nauki tego ciekawego języka programowania, jakim jest niewątpliwie Python. Owy skrypt służy do hurtowej zmiany nazw plików w formacie MP3.

Często zdarza się, że pliki MP3 zapisane są pod bardzo finezyjnymi nazwami np.:

05-zero_7-throw_it_all_away[320bps].mp3

To jeszcze pół biedy, niekiedy nazwy są wręcz zaszyfrowane, jak tutaj:

1234567.mp3

Ehh... jakby było miło gdyby plik po prostu nazywał się tak, jak natura chciała, czyli zgodnie z informacjami zapisanymi w tagach „empetrójki”, czyli np.:

05 – Throw it all away.mp3

Wbrew pozorom, aby pozbyć się tych wszystkich dziwnych nazw plików, nie trzeba ich zmieniać ręcznie (co byłoby dosyć uciążliwe), ani też odpalać zewnętrznej aplikacji (vel „MultiRen”). Wystarczy podpiąć pod menu kontekstowe Ambienta pewien krótki skrypt w Pythonie, który zrobi za nas całą brudną robotę. Jednak, aby zatopić zęby w torcie, najpierw trzeba go upiec. Więc przyjaciele - do garów!

Instalacja Pythona pod MorphOS-em

Pobieramy z MorphOS-Files port Pythona w wersji 2.5, rozpakowujemy gada i instalujemy. W archiwum znajdziemy trzy katalogi: *C*, *Libs* i *DevEnv*). Zawartość dwóch pierwszych ląduje w katalogach *C* i *Libs* na partycji systemowej, trzeci to biblioteki dla programistów C, które opcjonalnie kopiujemy do katalogu *GG*. Python w wersji 2.x to jedna z dwóch linii rozwojowych tego języka. Drugą jest Python w wersji 3.x, niestety nie obsługiwany jeszcze przez żaden amigowy system. Po instalacji Pythona warto otworzyć okienko konsoli i odpalić na próbę pythonowskiego interpretera. Wywołując go z poziomu CLI, będziemy mogli na „żywca” przekazywać interpreterowi polecenia do wykonania (jest to tzw. tryb interaktywny). Interpreter zachęca nas wtedy do podania kolejnej instrukcji za pomocą tzw. znaku zachęty, zwykle w postaci trzech znaków większości (**>>>**).

Kolejnym krokiem będzie instalacja dodatkowej biblioteki (modułu) do Pythona, która w naszym skrypcie zajmie się grzebaniem po tagach „empetrójki”. Moduł ten nazywa się...

EyeD3

I tutaj ujawnia się wspaniała właściwość Pythona. Dzięki zewnętrznym modułom, które importujemy do naszego skryptu, możemy korzystać z bardzo wielu ciekawych i użytecznych funkcji. Innymi słowy, nie musimy tracić czasu, aby zrozumieć jak właściwie kodowane są informacje w tagach MP3. Moduł **EyeD3** robi to za nas - my jedynie, z jego pomocą, wyciągniemy interesujące nas informacje (np. tytuł utworu lub nazwę wykonawcy).

Moduł **EyeD3** w formie spakowanego archiwum znajdziemy na stronie projektu (patrz ramka). Osobiście korzystałem z najnowszej „paczki” w wersji 0.6.17. Taką też polecam pobrać. Po rozpakowaniu pliku *eyeD3-0.6.17.tar.gz*, wędrujemy do katalogu *eyeD3-0.6.17/src*. Tam siedzi podkatalog o nazwie *eyeD3*. Bierzemy go za fraki i kopiujemy do *LIBS:python 2.5/site-packages*. Ważna uwaga - po skopiowaniu plików musimy zmienić nazwę pliku ***__init__.py.in*** na ***__init__.py*** (po prostu usuwamy rozszerzenie ***.in***). Fakt, że plik o nazwie *__init__.py* w ogóle istnieje w katalogu *eyeD3*, informuje Pythona, że katalog ten ma być traktowany jako pakiet (w razie próby zaimportowania go w kodzie). Swoją drogą taki sposób instalacji modułów Pythona nie jest zbyt elegancki, ale do naszych celów wystarczy.

W ten oto sposób nasz obślizgły, morphosowy Python wzbogacił się o dodatkowy moduł, dzięki któremu obsługa tagów MP3 staje się dziecinnie prosta. Aby się o tym przekonać, stwórzmy na boku miniaturowy skrypt odczytujący z podanego pliku MP3 kilka ciekawych informacji (tytuł utworu, artystę i numer ścieżki na płycie). Oczywiście dane pobrane zostaną z tagów „empetrójki”. UWAGA! Pamiętajcie, że Python szereguje bloki kodu za pomocą wcięć (a nie tak jak w C/C++ nawiasów klamrowych). Więcej informacji na ten temat znajdziecie tutaj - *http://www.python.org/dev/peps/pep-0008/*

Po odpaleniu skryptu z linii poleceń (ze ścieżką do pliku MP3 jako argumentem). Dla przykładu:

python mp3info.py dh3:mp3/depeche_mode_-_in_your_room.mp3

Skrypt powinien wypisać garść informacji w okienku konsoli (o ile oczywiście plik MP3 zawiera w tagach interesujące nas dane) - rys. 2.

Co się dzieje w tym skrypcie? W sumie nic specjalnego. Na początku importujemy do naszego skryptu moduły *sys* i *eyeD3*, potem sprawdzamy, czy użytkownik podsunął skryptowi jakikolwiek plik do przeanalizowania *(if (len(sys.argv)>1))*. Jeśli tak, to ścieżka dostępu do niego zapisana jest w (*sys.argv[1]*). Przypisujemy ową ścieżkę do zmiennej (*plik*), po czym w ruch idzie mechanizm obsługi tagów MP3 z modułu *EyeD3* (*eyeD3.Tag()*). Na końcu sama słodycz - dobieramy się do konkretnych tagów „empetrójki” poprzez zgrabne metody *getArtist(), getTitle(), getTrackNum()*. To jest to, co tygryski lubią najbardziej!

Teraz nie pozostaje już nic innego jak tylko rzucić się na głęboką wodę tego dmuchanego baseniku dla dzieci do lat 5 za 29.99 z Tesco. Naszym zadaniem będzie napisanie kompletnego skryptu do zmiany nazw plików MP3 na tytuły zapisane w tagach mp3. Aby było jeszcze ciekawiej, odczytamy także numery ścieżek (też z tagów) i jeżeli będzie to cyfra z przedziału (0-9), to dodamy wiodące 0 na początku pliku, tak aby zamiast:

1 – Jesteś szalona.mp3

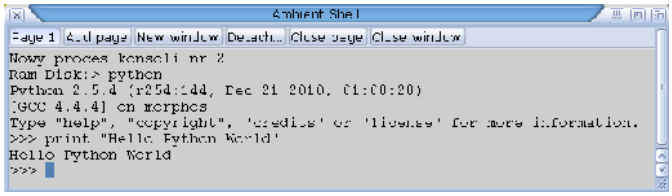
... otrzymać:

01 – Jesteś szalona.mp3

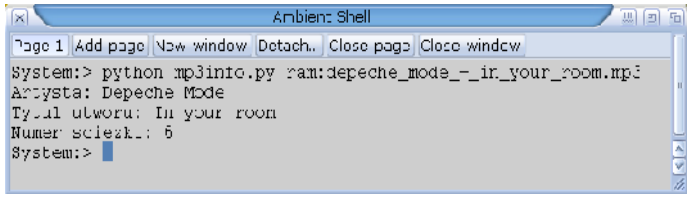
Wykonanie tego zadania zlecimy funkcji *rename_mp3_file()*, której rzucimy na pożarcie listę plików mp3 (np. zaznaczonych w listerze Ambienta, ale o tym później). Jak to wygląda, możecie przekonać się na listingu 2, który przeskoczył na kolejną stronę.

```
#!/usr/bin/python
import sys      # import modulu sys
import eyeD3    # import modulu eyeD3

# Sprawdzamy czy w ogóle podane zostały jakieś pliki do przepatrzenia
if (len(sys.argv)>1):
    plik = sys.argv[1]  # argument z linii poleceń (ścieżka do pliku mp3)
    tag = eyeD3.Tag()   # tworzymy nową instancję klasy Tag
    tag.link(plik)      # tworzymy uchwyt do pliku

    # odczytujemy konkretne tagi z podanego pliku mp3

    print "Artysta: %s" % tag.getArtist()
    print "Tytul utworu: %s" % tag.getTitle()
    print "Numer sciezki: %s" % tag.getTrackNum()[0]
exit(0)
```

Listing 1: mp3info.py



Rys. 1. Interpreter Pythona w trybie interaktywnym



Rys. 2. Wyświetlenie informacji pobranych z tagów „empetrójki”

```
#!/usr/bin/python
import sys
import os
import eyeD3
def rename_mp3_file(plik_wejsciowy):
    tag = eyeD3.Tag()
    tag.link(plik_wejsciowy)
# Odczyt danych z tagów mp3 i stworzenie nowej nazwy
    try:
        tytul = tag.getTitle()
        numer = tag.getTrackNum()[0]
        nowa_nazwa_pliku = "%.2d - %s.mp3" % (numer, tytul)
    except TypeError:
        print("BLAD TYPU --> %s" % plik_wejsciowy)
        return
     # Wydłubanie ścieżki dostępu do katalogu w którym znajduje się plik mp3
    katalog = os.path.normpath(os.path.split(plik_wejsciowy)[0])
# Złożenie ścieżki do katalogu z nową nazwa pliku.
    plik_wyjsciowy = os.path.normpath(os.path.join(katalog,nowa_nazwa_pliku))
# Zmiana nazwy pliku
    print ("PRZETWARZAM --> %s" % plik_wejsciowy)
    try:
        os.rename(plik_wejsciowy, plik_wyjsciowy)
    except:
        print("BLAD PRZY ZMIANIE NAZWY --> %s" % plik_wejsciowy)
```

Listing 2: mp3rename.py

Funkcja dostaje jako argument stringa kryjącego w sobie ścieżkę dostępu i nazwę pliku, który chcemy poddać przemianowaniu, np.:

DH3:MP3/BestOfDiscoPolo/Boys/jestes_szalona.mp3

Następnie próbujemy odczytać tytuł utworu i numer ścieżki. Potem składamy informacje do kupy zapisując je do zmiennej *nowa_nazwa_pliku*. Numer ścieżki możemy wyświetlić z wiodącym zerem na początku (dlatego numer formatujemy poprzez *„%.2d”*, a nie *„%d”*). Na wypadek gdyby w pliku MP3 nie było żadnych tagów, otulamy klauzulą *try/except* całą operację odczytu tagów i budowania nowej nazwy. Jeśli plik nie zawiera żadnych tagów, sypnie błędem typu *TypeError*, który my przechwycimy i bezpiecznie opuścimy funkcję (no bo z pustego to i Salomon nie naleje...). Jeżeli jednak plik zawiera informacje w tagach, to po przejściu *try/except* znajdziemy w zmiennej *nowa_nazwa_pliku* (jak sama nazwa wskazuje) nową nazwę pliku, zbudowaną na podstawie danych z tagów MP3, czyli np.:

01 – Jesteś szalona.mp3

Jednak to tylko wartość zapisana gdzieś w pamięci - plik nadal legitymuje się stara nazwą. Aby zmienić jego nazwę na tę spod *nowa_nazwa_pliku*, musimy dowiedzieć się w którym konkretnie katalogu plik ten się znajduje. Informacja ta zapisana jest w zmiennej *plik_wejsciowy*, wystarczy ją tylko „wydłubać”. Do tego właśnie służy funkcja *os.path.split()*, która zwraca krotkę (tuple), czyli niezmienną listę wartości. Wartościami tymi są katalog i plik, wyłuskane z podanego stringa. Zatem zerowy element owej krotki, to po prostu ścieżka do katalogu, w którym siedzi nasz plik mp3 (stąd wywołanie *os.path.split(plik_wejsciowy)[0]*). Dobrą praktyką jest normalizacja ścieżki za pomocą *os.path.normpath()*. Funkcja ta powoduje redukcję niepotrzebnych separatorów i odwołań do katalogów nadrzędnych. Chodzi po prostu o jak największe możliwe uproszczenie ścieżki.

No więc mamy już wystarczającą ilość danych, aby ożenić ze sobą starą ścieżkę z nową nazwą pliku. Użyjemy do tego metody *os.path.join()*. W ten sposób wykorzystując „wydłubaną” ścieżkę do katalogu i zmienną *nowa_nazwa_pliku*, tworzymy kompletną ścieżkę dostępu ze zmodyfikowaną nazwą pliku mp3 (*plik_wyjsciowy*). Na koniec wystarczy wprawić w ruch metodę *os.rename()*. To ona w zgrabny sposób zamieni pierwotną nazwę pliku na nową (zbudowaną na bazie tagów mp3). Funkcja *rename_mp3_file()*, choć robocza, to jednak nie może działać samoistnie. Trzeba ją jeszcze wywołać (dla każdego pliku jaki podamy w liście argumentów).

```
if __name__ == '__main__':
    if (len(sys.argv)>1):           # Sprawdzamy czy w ogole podane zostały
                                    # jakiekolwiek pliki do przepatrzenia
        for plik in sys.argv[1:]: # Dla każdego argumentu (począwszy od pierw
                                    # szego) sprawdźmy czy pod podaną ścieżką
                                    # kryje się plik
            if(os.path.isfile(plik)):     # JEST PLIK!
                rename_mp3_file(plik)     # odpalamy naszą magiczną funkcję
            else:
                print ("BLAD ODCZYTU --> %s" % plik)  # nie ma takiego pliku
                continue
```

Listing 3

W pętli *for* przechodzimy po liście argumentów począwszy od pierwszego (*[1:]*) - zerowy element nie jest nam do niczego potrzebny (zawiera nazwę naszego skryptu). Potem tylko upewniamy się czy plik na pewno istnieje. Jeżeli „empetrójka” przejdzie test pomyślnie, przesyłana jest do funkcji *rename_mp3_file()*. A co tam się z nią dzieje, to już wiesz...

Poszły konie po betonie...

Przyszedł czas na testy. Z racji tego, że skrypt spokojnie radzi sobie z dowolną liczbą argumentów (plików), możemy rozkazać mu, aby przeanalizował z marszu listę plików mp3. W linii poleceń wyglądałoby to mniej więcej tak:

Python mp3renamer.py dh2:01.mp3 dh3:mp3/02.mp3 Muzyka:03.mp3

Jeżeli pliki zawierają informacje o tytule utworu i numerze ścieżki, to po chwili, te niewiele mówiące nazwy plików, zmienią się na poprawne tytuły utworów z numerami ścieżek. Teraz wystarczy już tylko podpiąć skrypt pod morphosowego Ambienta.

MP3 TagView

Zdarza się czasem, że nazwy plików są w miarę sensowne, a w tagach mp3 są same śmieci. Wtedy zastosowanie MP3 Renamera mija się z celem. Dzięki MP3 TagView, możemy dokładnie podejrzeć co w trawie „piszczy”. Skrypt podpinamy do Ambienta tak samo jak MP3 Renamer. Efekt działania **MP3 TagView** widać na rysunku 5. Skrypt do pobrania ze strony:
http://python.fatmagnus.ppa.pl/

Ambient

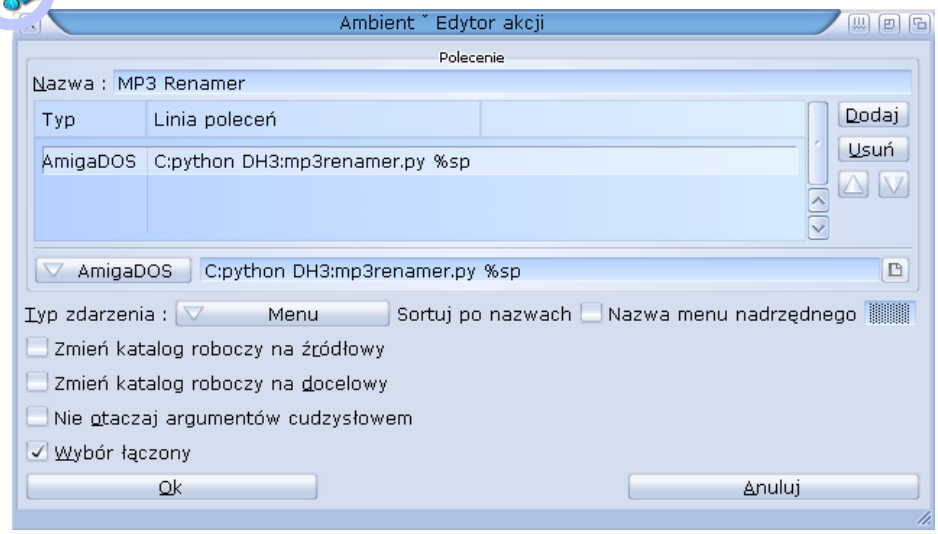
Skrypt wygodnie jest uruchamiać z poziomu menu kontekstowego Ambienta. Przykładowo, zaznaczamy w oknie listera kilka „empetrójek”, a w menu (po naciśnięciu prawego klawisza myszy) czeka na nas gotowy do odpalenia skrypt. W ustawieniach Ambienta i zakładce MIME odnajdujemy definicję akcji dla plików typu *„audio/mpeg”* (MPEG Layer-3 Audio).

Tworzymy nową akcję o nazwie MP3 Renamer (lub innej), a w linii poleceń umieszczamy wywołanie skryptu, np.:

C:python DH3:mp3renamer.py %sp

Typ zdarzenia to AmigaDOS. Koniecznie zaznaczamy opcję *"Wybór łączony"*, aby skrypt uruchomił się tylko raz i dostał jako argumenty listę ścieżek dostępu do naszych „empetrójek” (w innym wypadku wykona się oddzielnie dla każdego z podanych plików).

Rys. 3. Okno Ustawień Ambienta dla zakładki MIME



Rys. 4. Definiowanie nowej akcji w menu kontekstowym dla plików MP3

Zapisujemy ustawienia Ambienta i testujemy nasz skrypt. A testowanie jest banalnie proste. Lokalizujemy gromadkę „empetrójek" i po zaznaczeniu kilku z nich, uruchamiamy skrypt **„MP3 Renamer"** z menu kontekstowego. Jeśli wszystko poszło dobrze, skrypt powinien otworzyć nowe okno konsoli i poinformować nas o tym, co wyszło z prób przemianowania zaznaczonych plików muzycznych. Ogólnie, jeżeli dana „empetrójka" zawierała wymagane informacje w tagach, to plik został przemianowany - jeżeli nie, pominięty.

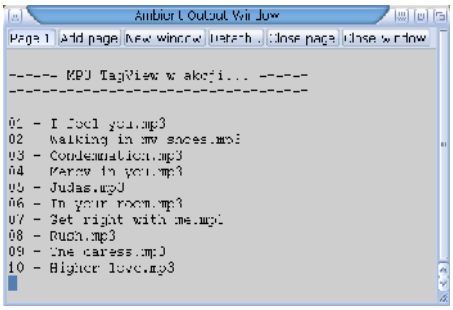
Podsumowanie

W ten oto prosty, łatwy i przyjemny sposób można poskromić fantazję miłośników muzyki, którzy z różnych powodów zmuszeni byli okaleczyć oryginalne nazwy plików MP3. Oczywiście przedstawiony wyżej skrypt nie jest absolutnie ucieleśnieniem żadnego geniuszu programistycznego - nawet do tego nie pretenduje. Pretenduje natomiast do miana małego i przydatnego utilka, który ma służyć braci amigowej (a nie doprowadzać do orgazmu ortodoksyjnych programistów języka C ;)

To tyle. Miłej przygody z Pythonem życzy

MarX
fuego@o2.pl

P.S. Staropolskim „BIG THX" chciałbym podziękować następującym osobom: Alekc, Yomgui oraz Korni :)



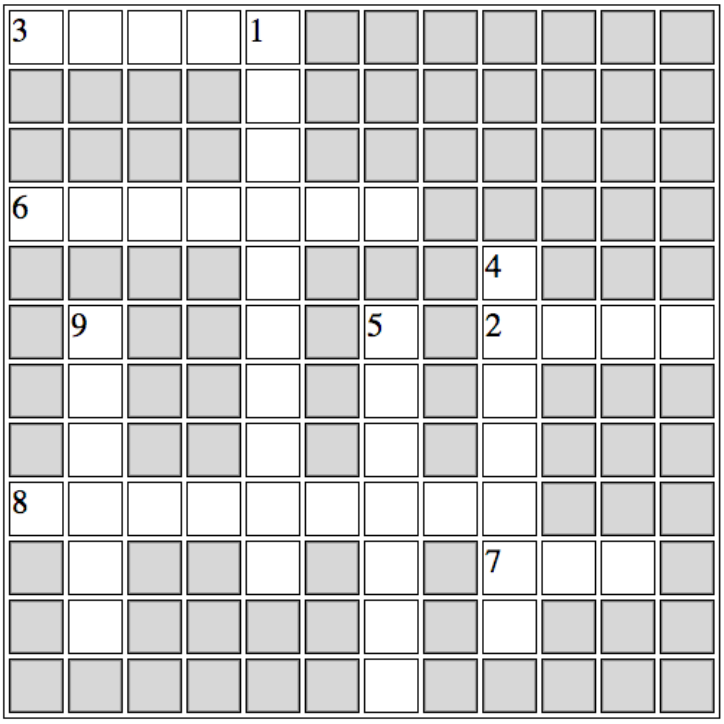
Rys. 5. MP3 TagView.

Na skróty

Jeżeli niespecjalnie interesują Cię szczegóły działania samego skryptu, ale chciałbyś go używać w swoim systemie, to spokojnie olej prawie cały ten artykuł. Przeczytaj jedynie części dotyczące instalacji Pythona oraz modułu „EyeD3", a także integracji skryptu z menu kontekstowym Ambienta. Wszystkie niezbędne pliki znajdziesz pod adresem:
http://python.fatmagnus.ppa.pl/

Odnośniki

- ***http://eyed3.nicfit.net*** - moduł „EyeD3" w formie spakowanego archiwum,
- ***http://python.fatmagnus.ppa.pl/*** - strona autora artykułu,
- ***http://www.python.org*** - oficjalna strona Pythona,
- ***http://yellowblue.free.fr/yiki/doku.php/*** - Python w wersji dla MorphOS-a.



1	2	3	4	5	6	7	8	9

1. Seria kart turbo do Amigi 3000 oraz 4000.
2. Directory... - Menadżer plików dla AmigaOS.
3. ... User Interface - biblioteka do budowy interfejsu graficznego.
4. System operacyjny wzorowany na AmigaOS.
5. Znany tracker dla klasyka.
6. ... Master - popularna gra RPG dla Amigi klasycznej.
7. Przeglądarka WWW.
8. Polskie party scenowe.
9. Bohaterka komiksu PPA.

Litery z ponumerowanych pól utworzą rozwiązanie.

Radosław „Strim" Kujawa

Odpowiedzi należy nadsyłać na adres redakcji (*redakcja@ppa.pl*) do 31 sierpnia 2011 r. W temacie wiadomości prosimy wpisać słowo *„Mini-krzyżówka"*. Wśród osób, które nadeślą prawidłowe odpowiedzi, wylosowana jedna otrzyma nagrodę rzeczową w postaci książki *„Cyfrowe marzenia"* Piotra Mańkowskiego ufundowaną przez Wydawnictwo Trio.

AmigaOS 4.x i MorphOS Dualboot

Pegasos II to jedyny komputer, na którym można zainstalować wiele różnych systemów operacyjnych, począwszy przez różne dystrybucje Linuksa, na systemach amigowych i okołoamigowych, jak AmigaOS 4.1 i MorphOS 2.7 kończąc. Część z użytkowników Pegasosów II zazwyczaj poprzestaje na jednym wybranym systemie, natomiast pozostali, którzy chcieliby korzystać zarówno z AmigaOS, jak i MorphOS-a, znajdą kilka porad jak osiągnąć oczekiwany efekt w poniższym tekście.

Scenariusz pierwszy - jest już AmigaOS

Aby oprócz AmigaOS zainstalować na dysku twardym Pegasosa II także system MorphOS, wymagane jest utworzenie oddzielnej partycji na jego potrzeby i działających pod jego kontrolą programów - im większa partycja tym dłużej pozostanie niezapełniona, ale na początek 1 GB powinien być wystarczający. Partycję można utworzyć w MediaToolbox pod kontrolą AmigaOS lub już po uruchomieniu MorphOS-a z płyty instalacyjnej przy pomocy HDConfig, lub w jednym z kroków programu instalacyjnego. Niezależnie od wybranego narzędzia, po utworzeniu partycji konieczny będzie restart systemu, aby była ona widoczna w systemie i można ją było sformatować. Stąd wygodniejsze jest użycie MediaToolbox we wcześniej zainstalowanym AmigaOS. Dla partycji należy wybrać system plików SFS, ustawić rozmiar bloku na 512 bajtów, zaznaczyć automatyczne montowanie, ustawić priorytet startowy na o jeden wyższy niż priorytet startowy partycji z AmigaOS i przydzielić np. 600 buforów. Aby rozpocząć instalację MorphOS-a, po włączeniu Pegasosa (lub restarcie AmigaOS za pomocą klawiszy Ctrl-Alt-Alt) należy naciskać klawisz ESC do momentu pojawienia się znaków "ok" w linii poleceń SmartFirmware (SF). Po włożeniu płyty CD z MorphOS-em do napędu dysków optycznych w linii poleceń SF należy wpisać:

```
boot cd boot.img
```

Po kilku chwilach pojawi się okno wyboru języka oraz układu klawiatury, po których zatwierdzeniu zostanie uruchomiony system wraz z programem powitalnym, z którego poziomu można rozpocząć instalację MorphOS-a. Program instalacyjny będzie pytał kolejno o:

- kraj, języki i strefę czasową;
- rozdzielczość ekranu;
- aktualną datę i czas;
- układ klawiatury;
- ustawienia myszy i jej wskaźnika;
- ustawienia sieci;

Następnie pojawi się możliwość utworzenia odpowiedniej partycji (o ile nie została utworzona wcześniej, przy pomocy AmigaOS należy zrobić to teraz i ją sformatować po uprzednim restarcie systemu - konieczne będzie ponowne wyjście do SF i wpisanie **„boot cd boot.img”** oraz przebrnięcie przez pytania programu instalacyjnego) oraz ostatecznie możliwość wskazania partycji, na którą zostanie zainstalowany system. Kopiowanie plików, w zależności od szybkości komputera i napędu/dysku, trwa do kilku minut. Gdy zostanie zakończone, należy zrestartować Pegasosa (Ctrl-Amiga-Amiga lub z menu Ambienta) i w SF wpisać:

```
boot hd:x boot.img
```

gdzie x to numer partycji, na której został zainstalowany MorphOS, licząc od 0 (zera), np.

```
boot hd:2 boot.img
```

jeśli partycja z systemem jest trzecia w kolejności. Po chwili zostanie uruchomiony gotowy do pracy MorphOS.

Scenariusz drugi - jest już MorphOS

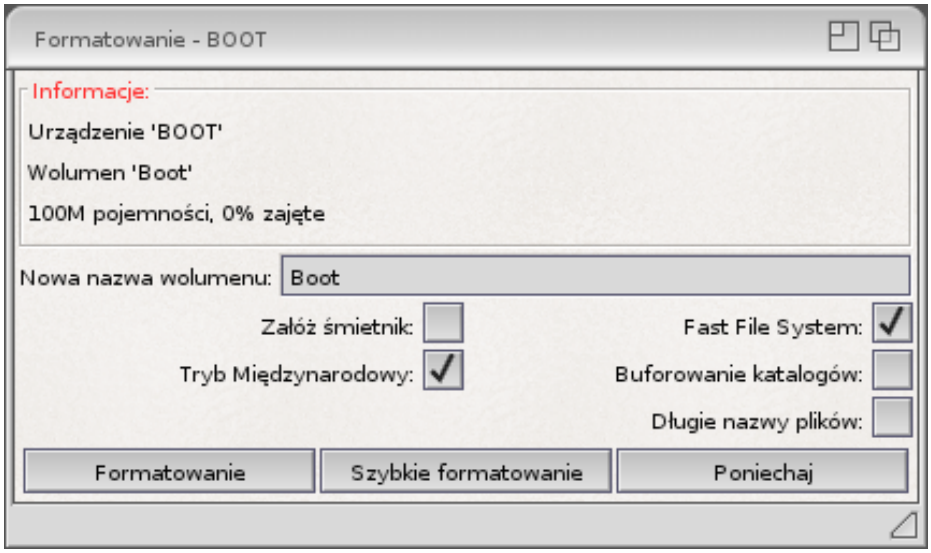
Aby oprócz MorphOS zainstalować na dysku twardym Pegasosa II także system AmigaOS, wymagane jest utworzenie kilku oddzielnych partycji na jego potrzeby i działających pod jego kontrolą programów. Partycje można utworzyć pod kontrolą MorphOS w HDConfig albo po uruchomieniu AmigaOS z płyty instalacyjnej przy pomocy MediaToolbox. Niezależnie od wybranego narzędzia po utworzeniu partycji konieczny będzie restart systemu, aby była widoczna w systemie i można je było sformatować, stąd wygodniejsze jest użycie HDConfig we wcześniej zainstalowanym MorphOS. Kolejno są to:

- partycja rozruchowa, która powinna znajdować się w obszarze pierwszych 100 GB, winna mieć rozmiar minimum 200 kB, system plików FFS (bez długich nazw!), ustawiony rozmiar bloku na 512 bajtów, zaznaczone automatyczne montowanie, wyłączony (!) priorytet startowy i przydzielone np. 100 buforów;
- partycja na system, która powinna mieć rozmiar minimum 300 MB, system plików SFS lub FFS (z długimi nazwami!), ustawiony rozmiar bloku na 512 bajtów w przypadku SFS lub dowolny rozmiar w przypadku FFS, zaznaczone automatyczne montowanie, ustawiony priorytet startowy na o jeden mniejszy niż priorytet startowy partycji z MorphOS i przydzielone np. 600 buforów;
- partycja na pamięć wirtualną, która powinna mieć rozmiar 2 GB, system plików SWAP, ustawiony rozmiar bloku na 4096 bajtów, zaznaczone automatyczne montowanie, wyłączony priorytet startowy i przydzielone jak najmniej buforów.

Kilka uwag odnośnie do wymaganych partycji:

- partycja rozruchowa nie jest wymagana - mój Pegasos bez problemu uruchamia AmigaOS z partycji SFS, na której jest zainstalowany cały system oraz plik rozruchowy;
- partycję na pamięć wirtualną można utworzyć później, gdy AmigaOS jest już zainstalowany albo zrezygnować z jej tworzenia;
- podczas partycjonowania w MediaToolbox dysku, który zawiera już partycje utworzone w innym narzędziu, pojawi się komunikat o danych obarczonych błędami z propozycją ich naprawy (nie doprowadziła u mnie do utraty żadnych danych);
- podczas formatowania partycji rozruchowej w AmigaOS należy zwrócić uwagę, aby opcje *„Załóż śmietnik”*, *„Buforowanie katalogów”* oraz *„Długie nazwy plików”* nie były zaznaczone;
- nazwy partycji ustalane w MediaToolbox /HDConfig mogą być dowolne - ja dla wygody nazwałem partycję rozruchową BOOT, a partycję na pamięć wirtualną SWAP.

Aby rozpocząć instalację AmigaOS, po włączeniu Pegasosa (lub restarcie MorphOS-a za pomocą klawiszy Ctrl-Amiga-Amiga albo poprzez menu Ambienta) należy naciskać klawisz ESC do momentu pojawienia się znaków "ok" w linii poleceń SmartFirmware (SF). Po włożeniu płyty CD z AmigaOS do napędu dysków optycznych w linii poleceń SF należy wpisać:



```
boot cd bootloader_prepare
```

aby do SmartFirmware zostały dodane nowe zmienne wymagane do uruchamiania AmigaOS, a następnie:

```
boot cd amigaboot.of
```

Zanim pojawi się ekran systemu, należy wybrać kolejno: język, kraj, strefę czasową i układ klawiatury. Skrypt instalacyjny AmigaOS uruchamiany jest poprzez dwukrotne kliknięcie w ikonkę „AmigaOS4.1-Installation" i wymaga przejścia przez poniższe kroki (przyciskiem *„Next"*):

- informacje wstępne;
- akceptacja warunków umowy licencyjnej;
- określenie typu instalacji (jako że jest to pierwsza instalacja, należy wybrać *„Install"*);
- sugestia utworzenia partycji na pamięć wirtualną;
- możliwość utworzenia partycji na potrzeby instalacji/możliwość sformatowania wcześniej utworzonych partycji (jeśli partycje nie zostały przygotowane wcześniej przy pomocy MorphOS, należy zrobić to teraz, a następnie zrestartować system Ctrl-Amiga-Amiga, ponownie podać dane o języku, kraju, strefie czasowej i układzie klawiatury, sformatować utworzone partycje i uruchomić skrypt instalujący AmigaOS);
- wskazanie partycji dla systemu;
- określenie maksymalnej rozdzielczości monitora i podanie jego granicznych częstotliwości odświeżania;
- wskazanie partycji rozruchowej (może być to partycja z systemem wskazana wcześniej, o ile jej system plików to SFS);
- podsumowanie dokonanych wyborów, których zatwierdzenie uruchomi kopiowanie plików z płyty na dysk twardy (trwa do kilku minut).

Gdy system zostanie zainstalowany, należy zrestartować Pegasosa przy pomocy klawiszy Ctrl-Alt-Alt (lub przyciskiem na obudowie) i po wejściu do SF (klawisz ESC) wpisać:

```
boot hd:x amigaboot.of
```

gdzie x to numer partycji, na której został zainstalowany AmigaOS lub numer partycji rozruchowej (licząc od zera), np.

```
boot hd:0 amigaboot.of
```

jeśli partycja rozruchowa jest pierwsza w kolejności. Po chwili zostanie uruchomiony AmigaOS, który zapyta o:

- rozdzielczość ekranu,
- ustawienia dźwięku (VIA-AC97: HiFi 16 bit stereo+ dla wbudowanej karty dźwiękowej Pegasosa II),
- ustawienia połączenia z Internetem (można pominąć i uruchomić później, klikając dwukrotnie na New Connection w katalogu Internet).

Po przejściu przez wymienione ustawienia system jest gotowy do pracy.

Scenariusz trzeci - pusty dysk

Jedyna różnica to moment partycjonowania dysku - konieczne będzie jego wykonanie z poziomu programu instalacyjnego systemu instalowanego jako pierwszy w kolejności, dalsze postępowanie nie zmienia się, a kolejność scenariuszy jest dowolna. Ważne jest, aby pamiętać o nadaniu dla partycji z AmigaOS priorytetu startowego o jeden mniejszego niż priorytet startowy dla partycji z MorphOS.

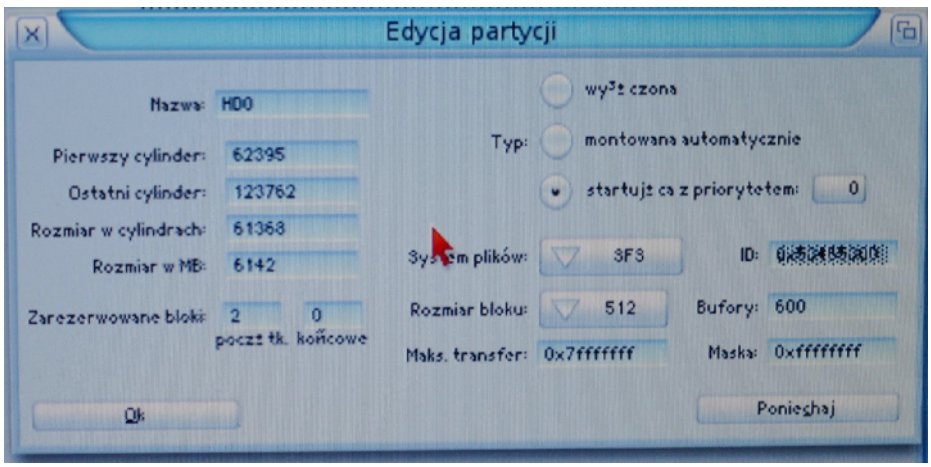
Menu startowe

Gdy obydwa systemy są już na dysku, czas stworzyć menu startowe. Ja użyłem do tego celu narzędzia *„Boot Creator"* (działa tylko pod kontrolą MorphOS-a albo Linuksa). Program można rozpakować do katalogu **bootcreator** na partycję rozruchową, jeśli jednak jej nie ma, może to być dowolna inna partycja dostępna z poziomu SmartFirmware, jak np. partycja z AmigaOS (jeśli jej typ plików to SFS) czy partycja z MorphOS. Razem z programem oprócz dokumentacji dostarczany jest przykładowy plik z prostym menu (**example.bc** w podkatalogu examples), który wystarczy zmodyfikować stosownie do posiadanego układu partycji i zainstalowanych systemów. W moim przypadku jego zawartość to:

```
[VERSION]
1

[TITLE]
Boot Menu

[SETTINGS]
AbortOnKey = false
Timeout    = 5
Default    = 1

[SECTION]
AmigaOS 4.x
hd:0 amigaboot.of

[SECTION]
MorphOS 2.x
hd:2 boot.img ramdebug

[SECTION]
Powrot do SmartFirmware
-
```

gdzie hd:0 to pierwsza w kolejności na dysku partycja rozruchowa (FFS) z plikiem amigaboot.of, a hd:2 to trzecia w kolejności na dysku partycja z systemem MorphOS. Ostatnia linijka zawiera znak minus (-), który umożliwia opuszczenie menu startowego i powrót do SmartFirmware. Pozycja „Timeout" oznacza czas oczekiwania w sekundach przed rozpoczęciem automatycznego uruchamiania systemu wskazanego w pozycji „Default" (dla powyższego przykładu po 5 sekundach zacznie się uruchamiać AmigaOS). Przerobiony plik example.bc należy dla bezpieczeństwa zapisać pod inną nazwą (np. **dualboot.bc**), uruchomić wiersz poleceń i potraktować programem bootcreator, aby powstał skrypt w formacie zrozumiałym dla SmartFirmware:

```
cd boot:bootcreator
bootcreator examples/dualboot.bc boot:menu
```



gdzie **boot:bootcreator** to katalog z programem **bootcreator**, **examples/dualboot.bc** to ścieżka do pliku z opisem struktury menu startowego, a **boot:menu** to docelowa ścieżka do pliku ze skryptem dla SmartFirmware.

Po stworzeniu skryptu z menu startowym i upewnieniu się, że jest we właściwym miejscu, należy zrestartować Pegasosa (Ctrl-Amiga-Amiga lub menu Ambienta) i wyjść do SmartFirmware (klawisz ESC), aby ustawić zmienne odpowiedzialne za automatyczny rozruch komputera:

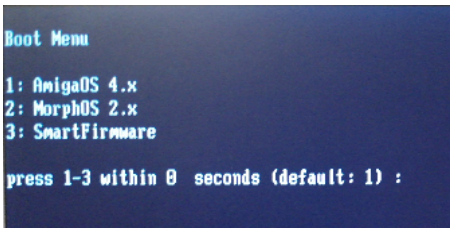
```
setenv boot-file menu
setenv auto-boot-timeout nnnn
setenv auto-boot? true
setenv boot-device /pci/ide/disk@0,0:x
```

gdzie x przy disk@0,0:x to partycja ze skryptem startowym, np. 0 (zero) jeśli jest to pierwsza w kolejności partycja na dysku, a nnnn to czas w milisekundach przed wczytaniem pliku określonego zmienną **boot-file**, np. 2000 to 2 sekundy opóźnienia. Uwaga odnośnie dysków twardych - w Pegasosie są one kolejno rozpoznawane przez SmartFirmware jako:

```
disk@0,0 (Primary Master)
disk@0,1 (Primary Slave)
disk@1,0 (Secondary Master)
disk@1,1 (Secondary Slave)
```

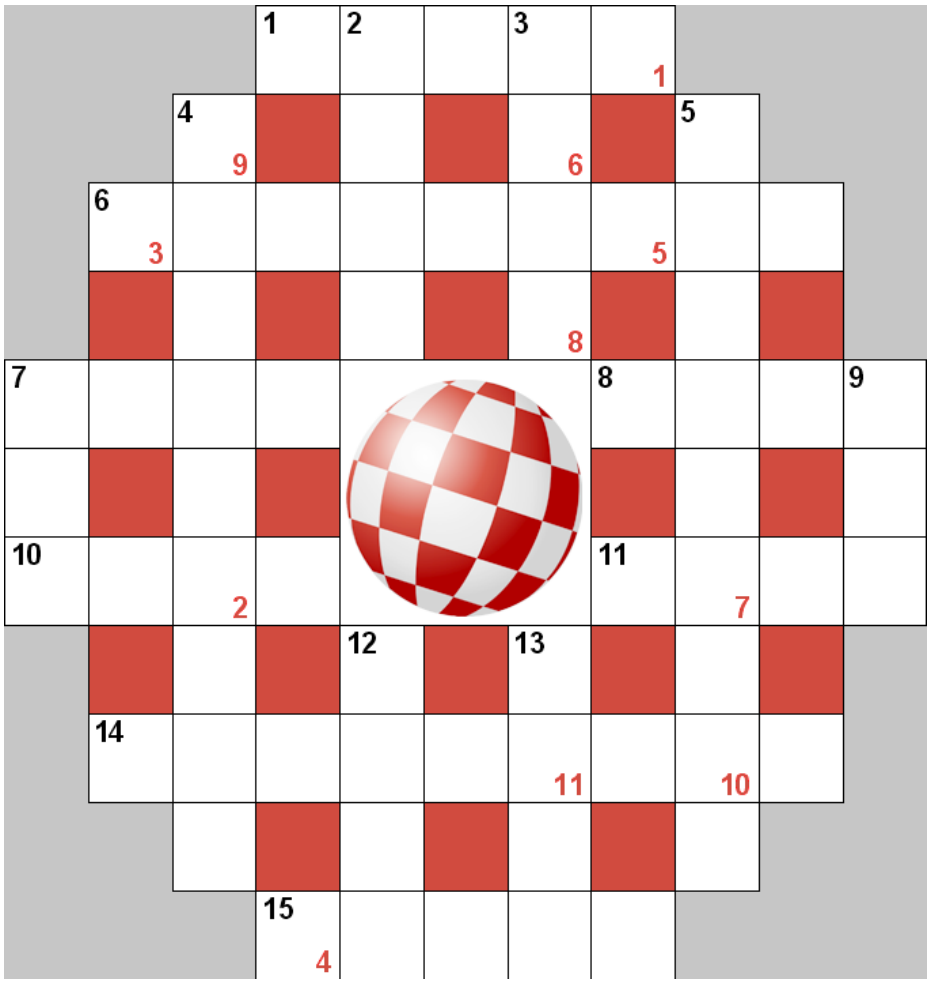
dlatego zmienna boot-device musi zostać każdorazowo dopasowana, jeśli dysk zawierający skrypt menu startowego zostanie podłączony w inne miejsce niż Primary Master.

Jeśli wszystko zadziałało poprawnie, to po resecie i każdorazowym włączeniu Pegasosa zostanie wyświetlone menu startowe, w którym wybór poszczególnych pozycji odbywa się poprzez naciskanie na klawiaturze właściwych cyfr. Brak wyboru spowoduje start domyślnego systemu po upłynięciu zdefiniowanego czasu oczekiwania. Do menu startowego można oczywiście dodawać kolejne systemy, jak opisywana w PPA#4 Fedora czy opisywane w PPA#2 OpenSuSe, dzięki czemu prosty DualBoot zmieni się w efektowny MultiBoot.



lord_spider (PSW)

Boing Krzyżówka



Poziomo:

1. Komputer zbudowany z myślą o systemie AROS
6. Disney ... Studio, popularny program z roku 1990
7. Dystrybucja Linuksa dla Amig z kartami PPC
8. ... 3D, popularny raytracer
10. Znane demo grupy Sanity
11. Odróżnia komputer AmigaOne X1000 od innych
14. Środowisko graficzne AmigaOS
15. .... of Call, znana gra handlowa

Pionowo:

2. Emulator automatów do gier
3. "Home Media Center" od Commodore
4. System okien i menu w AmigaOS
5. Środowisko deweloperskie dla AmigaOS 4.x
7. Chipset Amigi 1200
9. Język skryptowy na którym bazuje m. in. Hollywood
12. Zamykamy je gadżetem po lewej
13. Imię twórcy WHDLoad

Litery z pól oznaczonych cyfrą w prawym dolnym rogu utworzą rozwiązanie.

Konrad Czuba

Odpowiedzi należy nadsyłać na adres redakcji (*redakcja@ppa.pl*) do 31 sierpnia 2011 r. W temacie wiadomości prosimy wpisać słowo „*Boing Krzyżówka*”. Wśród osób, które nadeślą prawidłowe odpowiedzi, wylosowana jedna otrzyma nagrodę rzeczową w postaci książki *„Cyfrowe marzenia”* Piotra Mańkowskiego ufundowaną przez Wydawnictwo Trio.

Konkurs na krzyżówkę

Przypominamy, że konkurs na sporządzenie krzyżówki, zapoczątkowany w pierwszym numerze naszego magazynu trwa nadal. Oczekujemy, że będzie to praca sensowna, związana tematycznie z profilem czasopisma oraz portalu. Rodzaj i rozmiar krzyżówki dowolny (liczymy na Waszą inwencję, akceptujemy standardowe krzyżówki, jolki, panoramiczne, rebusy, anagramy). Prace należy nadsyłać na adres redakcji w postaci plików graficznych (format PNG) wraz z określeniami oraz hasłami (odpowiedziami) w osobnym pliku tekstowym (format ASCII). Prosimy nie uzupełniać plików graficznych hasłami (odpowiedziami)!

Najlepsze prace zostaną nagrodzone publikacją krzyżówki na łamach magazynu, a wytypowany przez jury redakcyjne zwycięzca otrzyma dodatkowo nagrodę.

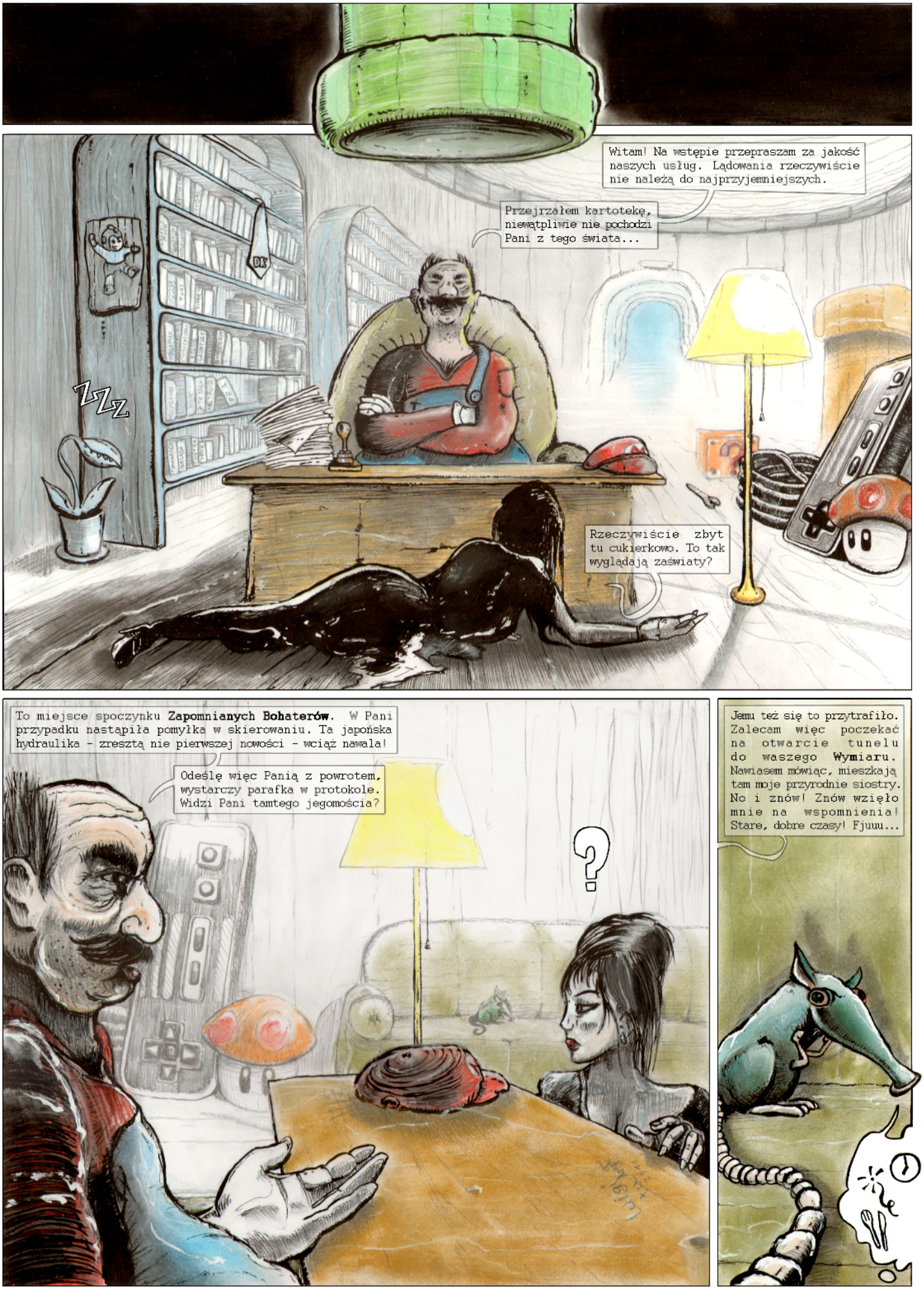
Redakcja zastrzega sobie prawo do zmiany objaśnień w krzyżówce przed publikacją, nieopublikowania krzyżówek, jeżeli uzna to za zasadne lub, w przypadku niskiego poziomu nadesłanych prac, całkowite anulowanie konkursu i nie przyznanie nagrody.

Adres redakcji: *redakcja@ppa.pl*

Rozwiązanie konkursów

W odpowiedzi na nasz konkurs wpłynęły artykuły, które pozwoliły zapełnić numer, który właśnie trzymacie w rękach. Podobnie jak i poprzednim razem, spośród opublikowanych w numerze artykułów wybraliśmy ten, który naszym zdaniem zasłużył na specjalne wyróżnienie. Wybór zwycięzcy nie był łatwy, lecz ostatecznie, w drodze głosowania, pierwsze miejsce przyznaliśmy **MarXowi** za artykuł *„Granie z dziewczyną na Amidze”*. Autor został doceniony za oryginalne i przedstawione w zabawny oraz interesujący sposób zaprezentowanie tematu, w którym mógłby się wydawać nie można już nic innego wymyślić. Dodatkowo MarX otrzymuje specjalnie wyróżnienie za mnogość nadesłanych artykułów. Dziękujemy i gratulujemy. Z autorem skontaktujemy się w celu ustalenia nagrody. Pozostałym uczestnikom dziękujemy za nadesłane artykuły i zachęcamy do dalszego udziału w konkursie.

Na konkurs na krzyżówkę nadesłano dwie prace, które prezentujemy w tym numerze. Książkę *„Cyfrowe marzenia”* Piotra Mańkowskiego, ufundowaną przez Wydawnictwo Trio otrzymuje **Konrad Czuba** za *„Boing krzyżówkę”*. Gratulujemy i czekamy na kolejne prace.



Rysunki i scenariusz: Bartek Żołyński (BagoZonde)

Czy Elvira powróci do swego Wymiaru? Czy życie pozagrobowe wśród bohaterów z czasów ich dawnej świetności może wiać cmentarną nudą? Wszystko w Twoich rękach, oddaj głos w ankiecie na portalu PPA.