

TOTAL AMIGA

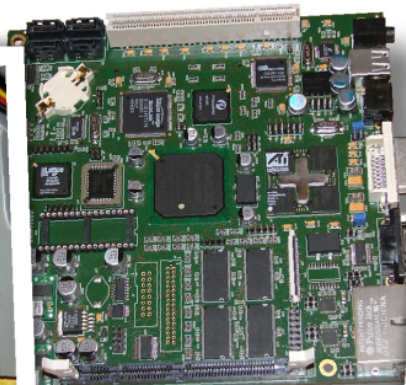
Numer 4 (25), zima 2006/2007 - Edycja polska

Cena: 9,99 zł

Przyszłość Wiadomości o najnowszym sprzęcie dla AmigaOS 4.0, MorphOS-a i Amigi klasycznej



Dragon 1200



SAM440EP



EFIKA5K2

Przeszłość Załap retrobakcyła z naszym nowym działem „Retrospekcja”



Amigowcy dla amigowców na Amigach!

Od redakcji

Witamy w 25. numerze Total Amiga. Na początek zaczął od przeprosin. Ten numer jest trochę spóźniony, gdyż byłem bardzo zajęty, ale w końcu się udało! Z pewnością zauważyliście, że tym razem mamy 44 strony zamiast 52, co jak do tej pory było normą. Jest to spowodowane kłopotami z jednym artykułem, z którego w ostatnim momencie musieliśmy zrezygnować. W następnym numerze powinniśmy wrócić do zwykłej objętości.

Pomimo tego, że w amigowym świecie ostatnio dużo się nie dzieje, z pewnością będziecie zaskoczeni tym, jak wiele rzeczy wydarzyło się od wydania ostatniego numeru. W szczególności cieszy to, że w końcu nowy sprzęt dla systemu AmigaOS 4.0, oparty o procesor PPC, zdaje się być na wyciągnięcie ręki - mowa o płycie SAM440EP. Więcej w tym temacie (oraz o nowej płycie Erika planowanej pod system MorphOS) przeczytacie w artykule „Nowy sprzęt PPC”.

Pragnę zwrócić Waszą uwagę na dwa programy opisane przeze mnie w tym numerze. Ignition to ciekawie się zapowiadający arkusz kalkulacyjny, którego rozwój trwa już od pewnego czasu, a który pojawił się właśnie w wersji beta. Z kolei MindSpace jest interesującym programem do rysowania diagramów, który o ile mi wiadomo, jest czymś unikalnym wśród oprogramowania dostępnego dla Amigi. Warto tu wspomnieć o tym, że jeśli podobają się Wam te programy,

to napiszcie do ich autorów, że jesteście nimi zainteresowani. Na tak małym rynku oprogramowania jak nasz, głosy potencjalnych nabywców mogą pomóc zmotywować programistów do dalszej pracy.

W tym numerze nie zajmujemy się tylko poważnymi programami, lecz także zrecenzowaliśmy DVD z najlepszymi animacjami Erica Schwartza, a także zamieściliśmy recenzje dwóch gier.

Sporo czasu minęło od kiedy zamieściliśmy jakikolwiek kurs graficzny, więc sam napisałem artykuł o tworzeniu w ImageFX „bajeranckich” efektów, które możecie zobaczyć na stronach www czy w różnego rodzaju wydawnictwach. Jeśli jesteście zainteresowani większą ilością artykułów o tej tematyce, przyslijcie mi swoje sugestie.

Na koniec chciałbym napisać kilka słów o Total Amiga Archive CD. Krążek ten zawiera numery 1-20 naszego magazynu w formacie PDF w wersjach przeznaczonych do czytania na ekranie oraz do wydruku. CD zawiera także informacje o każdym numerze oraz rozbudowane spisy treści. Zapraszam na naszą stronę internetową po więcej informacji.

Milego czytania!
Robert Williams
editor@totalamiga.org

TOTAL AMIGA

Numer 25
Zima 2006/7

Aktualności	
Od redakcji	2
Wiadomości	3
Nowy sprzęt PPC	9
Wywiady	
Wywiad z Jensem Schoenfeldem	10
Wywiad z Marcinem Kwiatkowskim	16
Artykuły	
Amigowa retrospekcja	20
Raport z BigBash4 & Retro	22
RiverWash 2007 - raport	24
Recenzje	
MindSpace	26
Ignition	28
AmiDiction 3.4	31
The E.S. Production Animation Show	32
SnowBros	34
Desert Racing of Bardos	36
Warsztaty	
Distributed Make	38
Tworzymy stylowe efekty za pomocą ImageFX	40

TotalAmiga PL

TotalAmiga jest wydawana co kwartał przez South Essex Amiga Link.

Redaktor: Robert Williams
Projekt graficzny: Robert Williams
Współpracują:

Trevor Dickinson, Graham Humphrey,
Magnus Johnson, Steve Solie,
Mick Sutton

Korekta:
Anders Benke, Magnus Johnson,
Mick Sutton

Kontakt

Jeżeli masz jakieś pytania, propozycje lub chcesz się skontaktować z redakcją, oto szereg możliwości:

e-mail: editor@totalamiga.org

WWW: http://www.totalamiga.org

poczta: TotalAmiga, 26 Wincoat Drive,
BENFLEET, Essex, SS7 5 AH, UK.

Telefon: +44 (0) 1268 569937
(19:00 – 22:00 czasu angielskiego)

Edycja polska

Tłumaczenie: Krzysztof Kurzawski,
Konrad Czuba, Sebastian Rosa,
Aleksander Giedyk, Grzegorz Zdaniuk.

Korekta: Konrad Czuba, Sebastian Rosa,
Grzegorz Zdaniuk, Mariusz Sobczak,
Aleksander Giedyk.

Skład:
Mariusz Danilewicz

Możliwe dzięki Amidze

Angielska wersja TotalAmiga jest projektowana i składana przy użyciu:

Sprzęt:

Komputer PC x86 „składak” Athlon XP 2500+,
512 MB RAM, nVidia GeForce 2 MX400.
AmigaOne-XE 800 MHz, G4, 512 MB RAM,
3dfx Voodoo3 3000.

Oprogramowanie:

Amithlon (Bernie Meyer i inni); AmigaOS 3.9 (Amiga); AmigaOS 4 (Hyperion); PageStream 4.1 (Softlogic); ImageFX 4.5 (Nova Design); Photogenics 5 (Paul Nolan); Final Writer 5 (Softwood); Ghostscript (artofcodeLLC) - port dla systemu Amiga OS (Whoosh777).

Oprócz tego wiele niezbędnych narzędzi, bez których życie byłoby trudne: Directory Opus 5, SGrab, MCP, Turbo Print 7, MakeCD.

Dziękujemy twórcom tych i wszystkich innych amigowych programów na całym świecie. Angielska wersja magazynu w stu procentach powstaje na oprogramowaniu amigowym.

Wersja polska jest przygotowywana i składana przy pomocy pakietu OpenOffice.ux.pl 2.3.1 na komputerze klasy PC

Druk na urządzeniach cyfrowych firmy RICOH.

Poglądy wyrażane w artykułach są poglądami ich autorów i niekoniecznie są zgodne z poglądami wydawcy, innych autorów, czy SEAL.

Nota: Magazyn Total Amiga jest wydawany w wolnym czasie wydawcy i autorów. Mimo że staramy się wydać kolejny numer na czas i umieścić w nim całą zapowiadaną zawartość, nie zawsze jest to możliwe z powodu innych obowiązków. Cena, jaką płacisz za Total Amiga pokrywa jedynie koszty, magazyn nie przynosi zysków. Jeżeli chcesz skontaktować się z jednym z autorów, użyj podanych obok adresów redakcji.

Amiga jest zarejestrowanym znakiem towarowym, logo Amigi „Boing Ball”, AmigaDOS, Amiga Kickstart, Amiga Workbench, Autoconfig, Bridgeborad, i „Powered by Amiga” są znakami towarowymi AMIGA Inc.

„Amigan” © by Bob Scharp (użyty za zgodą autora). Wszystkie inne wymienione w numerze znaki towarowe są własnością ich posiadaczy.

Projekt, układ graficzny i wszystkie nieopublikowane artykuły w tym numerze – copyright © South Essex Amiga Link, 2006.

Prawa autorskie podpisanych artykułów należą do ich autorów. Przedruk i publikacja w formie elektronicznej wyłącznie za zgodą redakcji.

Polskie tłumaczenie:
© Polski Portal Amigowy 2007–2008.

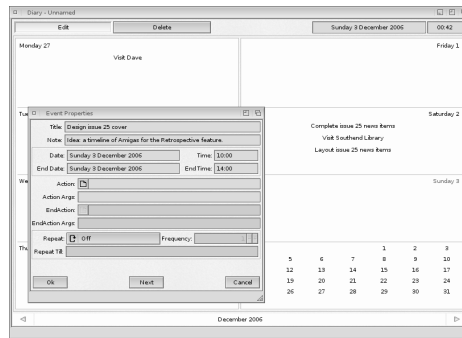
<http://www.ppa.pl>

Zorganizuj się

AOrganiser to nowy program typu PIM (ang. Personal Information Manager - zarządca informacji osobistej - przyp. tłum.), który powstaje dla AmigaOS 4.0. Założeniem autora, którym jest Andy Broad, jest stworzenie zamiennika dla dobrze znanego Digita Organiser. Interfejs graficzny programu oparty jest o widok całego tygodnia. Klikając w pole danego dnia otrzymujemy możliwość stworzenia nowego wydarzenia, któremu możemy przypisać czas rozpoczęcia oraz zakończenia. Można również wprowadzać wydarzenia trwające kilka dni, jednak w obecnej wersji programu nie są wyświetlane w poszczególnych dniach ich występowania.

AOrganiser znajduje się we wczesnej fazie rozwoju, ale już zawiera wiele funkcji takich jak:

- wyświetlanie aktualnej daty i godziny,
- wprowadzanie dat w kilku popularnych formatach, np. 30 listopada 2006 lub 30/11/2006,
- wykonanie określonego polecenia, gdy rozpoczyna lub kończy się dane wydarzenie (może to być wyświetlenie komunikatu lub odegranie dźwięku),
- powtarzalność wydarzeń (codziennie, co tydzień, co miesiąc, co rok lub określonego dnia miesiąca),



- kalendarz z aktualnym miesiącem wyświetlany na każdej stronie w celu ułatwienia nawigacji,
- interfejs Arexxa.

Do programu dołączone jest narzędzie importu danych z Digita Organiser w wersji 1.1. Tworzy ono skrypt Arexxa, którego uruchomienie umożliwia wczytanie danych do AOrganiser.

AOrganiser jest programem typu freeware. Można go pobrać z OS4 Depot:

<http://www.os4depot.net/share/office/misc/aorganiser.lha>

CygniX - życie portera stało się prostsze

Jednym z najtrudniejszych elementów pojawiających się podczas portowania oprogramowania z systemów UNIX (takich jak np. Linux) jest przygotowanie interfejsu użytkownika. Dostosowanie GUI programu do jednego z amigowych standardów (np. ReAction lub MUI) jest nie lada wyzwaniem. Jednym ze sposobów rozwiązania tego problemu jest przygotowanie amigowego portu szkieletu interfejsu wykorzystywanego przez systemy UNIX. Tego właśnie zadania podjął się Edgar Schwan, który przeniósł pod AmigaOS 4.0 pakiet X-Windows (warto nadmienić, że jest to rozpowszechniona, choć niepoprawna nazwa tego systemu graficznego; prawidłowa nazwa to X11 lub po prostu X - przyp. tłum.). Nazwał go CygniX.

Cytując słowa autora, CygniX to „kompletne środowisko umożliwiające uruchamianie pod AmigaOS 4.0 aplikacji pracujących w graficznym systemie X11. Jest to mniej więcej to samo, czym było GeekGadgets dla Amigi klasycznej”. W skład pakietu CygniX wchodzi szereg prostych aplikacji, programów użytkowych i gier, które demonstrują możliwości systemu oraz paska narzędziowego, z którego można je uruchomić. Ponadto Edgar przygotował dla AmigaOS 4.0 kilka portów aplikacji z Linuksa, które działają całkowicie pod obsługą tego systemu graficznego:

- Amaya (edytor stron internetowych),
- Cinepaint (narzędzie do obróbki obrazu),
- Gimp (program do przetwarzania obrazu).



Warto zauważyć, że wszystkie porty są w stadium alfa. Niektóre funkcje nie zostały zaimplementowane, a programy same w sobie nie są wolne od błędów. Niemniej jednak, ciekawostką jest, że tak zaawansowane aplikacje mogą zostać przeportowane w stosunkowo krótkim czasie.

Niewątpliwą wadą tego rozwiązania jest to, że przeportowane aplikacje zachowują swój własny tzw. „look and feel” i nie jest możliwe zaimplementowanie w nich typowo amigowych elementów typu pop-up menu rozwijane „z górnej belki”. Co by jednak nie pisać, jest to niewielka cena jaką wielu będzie w stanie zapłacić, aby cieszyć się tymi aplikacjami na komputerze AmigaOne.

CygniX i przeportowane aplikacje z niego korzystające są darmowe, a ich źródła ogólnodostępne. Do pobrania z OS4 Depot:

<http://www.os4depot.net/share/network/misc/x11.lha>

Tańsze Evolution

Davy Wentzler poinformował o zmianie sposobu dystrybucji, a co za tym idzie znacznej obniżce ceny swojego pakietu do obróbki i edycji dźwięku Audio Evolution 4. Pakiet będzie sprzedawany bezpośrednio przez autora poprzez oficjalną stronę internetową. Cena wersji 4, która działa natywnie na AmigaOS 4.0, wynosi obecnie 49 euro. Dostępna jest także wersja 3 przeznaczona dla Amig z procesorami 68k, która kosztuje 25 euro. Obniżka ceny oznacza, że zarejestrowana wersja Audio Evolution będzie dostarczana pocztą elektroniczną, zamiast wysyłana na płycie CD.

Więcej szczegółów oferty, wersja demonstracyjna programu oraz formularz zamówienia (płatność jest możliwa za pomocą serwisu PayPal lub przekazu bankowego) znajdują się na stronie autora:

<http://www.audio-evolution.com>

DVDPlayer

W ostatnim numerze informowaliśmy o nowej wersji programu DvPlayer (natywny dla AmigaOS 4.0 odtwarzacz plików wideo autorstwa Stephena Fellnera), który zyskał możliwość bezpośredniego odtwarzania płyt DVD bez konieczności wybierania poszczególnych plików VOB. Ograniczało się to jedynie do płyt tzw. „unencrypted” (niezszyfrowanych, czyli niezabezpieczonych przed standardowym kopiowaniem - przyp. tłum.), co wykluczało korzystanie z większości powszechnie dostępnych na rynku komercyjnych płyt. Tę barierę udało się jednak pokonać, dzięki udostępnieniu przez Stephena SDK wtyczek. Andrea Palmate, na bazie wolnych źródeł biblioteki LibDVDCSS, przygotował wtyczkę pozwalającą na odtwarzanie szyfrowanych tą techniką dysków.

DvPlayer jest programem shareware. Cena rejestracji wynosi 28 dolarów amerykańskich. Wersję demonstracyjną można pobrać ze strony programu:

<http://dvplayer.amigarevolution.com>

Wtyczka do odtwarzania szyfrowanych płyt jest darmowa i znajduje się na stronie AmigaSoft:

<http://www.amigasoft.net>

Dragon pokazuje pazur

Projekt przeznaczony dla klasycznych Amig kart turbo z procesorem ColdFire o nazwie Dragon, firma Elbox ogłosiła jeszcze w roku 2004. Gdy w kwietniu roku 2005 na stronie internetowej firmy ukazały się zdjęcia kart wyglądających na wersję produkcyjną, zdawało się, że jest on już bliski ukończenia. Jednak aby ujrzeć Dragona w działaniu, musieliśmy poczekać aż do AmiZaduszek, które odbyły się w listopadzie 2006 roku w Krakowie. Zaprezentowano tam kartę podłączoną do Amigi 1200 w obudowie D-Box. Całość działała pod kontrolą systemu AmigaOS 3.9. Podczas prezentacji na komputerze odtwarzano film, jednocześnie prezentując programy takie jak Miami, AWeb czy Trident - GUI stosu USB Poseidon. W informacji, jaka ukazała się na portalu AmigaWeb.net, Elbox twierdzi, że za opóźnieniami kryją się problemy z procesorami ColdFire, które producent (Freescale) rozwiązał w wersji 1.3.

Dla osób niezaznajomionych z projektem, wyjaśniamy, że Dragon 1200 składa się z dwóch modułów - busboardu podobnego do Mediatora i karty procesorowej, na której znajdują się procesor ColdFire oraz slot pamięci.

Busboard wyposażony jest w pięć slotów PCI, a także, co stanowi nowość wśród rozszerzeń do klasycznej Amigi, jedno złącze AGP. Wszystkie sloty charakteryzują się obsługą bezpośredniego dostępu do pamięci (DMA), a sam Dragon obsługuje wielokanałowy DMA. Moduł ten wyposażono również w podtrzymywany bateryjnie zegar czasu rzeczywistego i 2 MB pamięci flash, w której umieszczony jest firmware i oprogramowanie diagnostyczne Dragona. Można tam również wgrać obraz kickstartu, aby przyspieszyć start komputera.

Rodzinę procesorów ColdFire stworzono na bazie serii układów Motorola 68000, stosowanych w Amigach klasycznych. Na karcie procesorowej Dragona umieszczony jest procesor ColdFire MCF5475 działający z częstotliwością 266 MHz. Umieszczono na niej również dwa sloty DIMM, umożliwiające zamontowanie do 1 GB pamięci DDR 266 MHz. Wykorzystanie karty procesorowej pozwala na zastosowanie w przyszłości szybszych procesorów. Układ ColdFire wykorzystany w Dragonie posiada wiele cech, które nie są jeszcze obsługiwane przez istniejący sprzęt, moduł procesorowy posiada jednak złącze rozszerzeń. Będzie można do niego podłączyć zapowiadaną przez Elbox przystawkę z gniazdami USB 2.0 i Ethernet 100 Mb/s.

Nawet jeśli rzeczone rozszerzenie nie pojawi się wraz z premierą sprzętu, użytkownicy Dragona będą mogli korzystać z podłączonych do slotów



Procesor ColdFire 6475 266 MHz na karcie procesorowej Dragona



Karta Dragon zamontowana w obudowie D-Box wystawiana na Amizaduszkach 2006. W jego slotach zamontowano: kartę graficzną AGP, kartę telewizyjną PCI, interfejs USB Spider i kartę sieciową PCI.
Zdjęcia: PPA.pl

busboardu kart graficznych działających na złączu AGP i całego wachlarza kart PCI. Oto lista obsługiwanych w slotach Dragona sprzętu:

- karty graficzne oparte na układach ATI Radeon i 3DFX Voodoo (Radeon 7000, 9500, 9000, 9200, 9500 oraz 9700, Voodoo 3, 4 i 5),
- karty dźwiękowe oparte na ForteMedia FM801 oraz Soundblaster 128,
- kontrolery Serial ATA (powstają sterowniki dla układów Si3114),
- kontrolery Spider USB 2.0,
- karty telewizyjne (oparte na Bt848/849/878 oraz FUSION 878/879),
- karty Fast Ethernet 100 Mb/s (oparte na chipsecie RTL8139),
- karty Ethernet 10 Mb/s (oparte na chipsecie RTL8029).

Jako pierwsza pojawi się wersja Dragona przeznaczona dla Amigi 1200, ale Elbox planuje również wydanie wersji dla Amig 3000 i 4000 oraz ich wersji „owieżowanych”. Kartę z procesorem ColdFire dla tych komputerów będzie można zamontować w slotcie „Core Logic” istniejących busboardów Mediator.

Wraz z ogłoszeniem projektu Dragon, rozpoczęły się domysły na temat tego, jak procesor ColdFire będzie się sprawował podczas uruchamiania programów napisanych dla Amigi. Chociaż układ ten bazuje na serii procesorów 68000, stosowanych w klasycznych Amigach, w pewnym stopniu się od niej różni. To sprawia, że oprogramowanie nie będzie bezpośrednio kompatybilne. Nie wiadomo jeszcze w jaki sposób Elbox zamierza poradzić sobie z tym problemem. Na filmach umieszczonych w sieci po AmiZaduszkach 2006 (odnośniki poniżej) widać, że na Dragonie działa zarówno amigowy system, jak i oprogramowanie. Trudno to ocenić na podstawie filmów, ale prędkość nie wydaje się oszałamiająca. Być może dzieje się tak z powodu filmu, który odgrywany jest w oknie podczas prezentacji. W dziale Dragon FAQ na stronie firmy Elbox umieszczono informację, że Dragon, z racji wyższego taktowania zegara, większej pamięci cache i znacznie szerszego pasma pamięci DDR powinien funkcjonować

znacznie szybciej niż istniejące karty turbo. Elbox stwierdza też (raczej wymijająco), że „większość amigowych aplikacji napisanych pod 68k działa szybciej na karcie Dragon niż przy wykorzystaniu emulacji JIT na istniejących płytach opartych na procesorach PowerPC G3”. Ciekawe jaka będzie wydajność Dragona w codziennych zastosowaniach, kiedy tylko trafi on do rąk zwykłych użytkowników.

Zgodnie z informacjami z AmigaWeb.net, Elbox liczy na to, że sprzęt powinien być dostępny w sprzedaży przed świętami Bożego Narodzenia (mowa o roku 2006 - przyp. tłum.). Szacowana cena to 349 euro (około 1300 zł) plus VAT.

Więcej szczegółów, wraz z odnośnikami do filmów i zdjęć z pokazu dostępne jest na stronie internetowej firmy Elbox:

<http://www.elbox.com>

Cytowany artykuł z AmigaWeb.net można odnaleźć pod adresem:

http://www.amigaweb.net/index.php?function=view_news&id=198

Nowa wersja Cranu

Peter Gordon przygotował dla AmigaOS 4.0 nową wersję Cranu - programu do archiwizacji plików. Ideą przyświecającą jego stworzeniu było zaprojektowanie narzędzia stanowiącego lustrzane odbicie dearchiwizera Unarc. I to zarówno od strony nazewnictwa, jak i działania. Przy pomocy Cranu, w prosty sposób można tworzyć archiwa w formacie LhA, LZX, Zip, Tar/GZip i Tar/BZip2. Wszystko odbywa się bez konieczności posiadania jakiegokolwiek wiedzy o działaniu tych archiwizacji. Cranu wyposażone jest w czytelne GUI napisane w ReAction, które opiera się głównie na dwóch listerach (oknach): z pierwszego wybieramy pliki, które mają zostać zarchiwizowane, a w drugim wyświetlana jest zawartość przyszłego archiwum.

Nowe funkcje, które znalazły się w wersji 0.5 obejmują:

- lokalizację programu - autor czeka na podsyłane przez użytkowników tłumaczenia. Dostępne są już tłumaczenia włoskie, francuskie i niemieckie,
- możliwość dodawania plików do zarchiwizowania przez przeciągnięcie ich ikon na okno programu lub jego ikonę na pasku AmiDock,
- obsługę rolki w myszce.

Cranu jest programem darmowym, lecz autor honoruje dotacje od użytkowników chcących okazać swoje podziękowanie. Najnowszą wersję można pobrać z OS4 Depot:

<http://www.os4depot.net/share/utility/archive/cranu.lha>

Powrót „klasyka”

Jak każde często wykorzystywane urządzenie mechaniczne, joysticki padają jak muchy. Lata lecą i coraz trudniej jest zdobyć zamienniki, które będą nadawać się do Amig klasycznych. Co prawda stos USB Poseidon pozwala na Amidze korzystać z wielu różnych joysticków pod USB (oczywiście wymagany jest odpowiedni kontroler USB), lecz to rozwiązanie znajduje zastosowanie jedynie w grach działających pod systemem. W przypadku wielu wspaniałych, amigowych tytułów, grając na prawdziwej Amidze, bez joysticka w starym dobrym stylu się nie obejdzie.

Firma Speedlink, producent klasycznych joysticków Competition Pro w wersji pod USB, zauważyła na rynku zapotrzebowanie na to urządzenie, ale utrzymane całkowicie w stylu „retro”. Wspólnie z Individual Computers stworzono serię joysticków Competition Pro posiadających 9-pinowe złącze DB, popularne w latach 80-tych w konsolach i komputerach domowych (zaliczając do tego także Amigę).

Nowa seria joysticków wykorzystuje mikrostryki, a drążek, podobnie jak w oryginale, posiada metalowy wspornik. Łącznie mamy do dyspozycji cztery przyciski „fire”: dwa duże, okrągłe



umieszczone na dolnej podstawie oraz dwa mniejsze znajdujące się u podstawy drążka. Dodatkowo joystick wyposażony jest w przełącznik umożliwiający wyłączenie działania górnych przycisków (najprawdopodobniej spowodowane było to tym, że gracze wychylając drążek przez przypadek wciskali przyciski u jego podstawy).

Nowe joysticki Competition Pro są dostępne w sklepie AmigaKit.com za cenę 14 euro (wersja DB) oraz 20 euro (wersja USB).

<http://www.amigakit.com>

Gary Peake nie żyje



Z przykrością informujemy, że na początku listopada (2006 roku - przyp. tłum.) zmarł Gary Peake. Z informacji, które do nas dotarły wiemy, że cierpiął z powodu odległych przerzutów raka płuca.

Gary był zagorzałym zwolennikiem Amigi, który wspólnie z Rickiem Lembree założył Team AMIGA. Zawsze wspierał nasz magazyn i udzielił nam kilku wywiadów w początkach naszej działalności (wtedy jeszcze nasze piśmo nazywało się „Clubbed”). Gary pracował również z Billem McEwenem i Fleecy Moss w Amiga Inc.

W naszych oczach Gary był osobą niezwykle uczciwą, przyjacielską i pomocną. Zrobił wszystko co mógł, aby pomóc Amidze i jej użytkownikom. Na stronie firmy Amiga założono stronę internetową ku jego pamięci. Odwiedzający mogą zamieszczać na niej kondolencje dla rodziny Gary'ego:

<http://www.amiga.com/gary>

Osobom zainteresowanym wywiadami jakich udzielił Gary, polecamy pierwsze, drugie i szóste wydanie magazynu „Clubbed”. Są one dostępne (w języku angielskim - przyp. tłum.) w postaci plików PDF na stronie naszego pisma:

<http://www.totalamiga.org>

Nowy portal amigowy

Wystartował nowy portal informacyjny skierowany głównie do osób zainteresowanych systemem AmigaOS 4.0. Jak twierdzą założyciele Amigans.net, miło są tam również widziani użytkownicy poprzednich wersji systemu, zarówno działającego na oryginalnych Amigach, jak i emulowanych. Nie kryją jednak, że nie będą zajmować się innymi platformami. Portalem kierować będą zasady dużego wpływu moderatorów na toczone dyskusje w celu uniknięcia tzw. trolowania i prowadzenia rozmowy nie na temat.

Strona posiada kilka działów takich jak aktualności, forum, blogi, galeria. W przyszłości będą dodawane kolejne. Strona dostępna jest pod adresem

<http://www.amigans.net>

Sputnik Beta wystartował

Już po wywiadzie z autorem Sputnika, który możecie przeczytać w tym numerze Total Amiga, Marcin Kwiatkowski udostępnił pierwszą wersję beta swojej przeglądarki internetowej przeznaczonej dla systemu MorphOS. W tym wczesnym stadium program posiada jedynie podstawowy interfejs użytkownika i brak mu takich funkcji jak cache dla oglądanych stron, obsługa cookies czy protokołu HTTPS. Jednakże już potrafi interpretować CSS (cascading style sheets) i inne nowoczesne, spotykane na stronach internetowych elementy. Oznacza to, że wiele stron wygląda w nim lepiej niż na obecnych przeglądarkach dla systemu AmigaOS i MorphOS. Po dokładniejsze informacje na temat tego projektu odsyłamy do zamieszczonego w tym numerze wywiadu.

Użytkownicy systemu MorphOS mogą pobrać wersję beta Sputnika ze strony

http://www.ppa.pl/khtml/index_en.php

Docket 3

Docket to prosty, natywny dla AmigaOS 4.0 program typu planer (scheduler), który stworzył współpracownik angielskiego wydania Total Amiga Steven Solie. Jest to program typu commodity, który działając w tle uruchamia inne programy o wcześniej ustalonej porze. GUI w standardzie ReAction pozwala zaplanować dowolną liczbę wydarzeń. Każde z nich może się powtarzać w systemie: dziennym, tygodniowym, miesięcznym i rocznym. Aby Docket zadziałał, Amiga musi być włączona w czasie, gdy ma nastąpić planowane zadanie. Program znajduje większe zastosowanie w sytuacjach, gdy pewien proces ma zostać uruchomiony w momencie kiedy nie jesteśmy przy komputerze. Raczej nie należy go utożsamiać z tzw. „przypominczem” o ważnych wydarzeniach.

Program jest darmowy i może być pobrany z OS4 Depot:

<http://www.os4depot.net/share/utility/misc/docket.lha>

Cubic wspomaga lokalizację

Dla osób korzystających z Cubic IDE, tworzenie lokalizacji do własnego oprogramowania stało się teraz o wiele prostsze. Wszystkie za sprawą dodatkowego modułu do obsługi programu SimpleCat, dzięki któremu możliwe jest podkreślanie składni plików .catalog oraz obsługa raportu błędów generowanego przez ten program.

SimpleCat został zaprojektowany w taki sposób, aby deweloperzy mogli w prosty sposób zarządzać tłumaczeniami swoich programów. W tym celu program łączy w jeden plik z rozszerzeniem .cs pliki tłumaczeń .ct oraz .cd, co pozwala na szybkie i łatwe ich uaktualnianie. Pomimo tego, tłumacz ma swobodę wyboru, gdyż dzięki funkcjom importu i eksportu zachowujemy kompatybilność z plikami tłumaczeń standardu Commodore. Najnowsza wersja SimpleCat (znajdująca

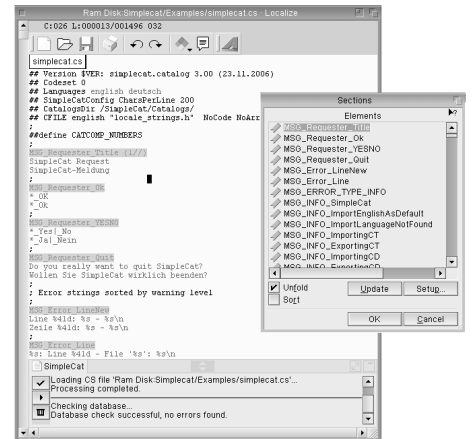
się w dodatku do Cubic IDE) posiada napisany w MUI inferens użytkownika, który oferuje ogromne możliwości zarówno dla tłumaczy jak i deweloperów.

Zarejestrowani użytkownicy Cubic IDE mogą pobrać dodatek za darmo ze strony autora, Dietmara Eilerta:

<http://www.developers.2go.cc>

Osoby, które nie posiadają Cubic IDE mogą wypróbować możliwości SimpleCat pobierając program ze strony Guido Mersmanna. Można tam również wesprzeć autora finansowo wysyłając na jego konto dowolną kwotę pieniędzy:

<http://www.geit.de>



Errata

W poprzednim numerze podaliśmy błędnie kod rejestracyjny przeglądarki graficznej Eye Viewer Berruguete, który specjalnie dla czytelników magazynu udostępnił autorzy programu. Poprawny kod brzmi:

Name:

Total Amiga PL Magazine

Code:

113150175146192339339715814415214
63931331603761721521791751841781
74176385149116383129374111

Przepraszamy za wprowadzenie błęd i dziękujemy Rafałowi Siedlaczkiowi za zgłoszenie. Specjalne podziękowania dla Mariusza Sobczaka, dzięki któremu udało się zdobyć tę zgodę, a o którym nieopatrnie zapomnieliśmy w poprzednim numerze.

Odkrycie stworzonego na Amidze dzieła sztuki nowoczesnej

W mediach bardzo rzadko można znaleźć wzmianki o Amidze. Ostatnio jednak pojawiła się pewna interesująca informacja dotycząca bardzo sławnego użytkownika Amigi. Jak zapewne powszechnie wiadomo, Andy Warhol był obecny na pierwszej prezentacji Amigi w Lincoln Center w Nowym Jorku (było to 23 lipca 1985 roku - przyp. tłum.). Zadeklamował tam możliwość programu graficznego GraphiCraft, który w połączeniu z digitizerem pozwolił mu stworzyć portret Debbie Harry (również obecnej tego dnia na pokazie).

Andy Warhol musiał być naprawdę pod wrażeniem tego, co sam dokonał przy użyciu Amigi, gdyż nabył kilka maszyn, aby kontynuować swoje eksperymenty z obrazem. W 2001 roku w jego posiadłości, wśród tysięcy dyskietek, odnaleziono krótki film zatytułowany „You Are The One” (Jesteś tą jedyną - przyp. tłum.) składający się z 20 obrazów (klatek). Ta niewielka animacja została „zrekonstruowana” iłączona z prawdopodobną ścieżką dźwiękową (znalezioną na innym dysku). Premierowy pokaz odbył się w Muzeum Sztuki Nowoczesnej (Museum of New Art) w Pontiac, w stanie Michigan, w USA. Niestety, ze względów prawnych film mógł zostać wyświetlony tylko raz, 12 listopada 2006 roku.



Dla obecnych użytkowników Amigi zabawny może się wydawać fakt, że - jak czytamy - proces „rekonstrukcji” zajął prawie pięć lat i wymagał specjalnie przystosowanego Macintosha z procesorem G5. Można się zastanawiać, czy nie prościej byłoby po prostu zaprząć do tej pracy prawdziwą Amigę!

Więcej informacji oraz kilka klatek z filmu można znaleźć pod tym adresem:

http://www.detroitmona.com/still_famous.htm

Robin dla MorphOS-a?

Firma RuneSoft wypuściła dla systemu MorphOS port gry Robin Hood: The Legend of Sherwood. Jest to strategia czasu rzeczywistego, której bohaterem jest mityczny angielski bohater. W grze dowodzisz poczynaniami Robina i grupą jego wesołych towarzyszy, których prowadzisz przez szereg misji rozgrywających się w pięknym środowisku pseudo-3D.

Gra oferuje 30 nielinowych misji rozgrywających się o różnych porach dnia i przy zmiennych warunkach pogodowych. Podczas gry będzie dane Ci zwiedzić zamki Nottingham, York, Leicester, Derby oraz Lincoln. Napotkasz także szereg różnych przeciwników - od lekko uzbrojonych strażników, aż po ciężkozbrojnych rycerzy. W trakcie gry nauczysz się wykorzystywać spe-

cialne zdolności Twoich ludzi - jednocześnie będziesz mógł dowodzić aż dziewięcioma żołnierzami. Postawione przed Tobą zadania będziesz mógł wykonywać na wiele sposobów. Dla przykładu, aby wdrzeć się do zamku możesz bezpośrednio zaatakować strażników lub zdecydować się na ciche skradanie.

Robin Hood w wersji dla systemu MorphOS wymaga Pegasosa G3 lub G4 (zalecany procesor G4), 128 MB pamięci (zalecane 256 MB) oraz karty graficznej Radeon, Voodoo, Permedia, bądź innej obsługiwanej przez system. Ponadto należy posiadać 1 GB wolnego miejsca na dysku twardym oraz napęd CD-ROM. Grę można zamówić u lokalnych dystrybutorów za cenę około 40 euro.



Więcej informacji oraz grywalna wersja demonstracyjna znajdują się na stronie firmy RuneSoft:

<http://www.rune-soft.com>

Jeszcze więcej dźwięków

Curtis Holborn opracował na potrzeby programu TuneNet (natywny dla AmigaOS 4.0 odtwarzacz plików audio) wtyczkę do odtwarzania plików w formacie AAC. Skrót ten pochodzi od „Advanced Audio Coding” i jest to algorytm stratnej kompresji danych dźwiękowych, który, w porównaniu z plikiem MP3 tych samych rozmiarów, oferuje lepszą jakość odtwarzanego dźwięku. Format stosowany jest przez firmę Apple w produkowanej przez nią rodzinie odtwarzaczy muzycznych iPod. Niektóre źródła medialnego przekazu, jak na przykład podcasty, dostępne są w tym formacie. Wtyczka nie obsługuje zabezpieczonych przed kopiowaniem plików AAC, które można kupić w sklepie iTunes Store. Niezależnie od tego, opisywana wtyczka powiększa spektrum odtwarzanych przez program TuneNet formatów o kolejny, dosyć użyteczny.

Wtyczkę można pobrać z OS4 Depot:

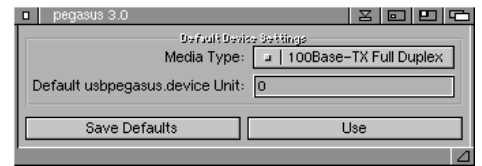
http://www.os4depot.net/share/audio/play/tunenet/tuneaac_plug.lha

W sieci Poseidona

Chris Hodges przygotował nową wersję swojego doskonałego stosu USB Poseidon. Wersja 3.4 zawiera wiele poprawek wcześniej zauważonych błędów, a także wprowadza obsługę dwóch nowych typów (klas) urządzeń USB.

Klasa ethwrap.class zapewnia obsługę kabli USB typu „Data Link” służących do łączenia dwóch komputerów poprzez porty USB. System widzi taki kabel jako urządzenie typu SANA II, więc możliwe jest stworzenie sieci przy użyciu dowolnego stosu TCP/IP, bądź innego oprogramowania sieciowego. Chris twierdzi, że wspomniana klasa działa z 10 różnymi typami kabli. Sam z powodzeniem testował połączenie między komputerami z systemami AmigaOS i Linux. Nie powinno być również żadnego problemu przy łączeniu z maszyną z systemem Windows.

Kolejna nowa klasa jest przeznaczona dla kart sieciowych opartych na chipsecie Pegasus lub Pegasus II pracujących w złączu USB. Według autora obsługiwanych powinno być około 70 różnych kart, w tym modele znanych producentów jak Belkin, D-Link i Netgear. Za pomocą tych urządzeń można podłączyć się do sieci zarówno 10 Mb/s jak i 100 Mb/s, lecz z uwagi na to, że są to urządzenia USB typu 1.1, transfer zostanie ograniczony do około 10 Mb/s. Podobnie jak w przypadku kabli „Data Link”, karta jest



widziana w systemie jako urządzenie typu SANA II, a więc można z nią użyć dowolnego oprogramowania sieciowego.

Inne usprawnienia w wersji 3.4 obejmują:

- poprawki w klasie HID (human interface device) wraz z nową opcją debugu,
- klasa Mass storage posiada możliwość automatycznego rozpoznawania i zamontowania urządzenia CD/DVD i partycji w systemie NTFS.

Poseidon 3.4 jest dostępny za darmo jako uaktualnienie dla obecnych użytkowników wersji 68k. Wersja dla systemu MorphOS nie jest dostępna. Autor twierdzi, że będzie dołączona do kolejnego wydania tego systemu.

Uaktualnienie można pobrać ze strony:

<http://www.platon42.de/index2.html>

YAM wyłapuje SPAM

Mając na względzie, że ostatnia wersja programu pocztowego YAM pojawiła się w maju 2003 roku, można by usprawiedliwić stwierdzenie przez tych i owych, że program już się nie rozwija. Warto ich jednak uświadomić, że prace nad ogólnodostępnymi źródłami programu trwają, a ekipa tym się zajmująca powoli zmierza do wydania wersji 2.5 (premiera tej wersji odbyła się w grudniu 2007 roku - przyp. tłum.).

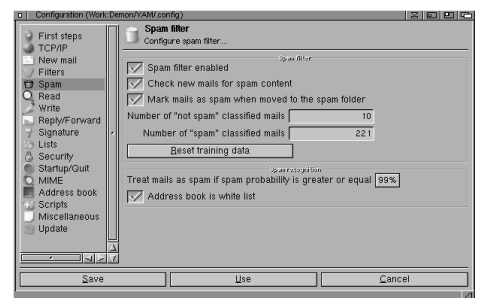
Program zasadniczo zatrzymał się na wersji oznaczonej symbolem 2.4p1, ale osoby ciekawe tego, co nowego jest na bieżąco wprowadzane do źródeł YAM-a, mogą się o tym przekonać pobierając tzw. „nocne kompilacje” roboczej wersji 2.5. Warto jednak zachować ostrożność w korzystaniu z nich, gdyż autorzy nie gwarantują za ich stabilność i nie ponoszą odpowiedzialności za skutki błędów, które mogą się pojawić. Korzystanie z nich na co dzień nie wydaje się być dobrym pomysłem. Należy także mieć na uwadze fakt, że wersja 2.5 wprowadza nowy format zapisu wiadomości, który jest niekompatybilny wstecz. Warto więc na wszelki wypadek posiadać zapasową kopię swojej poczty, gdyż w razie problemów nie będziemy w stanie przywrócić jej do poprzedniego formatu. Na koniec należy także liczyć się z faktem, że „nocne kompilacje” posiadają ograniczenie użytkownika na okres jednego miesiąca (na wypadek gdyby zgłaszano błędy dotyczące wersji starszych, które mogły już zostać poprawione).

Jeśli jednak nie są Ci straszne powyższe niedogodności i skusisz się na używanie nowych wersji, z całą pewnością dostrzeżesz całą masę nowych, wyczekiwanych funkcji. Pierwsza, która zapewne wielu przypadnie do gustu, to opcjonalna możliwość podglądu treści wiadomości zaraz po jej zaznaczeniu. Treść wyświetlana jest w oknie pod listą wiadomości i pozwala czytać e-mail bez potrzeby otwierania osobnego okna.

Ważną, a niedawno dodaną funkcją programu jest wbudowany filtr niechcianej poczty, czyli spamu, który atakuje nasze skrzynki pocztowe. Działa to na zasadzie porównania każdej nowej wiadomości względem już wcześniej uznanej za spam poczty. Oznacza to, że początkowo większość przychodzących wiadomości zostanie sklasyfikowanych jako spam, ale z czasem, gdy będziemy prawidłowo oznaczać kolejne wiadomości (wykorzystując do tego celu przyciski „Spam” i „Non-Spam” znajdujące się na pasku narzędziowym), filtr będzie coraz dokładniejszy. Dodatkowo, w ustawieniach programu można ustalić próg prawdopodobieństwa oznaczania przesłanych poczty jako niechcianej, ze świadomością jednak, że więcej wychwyconego spamu oznacza jednocześnie wyższy odsetek błędnie zakwalifikowanej poczty. Kolejną użyteczną funkcją jest możliwość traktowania własnej książki adresowej niczym „białej listy”. Oznacza to tyle, że każda wiadomość, która została przysłana z adresu znajdującego się w książce adresowej, nie jest traktowana jako spam.

Z uwagi na to, że filtr wychwytyjący spam jest nowym elementem zaimplementowanym w programie, deweloperzy nie obiecują, że zostanie on dołączony do wersji 2.5. Przyczyna tego stanu jest prosta - zbyt mało czasu na przeprowadzenie testów. Jeżeli zdecydujesz się skorzystać z nocnych kompilacji YAM-a pamiętaj, aby uważnie czytać dołączone ostrzeżenia o mogących pojawić się problemach. Przesyłaj również wszelkie raporty błędów do osób zajmujących się rozwojem programu. Więcej informacji oraz odnośniki, zarówno do wersji oficjalnych jak i „nocnych kompilacji”, znajdują się na stronie programu YAM:

<http://www.yam.ch>.



Nowa zakładka „Spam filter” w ustawieniach programu pozwala odpowiednio skonfigurować działanie filtru. Wypróbuj ustawienia domyślnie, aby upewnić się, że docierają do Ciebie wiadomości od osób z Twojej książki adresowej.

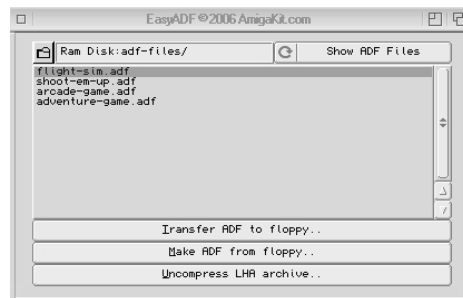
Nie taki straszny ADF z EasyADF

Jeżeli posiadasz „klasyczną” Amigę, z pewnością dysponujesz wszelkiego rodzaju oprogramowaniem i danymi zebranymi na dyskietkach. Wykorzystując ten nośnik, ciężko jest je przenieść na inny komputer. Zarówno PC jak i Mac nie potrafią odczytać dyskietek w amigowym formacie. Co gorsza, coraz więcej dzisiejszych komputerów w ogóle nie posiada stacji dyskietek, tak więc odpada również często stosowany w takich wypadkach CrossDOS. Ten sam problem napotkamy w przypadku próby przenoszenia danych na AmigaOne lub Pegasosa - one również nie są w stanie odczytać standardowych amigowych dyskietek. Jeżeli nadal posiadasz A600 bądź A1200, to jednym z rozwiązań tego problemu jest zestaw EasyADF oferowany przez AmigaKit.

Zestaw składa się z adaptera PCMCIA, który umożliwia skorzystanie z tanich i popularnych kart Compact Flash. Dane mogą zostać skopowane na kartę CF i z łatwością odczytane na in-

nym komputerze przy użyciu powszechnie dostępnych czytników kart. Oczywiście adapter może również zostać wykorzystany w celu przeniesienia danych na Amigę z dowolnego urządzenia wykorzystującego taką kartę jako nośnik (np. zdjęcia z cyfrowego aparatu fotograficznego).

Z doświadczenia wiemy, że AmigaKit stara się zawsze pójść ze swoimi produktami o krok dalej. Tak jest również i w tym przypadku. Do adaptera dołączona jest bootująca dyskietka zawierająca program EasyADF. Jest to narzędzie stworzone przez AmigaKit, przy pomocy którego w prosty sposób można tworzyć pliki ADF z dyskietek i zapisywać je na kartę CF. Format ADF (Amiga Disk File), będący obrazem amigowej dyskietki, jest wykorzystywany przez popularne emulatory Amigi, takie jak na przykład E-UAE, czy WinUAE. EasyADF potrafi również zapisać plik ADF z powrotem na dyskietkę. Pakiet może więc zostać wykorzystany także do



przenoszenia na Amigę pobranych z internetu (oczywiście z legalnych źródeł, jak np. <http://www.back2roots.org>) plików ADF.

Pełna nazwa produktu brzmi „EasyADF PCMCIA Compact Flash Transfer Kit” i jest on do nabycia w AmigaKit za cenę około 21 euro.

<http://www.amigakit.com>

Dobry Hosting w PPA.pl

Już za 100 PLN rocznie* możesz mieć:

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

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

2000 MB pojemności
20 GB transferu miesięcznie
20 baz MySQL

A wszystko w domenie ppa.pl - największego w Polsce portalu poświęconego Amidze i tematów z nią związanych.

W ofercie dostępne także inne warianty, także konta darmowe.

Sprawdź na www.hosting.ppa.pl

* możliwa płatność jednorazowa lub w ratach

Nowy sprzęt PPC

Nowy sprzęt przeznaczony dla AmigaOS 4.0 i MorphOS-a zdaje się być na wyciągnięcie ręki.
Robert Williams przyjrzał się obydwu nadchodzącym rozwiązaniom.

SAM440EP z nadzieją na AmigaOS 4.0

Spółka ACube Systems, powstała z połączenia trzech włoskich firm: Soft3, Virtual Works i Alternative Technology, przygotowuje się do produkcji nowej płyty głównej wyposażonej w procesor PowerPC, która docelowo ma być sprzętem działającym pod AmigaOS 4.0. W kulisach mówi się, że ma stanowić zamiennik dla od dawna już niedostępnej MicroA1 oraz trafić na rynki systemów embedded.

W sierpniu i wrześniu (2006 roku - przyp. tłum.) na forach internetowych wrzało od plotek o sprzęcie, który miałby otrzymać nazwę „Samantha”. Wszystko stało się jasne 23 września 2006 roku podczas spotkania Pianeta Amiga zorganizowanego we włoskiej miejscowości Empoli. Wspomniana wcześniej spółka przedstawiła tam swój produkt - płytę główną SAM440EP (potocznie nazywaną „Samantha” - przyp. tłum.). Jej serce stanowi jednostka procesorowa 440EP SoC (System On a Chip) firmy AMCC, oparta na rdzeniu procesora PowerPC G3, działająca z częstotliwością 667 MHz (dostępne są także modele taktowane prędkościami 533 i 400 MHz). W wyżej wymienionym układzie znajdują się liczne elementy do obsługi urządzeń peryferyjnych.

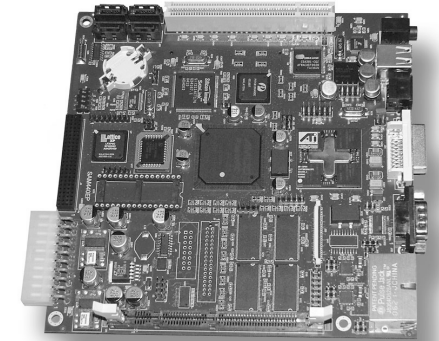
SAM440EP to płyta standardu mini-ITX (17 cm x 17 cm - tak samo jak MicroA1) i charakteryzuje się następującą specyfikacją:

- 256 lub 512 MB pamięci (DDR 266 Mhz z możliwością rozszerzenia do 1 GB przez slot SODIMM),

- zintegrowana karta graficzna ATI Radeon mobility M9 z 64 MB pamięci,
- wyjścia DVI, VGA i S-Video,
- 4 porty Serial ATA (SATA),
- 1 port USB 1.1 (wykorzystujący kontroler znajdujący się w procesorze),
- 2 zewnętrzne i 2 wewnętrzne porty USB 2.0 (wykorzystujące kontroler NEC),
- 1 slot PCI i 1 slot Mini-PCI.

Najciekawszym elementem SAM440EP jest układ logiczny FPGA (Field Programmable Gate Array), w którym można zaprogramować funkcje potrzebne danemu użytkownikowi. Uczestnicy forów spekulują, że układ FPGA można wykorzystać do implementacji klasycznych układów specjalizowanych Amigi (możliwe, że nawet z projektów MiniMig lub Clone A), aby polepszyć ich emulację przez AmigaOS 4.0. Znajdujące się na płycie FPGA posiada także 96-pinowy interfejs, który otwiera wiele możliwości rozbudowy dla domowych (i nie tylko) inżynierów i elektroników.

Układ SoC (System on a Chip) wykorzystany w SAM440EP charakteryzuje się bardzo małym zużyciem energii i nie wymaga nawet chłodzenia. Karta graficzna Radeon, choć chłodzona pasywnie, posiada jednak radiator. Daje tutaj o sobie znać kolejna zaleta - komputer powinien być bardzo cichy. Nie pojawiło się jeszcze oficjalne oświadczenie firmy jakoby komputer ten miał działać pod AmigaOS 4.0, niemniej w wywiadzie jakiego udzielił Massimiliano Tretene z Soft3 stwierdzono, że konstruktorzy posiadają dobre relacje z Hyperion Entertainment oraz



betatesterami systemu. Mają również nadzieję na pozytywne stanowisko Amiga Inc. w tej sprawie. W tym samym wywiadzie Massimiliano podał, że cena SAM440EP ma kształtować się na poziomie 370-399 euro. Zgodnie z informacją na stronie internetowej projektu, pierwsze modele mają być dostępne w pierwszym kwartale 2007 roku (płytę główną można nabyć od trzeciego kwartału 2007 roku za cenę od 459 do 489 euro plus VAT. Z uwagi na toczący się proces sądowy pomiędzy Amiga Inc. a Hyperion Entertainment nie jest znana data wydania AmigaOS 4.0 na ten sprzęt - przyp. tłum.).

Oficjalna strona internetowa SAM440EP:

<http://www.sam440.com>

Wywiad z Massimiliano Tretene znajduje się na stronie autora pakietu AmiKit:

<http://www.amikit.amiga.sk/samantha.htm>

Będzie MorphOS dla Efiki

Genesi i MorphOS Team wydali oświadczenie, że kolejna wersja systemu MorphOS będzie działać pod Efiką - bardzo małą, charakteryzującą się niskim zużyciem energii płytą główną produkcji niemieckiej firmy bplan.

Efika pracuje w oparciu o jednostkę Freescale MPC5200B SoC (System On a Chip) opartą na 32-bitowym rdzeniu PowerPC 603e z FPU taktowanym zegarem 400 MHz. Na płytę wlotową jest 128 MB pamięci DDR. Wymiary płyty są bardzo nietypowe: 11,8 cm x 15,3 cm co sprawia, że jest ona niewiele większa od pudełka na płytę CD. Najwyższy element na płycie mierzy sobie tylko 38 mm wysokości.

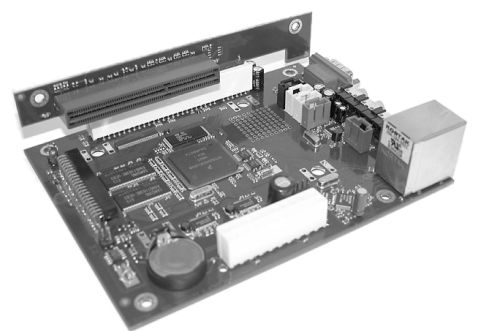
Pomimo swoich niewielkich rozmiarów Efika posiada sporo dodatkowych elementów, z których większość jest obsługiwana przez procesor SoC:

- 44-pinowy port IDE (PATA) przeznaczony dla dysków twardych 2.5",
- karta sieciowa 10/100 Mb/s,
- 2 porty USB 1.1,
- port szeregowy RS232 (najprawdopodobniej na potrzeby debugu),

- układ dźwiękowy AC97,
- port IRDA,
- zegar czasu rzeczywistego.

Płyta główna zasilana jest przez standardowe złącze ATX. Pobiera tylko 4,1 W energii. Producent szacuje, że cały komputer z kartą graficzną i twardym dyskiem nie powinien zużywać więcej niż 20 W. Z uwagi na niskie zużycie energii, każdy element komputera może być chłodzony pasywnie bez konieczności montowania radiatorów.

Efika posiada jeden slot PCI, w którym przeciętny użytkownik umieści najprawdopodobniej kartę graficzną. Producent (bplan) opcjonalnie oferuje specjalną przelotkę (90-stopniowy riser), która wetknięta do slotu PCI pozwala korzystać z kart graficznych opartych na złączu AGP (x1). Riser zmienia także sposób umieszczenia karty graficznej z położenia pionowego na poziome, równoległe do płyty głównej. Twardy dysk 2.5" można wówczas umieścić w przestrzeni pomiędzy kartą graficzną a płytą główną tworząc w ten sposób bardzo mały i zgrabny komputer.



Płyty główne Efika dostępne są do nabycia w sklepie internetowym firmy Genesi za cenę 160 euro (bez podatku) (we wrześniu 2007 roku firma Genesi poinformowała o zakończeniu sprzedaży Efiki. Zapowiedziano jednocześnie spodziewane wprowadzenie nowego modelu Efika2, który różnił się będzie od poprzednika nowym procesorem MPC5121e ze zintegrowaną kartą graficzną i jednostką RISC do przetwarzania multimediów - przyp. tłum.). Nie jest znana data wydania systemu MorphOS, który będzie działał na Efice. Więcej informacji można znaleźć na stronach firm Genesi i bplan:

<http://www.pegasosppc.com>
<http://www.bplan-gmbh.de>

Wywiad z Jensem Schoenfeldem z firmy Individual Computers

Jens Schoenfeld rozmawia z Magnusem Johnsonem o swoich produktach i CloneA – projekcie zastąpienia układów specjalizowanych Amigi.

Kilka faktów

Nazwisko

Jens Schönfeld

Miejsce zamieszkania

Aachen, Niemcy

Strona internetowa

<http://www.ami.ga>

Czy na początek mógłbyś się przedstawić? Być może są czytelnicy, którzy nie wiedzą kim jesteś.

Nazywam się Jens Schoenfeld. Jestem założycielem i właścicielem firmy „Individual Computers”. Przyczyniłem się do powstania takich projektów jak karta graficzna Graffiti, kontroler IDE Buddha, kontroler Catweasel i wielu różnego rodzaju rozszerzeń do Amigi. Najlepiej sprzedawały się karta sieciowa X-Surf i adapter IDE-fix (+express).

Co sprawiło, że zainteresowałeś się inżynierią sprzętu elektronicznego? Kiedy to było?

Elektroniką pasjonowałem się od zawsze. W wieku około sześciu lat, gdy bawiłem się zestawem klocków małego elektrotechnika Fischertechnik, największą frajdę sprawiało mi dodawanie żarówek do modelu i sprawienie, aby poruszał się, napędzany mocą silniczków. Mój kuzyn przyczynił się do tego, że zainteresowałem się komputerami. Zrobił to niejako niechcący - подарował mi swój stary egzemplarz Sinclair ZX81. Zakładał, że nie będę w stanie z nim nic zrobić, ale potraktuję go jako zwykłą zabawkę. Gdy tylko nauczyłem się czytać, zapoznałem się z instrukcją obsługi tego „cacka” i wybłagałem mamę, aby pozwoliła mi podłączyć je do telewizora. Sam nauczyłem się języka Basic. Moja mama nie chciała jednak, abym czytał wyłącznie książki o komputerach. Następną więc lekturą po instrukcji od Sinclaira były przygody Pitje Puck (seria niemieckich komiksów - przyp. tłum.).

Niedługo później ZX81 został zastąpiony przez Commodore 64. Odkąd pamiętam, próbowałem za jego pomocą sterować modelami Fischertechnik. Ponieważ nie posiadałem wykształcenia elektronicznego udawało mi się jedynie regularnie palić komputer. W pewnym momencie moja mama odmówiła zapłaty za kolejną naprawę, a więc jedyne co mi pozostało, to naprawić komputer samemu. Faktury z numerami wymienianych układów dały istotne wskazówki. Wkrótce miałem już podstawową wiedzę na temat tego „za co odpowiada każdy układ” wewnątrz tego „magicznego pudełeczka”.

Przy składaniu tej układanki w jedną całość pomocne były artykuły na temat sprzętu publikowane w gazetach komputerowych. Nie potrafię wytłumaczyć dlaczego tak bardzo mnie interesowały, lecz patrząc z perspektywy czasu, chyba chodziło w tym o to, że byłem zbyt leniwy, aby wklepywać publikowane w tych samych

magazynach listingi. Woląłem dodawać do mojego C64 kolejne świecące diody i przełączniki, które sprawiły, że mój wytuningowany model trafił na stronę tytułową magazynu c64upgra.de. Często otrzymuję pytania w stylu „czy to prawdziwy C64, czy też fotomontaż?”. Prawdziwy i stale ten sam, którego używałem będąc dzieckiem. Nie pozbędę się go!

Kiedy doszedłeś do wniosku, że na tym co robisz, można zarobić?

Chodząc do szkoły miałem dużo wolnego czasu, który poświęcałem na zabawę z komputerem i nawiązywanie kontaktów z innymi użytkownikami. W tamtych czasach bycie „sprzętowcem” należało do rzadkości. Wkrótce poznałem ludzi tworzących na scenie C64 i Amigi: Chrisa Hülsbecka (pracował wówczas dla Rainbow Arts), ekipę Factor 5, Kaiko a później Neon Entertainment. Ci ludzie zawsze konsultowali ze mną wiele spraw związanych ze sprzętem. Czas wolny nie był problemem - szkoła w Niemczech zajmuje tylko pół dnia. Gdy odrobiłem prace domowe, popołudnia miałem wolne, więc miałem sporo czasu na spotkania z pasjonatami Amigi i C64. Wiele zabezpieczeń przed kopiowaniem, które zastosowano w grach, było mojego pomysłu. Turrican, Apidya i inne tytuły wykorzystywały system wydłużonej ścieżki (long-track writer hardware). Ci, którym udało się ukończyć grę Apidya, na ekranie końcowym przedstawiającym nazwiska autorów mogą zauważyć, że za rozwiązanie sprzętowe odpowiedzialna była moja osoba.

Szkolę ukończyłem w 1993 roku. Nie odbyłem służby wojskowej, lecz w zamian pracowałem w domu spokojnej starości. Zajęcie to oznaczało znacznie mniej wolnych chwil, niż do tego przywykłem. Gdybym chciał poświęcać więcej czasu komputerom, odrabiałbym mniej godzin w domu seniora, co w rezultacie uszczupliłoby moje finanse. Wówczas zdecydowałem, że moje ukochane hobby musi zacząć przynosić zyski. I nie chodziło tylko o pokrycie kosztów, lecz o to, abym mógł robić to, co lubię i mieć z tego pieniądze. W roku 1994 firma Neon Entertainment jako pierwsza podpisała ze mną kontrakt. Stworzyliśmy system motion-tracking, który opierał się na współpracy kilku Amig 1200 i digitizerów wideo czasu rzeczywistego: jedna Amiga przypadała na jedną kamerę, które rozstawione pod różnym kątem były skierowane na tę samą osobę. Zebrane dane pozwalały wyliczyć trójwymiarowe współrzędne obiektu, który nabywał naturalnych cech ruchu. System ten wykorzystywano w grach komputerowych. Latem 1994 zarejestrowałem firmę, choć nigdy nie myślałem o tym, aby to był wielki koncern. Chciałem po prostu legalnie pracować i zarabiać pieniądze, choć moim głównym celem były studia na kierunku inżynierii elektrycznej na uniwersytecie w Akwizgranie. Rozpocząłem je na jesieni tego samego roku. Firmę prowadziłem na „pół gwizdka”, głównie wykonując prace zleczone dla innych firm amigowych - największą z nich była ACT Electronics, twórcy kart Apollo - przez kilka lat wykonywałem dla nich naprawy sprzętu.



Gdy pojawiła się gra Doom, chciałem ją mieć na Amidze. Wkrótce jednak koledcy z wiedzą programistyczną uświadomili mnie, że Amidze brakuje pewnego istotnego elementu: trybu graficznego chunky, gdzie jeden bajt pamięci odpowiada jednemu pikselowi na ekranie. W tym momencie rozpocząłem prace nad moim pierwszym, w pełni własnym projektem: kartą Graffiti. Miała ona swoją premierę podczas targów w Kolonii, w 1995 roku, a w styczniu 1996 rozpoczęła się sprzedaż. Sukces jaki odniosła karta zmienił mój sposób myślenia - postanowiłem sobie, że więcej moich pomysłów ujrzy światło dzienne. Prowadzenie firmy z pracy dyplomowej stało się zajęciem w pełnym wymiarze. Nie miałem zbyt wiele czasu na naukę. Zdałem większość egzaminów, ale zostały mi jeszcze trzy, no i obrotna praca dyplomowej. Nie przewidując tego do końca w najbliższej przyszłości. Nie jestem już oficjalnie studentem, ale w każdej chwili mogę ponownie nim zostać - nawet w wieku 60 lat!

Jak długo istnieje Individual Computers i ile osób zatrudnia?

W 1994 roku, gdy zaczynałem, nie miałem planów rozwoju firmy. Zdawałem sobie jednak sprawę, że nie jestem dobrym programistą i będę musiał tę działalność komuś powierzyć. Wynajmowałem w tym celu pracowników na zlecenie, bądź zwracałem się do postaci znanych w amigowym świecie. Jedną z nich był Oliver Kastl, który napisał IDE-fix i oprogramowanie do kontrolera Buddha. Od stycznia 2006 roku pracuje u mnie dwóch programistów. Prowadzę także rozmowy z trzecim - mamy kilka projektów, które wymagają dużych nakładów pracy. Chcę kontynuować rozwój starszych projektów, takich jak Catweasel. Aby to było możliwe, muszę zatrudnić nowe osoby.

Czy z pracy nad amigowym sprzętem da się wyżyć, czy też może potrzebujesz dodatko-

wej, „normalnej pracy” niezwiązanej z Individual Computers?

Pracy w Individual Computers poświęcam od 70 do 90 godzin tygodniowo. Nie mam już czasu na „normalną pracę”. Jak wspomniałem, obecnie tworzę dodatkowe etaty, aby ukończyć rozpoczęte projekty. Firma cały czas się rozrasta.

W czwartym kwartale 2007 roku mam zamiar wyjechać z Akwizgranu do miejsca, gdzie będę miał dwa razy więcej przestrzeni na działalność firmy. Ceny w Akwizgranie i jego okolicach są wysokie, przenoszą się więc na wieś. Wszystko, czego potrzebuję do pracy, to szybkie łącze internetowe i poczta dowożąca zamówiony towar następnego dnia. To mogę mieć prawie w dowolnym miejscu w Niemczech. Mój przyjaciel ujął to w ten sposób: „Swoją pracę możesz wykonywać prawie w każdym miejscu na Ziemi. No może z wyjątkiem bieguna!”

Jakie są Twoje odczucia dotyczące obecnej sytuacji Amigi? Co sądzisz o nabierających kształtów systemach AmigaOS 4.0 i MorphOS?

Szczerze mówiąc, to żal mi społeczności amigowej. Została podzielona na „dwa obozy - czerwony i niebieski”, przez co wiele energii zostało zmarnowane na tę wojenkę. Wiele osób straciło rozeznanie w tym, co się dzieje i nie ma kogoś lub czegoś, co mogłoby zebrać całą istniejącą jeszcze energię. Rozpoczyna się małe projekty, ale tak naprawdę nigdy ich się nie kończy czy nawet doprowadza do stanu, który można nazwać „działającym prototypem”.

AmigaOS 4.0 i MorphOS niosą w sobie duży potencjał mocy i, chyba nie tylko według mnie, ta moc powinna się połączyć. Jednak sporo potrzeba pracy, aby ten ożenek w ogóle się wydarzył. Jest zbyt wiele goryczy, czasem nawet usprawiedliwionej, zarówno po jednej, jak i po drugiej stronie.

Czy możesz określić swoją pozycję na tym podzielonym rynku oraz odnieść się do publicznej już dysputy pomiędzy Individual Computers a Genesi?

W momencie gdy postępował cichy podział na czerwonych i niebieskich, ze społecznością amigową musiało już dziać się coś niedobrego. Zdrowa społeczność powinna zrobić to, co zdrowy system odpornościowy robi z chorobą: stworzyć wrogie środowisko.

Niestety, istniejące zbyt bliskie powiązania między Genesi i bplan doprowadziły do domniemania, że pracuję przeciwko firmie blan. Po pierwsze chciałbym powiedzieć, że nie marnuję siły na „pracę przeciwko komukolwiek”. Ja tylko uzależniając moje działanie od tego, z kim mam do czynienia. Jeśli coś w jakiś sposób wspiera BBRV, nie robię tego. Nie oznacza to jednak, że działam *przeciwko* komukolwiek. Chcę, aby było jasne, że nigdy nie miałem żadnych problemów we współpracy z właścicielami firmy bplan, którymi są Gerald Carda i Thomas Knäbel. Szanuję ich pracę i podobają mi się ich projekty oparte na procesorach PPC.

W grudniu 2002 roku, na targach Amiga and Retro Computing, doszło pomiędzy mną a Billem Buck do drobnej wymiany poglądów, podczas której Gerald i Thomas mogli poczuć się atakowani. Nigdy tego nie zamierzałem i gdy tylko zwrócono moją uwagę na to, że mogło to tak zostać odebrane, zadzwoniłem do nich z przeprosinami oraz uczyniłem to na forum publicznym. Wyraźnie rozdzielałem Genesi od firmy

bplan. Gerald i Thomas pomagali mi znaleźć trudno dostępne części do projektu C-One i nigdy nie zrobili nic, co mogło zostać uznane za „złe dla którejś ze stron”. bplan to jedyna firma, która udowodniła, że posiada odpowiednią wiedzę na temat linii procesorów PPC - zarówno od strony projektowej jak i produkcji na szeroką skalę. Jestem pewien, że utrzymają swoją pozycję kluczowych graczy na rynku płyt głównych opartych o procesor PPC. Życzę im wszystkiego dobrego.

Czy sądzisz, że ludzie z Amiga Inc. są lepsi od BBRV?

Oni także popełnili błędy. To, co ludzie zapamiętają to sprawa z kuponami i kosztulkami. Utrzymuję kontakt z Billem McEwenem i dopinam warunki kontraktu dotyczące legalnego dołączenia Kickstartu do jednego z moich produktów (Kickflash lub Clone-A). Podczas kolejnego naszego spotkania chciałbym poruszyć temat kosztulek/kuponów. Duża różnica pomiędzy BBRV i McEwenem jest taka, że BBRV patrzą na innych z góry: każdy kto według nich jest już niepotrzebny, jest porzucany - w tym sporo ludzi, których uznaję za przyjaciół, ludzi, których szanuję.

Nie przejmuję się tym w jaki sposób BBRV mnie traktują. To ja decyduję, czy ktoś jest w stanie mnie obrazić. Przejmuję się jednak tym, w jaki sposób traktuje się moich przyjaciół. Tak więc od tej strony ludzie z Amiga Inc. są lepsi.

Według Ciebie, jak długo będziesz w stanie poświęcić swój czas na rozwój sprzętu dla Amigi?

Produkty dla Amigi generują obecnie mniej niż jedną czwartą moich dochodów. Ale to stały rynek. Sądzę, że mógłbym to ciągnąć w nieskończoność. Nadal mam mnóstwo pomysłów, których nigdy nie przekształciłem w namacalne rzeczy. Ale pieniądze to nie jest jedyny powód, dla którego poświęcam swój czas Amidze. Amiga to filozofia, której brakuje innym komputerom. Dzisiejszy sprzęt nadal nie posiada (a jeżeli już posiada, to kiepskie odpowiedniki) wielu dobrych elementów z architektury AmigaOS jak również amigowego sprzętu. Muszę przyznać, że wykonuję większość swojej pracy (CAD, e-mail i OpenOffice) na komputerze z procesorem x86, ale nie ma to jak włączyć sobie Amigę. Ostatnio jednak, swoimi wypowiedziami na publicznych forach, kilka osób zespołu dobrą zabawę. Dałem więc sobie z tym spokój. Przyjąłem pewne zlecenie, które zajmie mi jakieś dwa lub trzy miesiące, ale jestem pewien, że gdy skończę, zrobię coś dla Amigi.

Spośród Twoich najnowszych projektów znaczących się dwa dla Amigi 600: rozszerzenie pamięci Chip oraz karta turbo z procesorem 68030. Czy opłaca się robić takie rozszerzenia dla tego modelu?

Nie spodziewam się zbić fortuny na rozszerzeniach dla A600. Te projekty powstały głównie dla zabawy. A600 to fajna maszyna, ale nie ma co liczyć na znaczące zyski. W związku z tym, wszystko co robię dla tego modelu powstaje w wolnym czasie. Gdybym poświęcał swój główny czas na tak marginalne projekty, szybko bym zbankrutował.

Ostatnio wydałeś oświadczenie, że karty turbo dla A600 oraz kontroler IDE Buddha dla A500 pojawiają się w nieokreślonym bliżej terminie. Za powód podałeś „obłożenie pracą na kolejnych kilka tygodni”. Jak długo to może potrwać? Czy jest szansa, że te dwa

produkty będą dostępne jeszcze w tym roku? A może nie ma w ogóle pewności, czy kiedykolwiek zostaną wydane?

Oba produkty będą dostępne. Muszę jednak ukończyć przed pierwszym listopada (2006 roku - przyp. tłum.) moją pracę związaną z kontraktem.

Czy możesz zdradzić jakieś szczegóły dotyczące tego kontraktu?

Nie jest to nic powiązanego z Amigą. Projekt Keyrah spodobał się pewnej firmie, która potrzebuje aplikacji sieciowej. (Jens miał na myśli firmę Viprinet i wielokanałowy router USB „Multichannel VPN Router”. Trafił on do sprzedaży 20 sierpnia 2007 roku - przyp. tłum.).

Zaprojektowałeś kartę muzyczną Delfina. Co czyni ją inną w porównaniu z dostępnymi teraz na rynku kartami muzycznymi na PCI?

Delfina posiada specjalizowany procesor, który nie tylko odgrywa sample, ale także pliki MP3 bez korzystania z procesora komputera podczas dekompresji. Można dodawać różne efekty pogłosu, takie jak echo, symulowanie akustyki pomieszczenia (hall), flanging (efekt podobny do phasingu, ale wprowadzający sprzężenie zwrotne. Umożliwia uzyskanie brzmienia podobnego do efektu Dopplera - przyp. tłum.), czy opóźnienie. Nie są one możliwe na przykład na karcie Soundblaster bez wykorzystania głównego procesora komputera. Delfina od strony koncepcyjnej jest sprzętem bardzo „amigowym”. Wynika to ze specjalizowanych elementów jakie w niej zastosowano, które odciążają główny procesor komputera.

Opowiedz co nieco o interfejsie Flipper.

Flipper to mostek łączący starą technologię Amigi z technologią nowoczesnych komputerów. Wpadłem na jego pomysł w okresie, gdy użytkownicy Amigi przesiadali się z Amig klasycznych na PPC. Zawsze chciałem, aby mój sprzęt utrzymywał swoją wartość dłużej niż zwykłe karty rozszerzeń, często bezużyteczne po zmianie komputera. Flipper jest właśnie czymś takim. To dwa interfejsy na tym samym sprzęcie. Jedną stroną pasuje do slotu Zorro Amigi. Dzięki automatycznej konfiguracji sprzęt jest od razu widziany przez AmigaOS. Jeżeli użytkownik przesiądzie się na Amigę ze slotami PCI, kartę należy wyjąć i odwrócić. Następnie wpinamy ją w slot PCI i możemy z niej dalej korzystać pod Amigą z procesorem PowerPC lub innym komputerem ze slotami PCI.

Interfejs Flipper jak na razie znalazł zastosowanie jedynie w kontrolerze Catweasel MK3. Planowany jest także dla karty muzycznej Delfina. Nie chcę jednak podawać daty pojawienia się interfejsu Delfina Flipper, gdyż nie chcę nikogo rozczarować. Obiecuję go już od dawna i nie mogę znaleźć czasu, aby go wreszcie zrobić. Przy obecnym obłożeniu pracą, nie mam pomysłu na to, kiedy mógłbym wygospodarować trochę czasu, aby stworzyć interfejs Flipper dla Delfiny. Dla osób chcących wpiąć Delfinę w sloty Zorro, polecam rozwiązanie zastępcze: nabyć karty rozszerzeń Zorro wyposażonej w port zegara i podłączenie karty Delfina do tego portu.

W swojej ofercie posiadasz także kartę dźwiękową Atlantis. Co ją odróżnia od Delfiny?

Podstawowa różnica jest taka, że Delfinę można kupić.

Wywiady

Powstał tylko jeden egzemplarz karty Atlantis. Prototyp demonstrowałem wielokrotnie, projekt jednak nigdy nie doczekał się stadium, które można określić jako „gotowy do produkcji”. Odłożyłem go na półkę i nie zamierzam do tego wracać. W zamian, we współpracy z Petsoff, stworzyłem Delfinę.

Najpopularniejszą rzeczą, z którą jesteś w świecie amigowym utożsamiany, jest Catweasel. Najprościej rzecz ujmując, jest to kontroler stacji dyskieta. Czy mógłbyś dokładniej opisać co tak naprawdę on robi? Czy jest możliwe podpięcie do niego pierwszej z brzozy stacji dyskieta 3,5" i wykorzystanie jej do odczytu wszelkiej maści formatów dyskieta (np. sformatowanej na Amidzie dyskieta HD o pojemności 1,76 MB)?

Sam to dobrze wytłumaczyłeś. Jest to kontroler, który sprawia, że po podłączeniu standardowej, pecetowej stacji dyskieta możliwe jest uzyskanie dostępu do wszystkich rodzajów dyskieta, zarówno DD jak i HD. Kontroler dostępny jest dla różnych modeli Amigi, a także dla PC z Windowsem i Linuksem.

A co z dyskieta 5,25"? Czy wymagany jest specjalny napęd, czy też wystarczy do kontrolera podłączyć stację dyskieta od PC lub może nawet Commodore 1541?

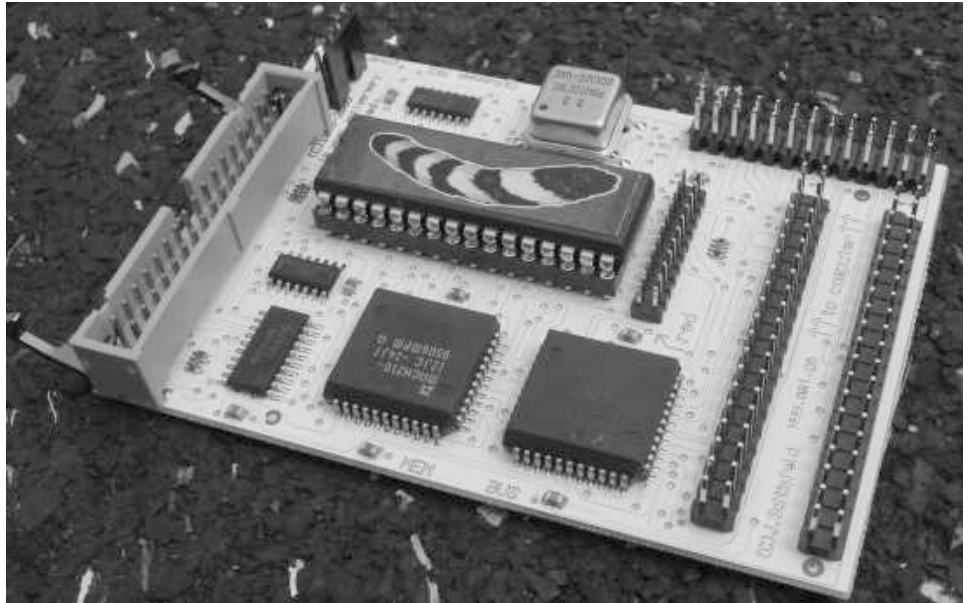
Kontroler Catweasel wymaga standardowego napędu dyskieta podłączanego przez 34-pinowy port Shugarta. Stacja dyskieta Commodore 1541 posiada złącze Commodore-IEC, w które nie jest wyposażony Catweasel. Jeśli chcesz odczytać zawartość dyskieta z Commodore, możesz skorzystać z napędu 5,25" dla PC. Catweasel sobie z nimi poradzi. Większość osób nadal żyje w przekonaniu, że napęd musi być kompatybilny z formatem dyskieta, ale tak naprawdę to kontroler odpowiada za transfer danych. Napęd składa się głównie z elementów mechanicznych i obwodów elektronicznych, które przeprowadzają konwersję sygnału. Nie ma dla niego znaczenia format dyskieta. Catweasel sprawia, że zwykła stacja dyskieta staje się naprawdę bardzo zdolnym narzędziem.

Czy Catweasel obsługuje także napędy kasetowe lub cartridge?

Niestety zaden z nich nie korzysta ze standardowych interfejsów, takich jak np. interfejs Shugarta. Jeśli jednak posiadasz streamer, który kiedyś był wykorzystany jako kontroler starych stacji dyskieta, byłoby możliwe zaprojektowanie sterowników dla Catweasel. Wersja MK4 obsługuje takie urządzenia, ale nigdy nie było moim zamiarem obsłużenie wszystkich niestandardowych streamerów. Powód tego jest prosty - nawet jeżeli podłączy się je tym samym interfejsem co stacja dyskieta, to i tak na niewiele się to zda, gdyż wykorzystują one całkiem inny zestaw komend, różny dla różnych producentów. Nowa wersja kontrolera ma na celu możliwość odczytu formatów dyskieta, które były popularne w latach 70-tych i wczesnych latach 80-tych. Są wśród nich napędy 8-calowe i 3-calowe, które wymagają pewnych dodatkowych rozwiązań sprzętowych.

Najnowsza wersja Catweasel wyposażona jest w układ dźwiękowy SID stosowany w C64. Dlaczego? Nie widzę tu logicznego związku.

Logiczny związek pojawia się, jeśli pomyślimy o emulatorach. Emulatory potrafią prawie wszystko to, co oryginał. Jedynym ograniczeniem jest sprzęt w jaki jest wyposażona maszy-



Nowa wersja „Catweasel MK2 Anniversary Edition” wydana w celu podkreślenia 10. lat istnienia najbardziej znanego urządzenia firmy Individual Computer.

na emulująca. Pierwszym z nich jest kontroler stacji dyskieta. Radzi on sobie tylko z formatem MFM, a więc format GCR z C64 jest niekompatybilny z kontrolerem dyskieta montowanym w PC. To samo dotyczy układu SID. Podczas jego emulacji zawsze występuje pewne opóźnienie pomiędzy dźwiękiem a obrazem. Co więcej, z racji tego, że układ SID jest po części analogowy, każdy egzemplarz posiada swoją własną duszę. Nie jesteś w stanie zaemulować tych dźwięków w 100%. Cechy filtrów każdego układu są inne, wyjątkowe. Prawdziwy układ SID sprawia, że emulacja staje się bliższa oryginałowi, a ty masz porządek na biurku. Nie musisz trzymać na stole wielu różnych komputerów, monitorów, klawiatur.

Na jaki rynek tworzony jest Catweasel i jak przedstawia się sprawa ze sterownikami dla AmigaOS 4.0 i MorphOS-a?

Catweasel MK4 powstaje głównie z myślą o maszynach wyposażonych w procesory x86, które działają pod obsługą Linuksa lub Windowsa. Zauważyłem wyraźny wzrost sprzedaży w momencie udostępnienia nowej wersji beta sterowników dla systemu Windows. AmigaOS 4.0 i UBoot obsługują wersję MK4, choć wiele jeszcze jest do zrobienia. Przekazałem kody źródłowe sterowników dla Amigi klasycznej programiście, który pracuje nad wersją PPC urządzenia multidisk.device. Dzięki temu, dla AmigaOS 4.0 będą dostępne wszystkie, takie same jak dla Amig klasycznych, funkcje sterowników kontrolera.

Historia sterowników w wersji dla MorphOS-a jest prosta. Napisałem je na początku roku 2003. Wygenerowało to sprzedaż kontrolera w ilości około 30 sztuk. Aby ograniczyć straty, które spowodował port sterowników w wersji dla MorphOS-a, sprzedałem więc Pegasosa. Zgrało się to w czasie z decyzją Genesi o obniżeniu ceny tego komputera o kilkaset euro, co automatycznie spowodowało spadek wartości wszystkich używanych egzemplarzy. Rok później pojawiła się nowa wersja systemu, która była niekompatybilna z multidisk.device. Ludzie domagali się darmowego uaktualnienia. Odmówiłem z dwóch powodów: nie mam już tego komputera oraz nie chcę mieć więcej do czynienia z BBRV.

To samo dotyczy sterowników dla MK4 w wersji dla MorphOS-a. Nie napiszę ich i nie przegna-

czę żadnych pieniędzy na ten cel. Dopóki BBRV zarządzają rzeczami związanymi z Pegasosem i MorphOS-em, ja nie interesuję się tym tematem.

Czy miałbyś coś przeciwko temu, aby przekazać źródła sterowników dla jakiegoś dewelopera, który stworzyłby ich wersję dla MorphOS-a? Tak właśnie stało się w przypadku AmigaOS 4.0.

Miałbym, ponieważ mogłoby to wpłynąć na wzrost sprzedaży Pegasosa, a w efekcie napływ pieniędzy dla BBRV. Wiem, że licencja systemu MorphOS nie jest już korzystna dla tego komputera, ale nadal jest on z nim sprzedawany.

Ze wszystkich swoich projektów wymień trzy, z których jesteś najbardziej dumny i dlaczego?

Catweasel jest na pewno jednym z nich. Używają go wszyscy: począwszy od hobbystów, aż po laboratoria naukowe włączając w to Departament Obrony USA. Catweasel nadal, nawet po tych 10 latach, ciągle mnie zaskakuje. Stale znajdujemy dla niego nowe obszary zastosowań, a z pomocą nowego programisty, który pisze sterowniki dla systemu Windows, spodziewam się jeszcze większego wzrostu zainteresowania, zwłaszcza na poletku odzyskiwania danych.

Pozostałe dwa są dosyć prostymi rzeczami, ale ich stworzenie było nie lada wyzwaniem. Pierwszym jest cartridge Retro Replay dla C64. Robi on mniej więcej to samo co kiedyś Action Replay, ale stworzenie układu logicznego wymagało całej masy sztuczek, zarówno od strony działania jak i wykonania, aby całość pasowała do wszystkich modeli C64. Udało mi się pokonać wiele problemów normalnie niezauważalnych dla potencjalnego użytkownika, które występują podczas połączonej pracy szybkich i wolnych układów C64. To samo dotyczy kontrolera IDE Buddha dla Amigi. Te dwa urządzenia znajdują się na tym samym poziomie skomplikowania.

Ostatnia rzecz, z której naprawdę jestem dumny, to Keyrah. Użytkownik może wykorzystać starą klawiaturę od Commodore i przy pomocy portu USB podłączyć ją do dowolnego komputera dzisiejszych czasów (PC, Macintosh, Amiga, nawet X-Box!). Z zewnątrz wygląda to jak prosty

mikrokontroler, który przekazuje dane do komputera. Znający się trochę na elektronice z pewnością zauważą jednak, że na Kickflash jest niewiele elementów. Wiele osób z którymi rozmawiałem, sądziło, że pozbycie się oscylatora jest niemożliwe. Znalazłem sposób na odpowiednie dostosowanie czasu transferu danych z i do portu USB, aby był zgodny z wytycznymi USB-IF (skrót od „USB Implementers Forum” (z ang. „Forum Implementacji Standardu USB”) - organizacja zajmująca się rozwojem i propagowaniem standardu portu USB - przyp. Tłum.).

Jak do tej pory, co się najlepiej sprzedawało i w jakich ilościach?

Odpowiedź jest oczywista: Catweasel. Przez 10 lat sprzedano ponad 5200 sztuk. Dla porównania, inne produkty, pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy rzadko zbliżają się do pułapu 3000 sztuk. Głównym tego powodem jest prawdopodobnie mnogość różnych wersji kontrolera dyskiety, które zaprojektowałem. Jest ich 11, z czego 10 trafiło do seryjnej produkcji. Wliczam także wersję specjalną MK2 „anniversary edition”. Inne produkty pojawiają się w tylko jednej, może dwóch wersjach.

Jak wygląda standardowy proces powstawania produktu od pomysłu do wprowadzenia go na rynek?

To zależy od produktu. Niektóre przechodzą wiele etapów prototypowych, inne nawet nie wchodzi w to stadium - pomysł od razu ląduje w systemie CAD i wchodzi w etap produkcyjny. Posłużymy się przykładem X-Surf - w tym sprzęcie nie zastosowano żadnej nowej technologii. Interfejs Zorro sprawdził się w przypadku kontrolera IDE Buddha i za wyjątkiem izolacji PnP układu Realtek nie znalazło się tam nic ponad to, co już było wcześniej opracowane. Cały proces wprowadzenia pomysłu w życie zajął dziesięć dni, z czego większość czasu poświęciliśmy na rozwiązanie problemów mechanicznych.

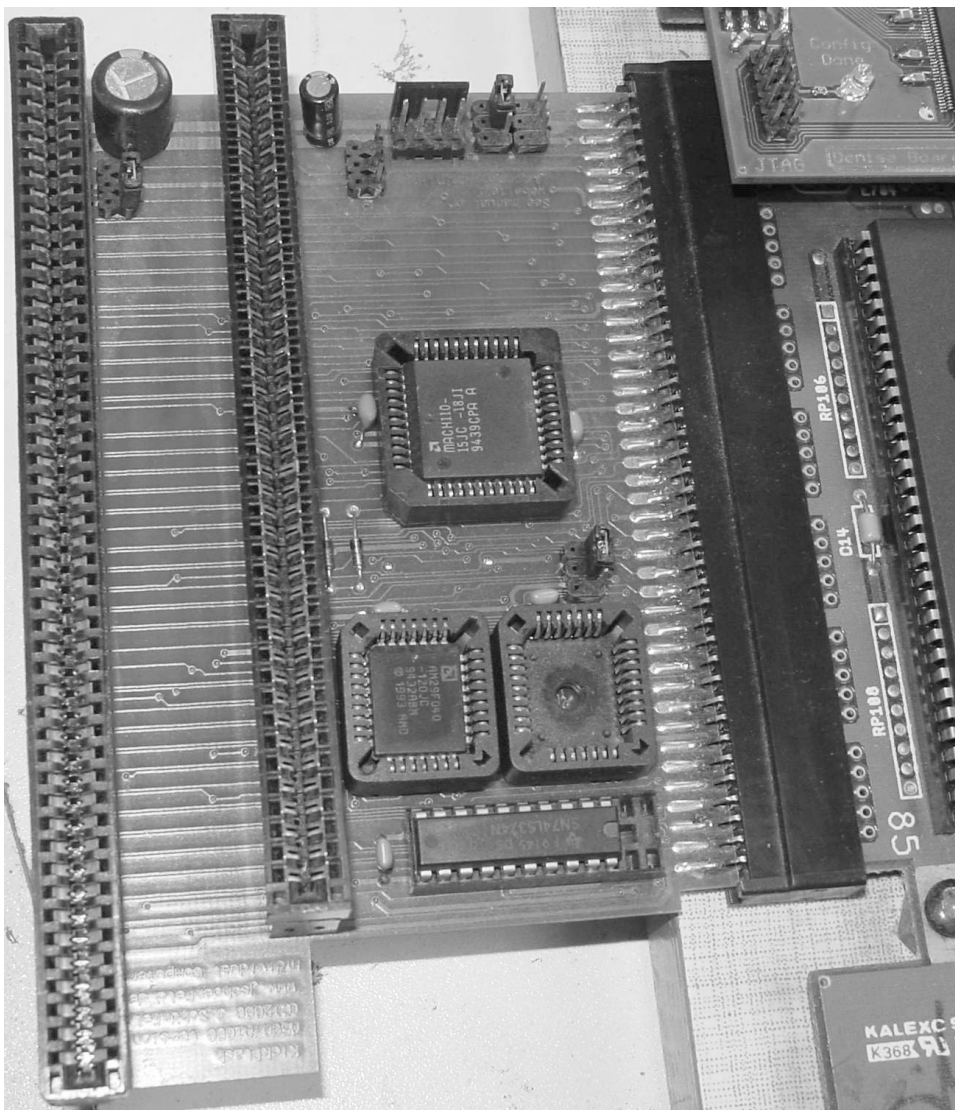
Zdarzają się jeszcze przypadki, że prototypy są górami kabli, ale coraz częściej wyglądają jak produkt końcowy. Powód tego jest stosunkowo prosty - czas na stworzenie płytki obwodów drukowanych jest taki sam, jak stworzenie prototypu metodą tradycyjną. Dla większości produktów tworzy się nawet do trzech wstępnych prototypów, abym zarówno ja, jak i programista i beta-tester mieli z czym pracować. Stratą czasu byłoby robienie wszystkiego ręcznie. Tak przygotowane prototypy od razu są poddawane testom, które mają potwierdzić, że finalny produkt będzie w stanie sprostać stawianym przed nim celom. Symulację przeprowadzamy w programach do projektowania logicznych układów programalnych.

Jaką część pracy nad projektem wykonujesz sam?

W kategorii technologicznego opracowania sprzętu, całość wykonuję praktycznie sam. W sprawach oprogramowania polegamy na innych. Potrafię napisać kilka podstawowych, testowych procedur („hard-coding”), ale wszystko co ma pracować w zgodzie z systemem jest poza mną. Moja wiedza programistyczna zatrzymała się na etapie assemblera 6502 i podstawach Turbo Pascala na PC. A, no i oczywiście Basic na ZX81/C64!

Czy były kiedyś przypadki rezygnacji z projektu na etapie jego powstawania? Co było ich powodem?

Nie było ich wiele, ale były. Od dawna chciałem stworzyć drugą, rozszerzoną wersję karty Graffiti



Prototyp jeszcze niedostępnego urządzenia Kickflash-A500. Produkt ten zostanie udostępniony jeśli Jens dojdzie do porozumienia odnośnie warunków licencji z firmą Amiga, Inc.

(obsługa wyższych rozdzielczości, większej liczby kolorów), ale okazało się to zbyt kosztowne i nigdy nawet nie osiągnęło wersji prototypowej. Kolejną rzecz, którą próbowałem stworzyć był „prosty” adapter. Jego zadanie miało polegać na możliwości wykorzystania pecetowej stacji dyskiety HD jako napędu dla Amigi. Projekt okazał się nie do końca taki „prosty”. Powstał podwójny kontroler stacji dyskiety z możliwościami o wiele większymi niż oba kontrolery (pecetowy i amigowy) razem. Projekt trafił na półkę, ale nie całkowicie. Wiele z wymyślonych rozwiązań znalazło zastosowanie w pierwszej wersji Catweasel. Jak już wspominałem wcześniej, istnieje także jedna wersja tego kontrolera, która nigdy nie trafiła do seryjnej produkcji - niskobudżetowa wersja podłączana do portu równoległego wykorzystująca bardzo dużo mocy procesora. Był to poprzednik MK2. Nie został ukończony, gdyż przystąpił do wersji MK2 w porównaniu z MK1 był ogromny. Dodatkowo udało się obniżyć cenę, a konkurencja wewnętrzna nie wydaje się być najlepszym pomysłem. Dwa produkty, które po dziś dzień nie trafiły na rynek, a można o nich poczytać na mojej stronie internetowej to karta dźwiękowa Atlantis, o której już mówiłem oraz Kickflash. Ten drugi nie trafił na rynek z powodów licencyjnych. Nigdy nie zdobyłem pozwolenia na użycie w nim oryginalnego Kickstartu. Nie chciałem wprowadzać na rynek czegoś, co będzie użyteczne wyłącznie przy jego nielegalnym używaniu. Ostatnio prowadzone z Amiga Inc. rozmowy pozwalają mieć nadzieję, że to się zmieni i po ośmiu latach od ogłoszenia

będę w stanie rozpocząć produkcję w pełni legalnej wersji Kickflasha.

Ostatnia rzecz, o której pamiętam, a która wylądowała w szufladzie, to wczesny projekt VarIO. Obecna wersja tego urządzenia posiada dwa szybkie (high-speed) porty szeregowy i równoległy. Plany zakładały również obecność portu PS/2 dla myszy i klawiatury, ale konstrukcja okazała się nadwielka. Nigdy nie udało mi się wygospodarować czasu na to, aby znaleźć błąd. W zamian skupiłem się na innych projektach. Decyzja okazała się słuszną z dwóch powodów. Niedługo później pojawił się Subway produkcji E3B, który sprawił, że urządzenia peryferyjne na PS/2 dla Amigi zaczęły wychodzić z mody (przynajmniej te, które w połączeniu z VarIO potrzebowałyby sterowników). Poza tym VarIO w istniejącej wersji bardzo spodobał się użytkownikom i zebrał same pochlebne opinie w niemieckich magazynach.

Czy stworzyłeś lub brałeś udział w tworzeniu jakiegoś produktu dla Amigi, który nie wyszedł spod szyldu Individual Computers?

Tak, byłem zaangażowany w wiele takich projektów. Hypercom 3plus i Hypercom 4plus to moje dzieła. VMC rozstało się z oryginalnym projektantem kart Hypercom, którym był Karl-Werner Riedel. W roku 1998 stworzyłem karty z oznaczeniem „plus”, eliminując jednocześnie problemy, które pojawiły się w starszych wersjach.

Inny projekt to zamiennik amigowej stacji dyskieta „EZ-drive”. Eyetech wykorzystał te „silikonowe napędy” (taka była ich nazwa obowiązująca na etapie produkcji) do uruchomienia Amigi zainstalowanej w systemie Kiosk. Dla firmy Creative Development (CreDev) stworzyłem kartę USB, nie udało im się jednak ukończyć do niej oprogramowania. Powstał jeden prototyp, ale bez „softu”, sprzęt ten jest bezużyteczny.

Czy wykorzystujesz Amigę podczas pracy (pomijając testy sprzętu, który stworzysz)?

Już nie. W latach 1994-2002 Amigę wykorzystywałem do obsługi poczty elektronicznej. W roku 1994 dostęp do Internetu nie był tak powszechny jak teraz. Musiałem się przy tym więc nieco napracować. Przy pomocy pakietu UUCP Matta Dillona i konwertera napisanego w Arexxie zamieniałem format odebranej korespondencji z UUCP na zrozumiały dla popularnego programu pocztowego Fastcall. Działało to dobrze i nawet udało mi się to dostosować do obsługi tzw. „syndromu roku 2000”. Chciałbym móc korzystać z Amigi trochę więcej, ale póki co nie doczekaliśmy się oprogramowania CAD, kompilatorów FPGA czy pakietu OpenOffice.

W jaki sposób załamanie amigowego rynku po upadku Commodore wpłynęło na sprzedaż produktów Individual Computers?

Upadek Commodore miał miejsce w momencie, gdy rejestrowałem swoją działalność. Moje projekty zaczęły powstawać dużo później, tak więc w ogóle nie miało to na mnie wpływu. Niemniej, dostrzegam fakt, że amigowy rynek się nie powiększa! Zabawne jest, że za każdym razem gdy sobie myślę „w tym roku to już będzie koniec”, przychodzą klienci, którzy wyrównują statystyki do tych sprzed roku. Tak naprawdę, na przestrzeni ostatnich czterech lat nie odnotowałem spadku sprzedaży amigowego sprzętu. Amiga jednak nie generuje większości mojego dochodu, choć cieszę się, że posiadam w swojej ofercie produkty retro. Sprzęt dla wiodących na rynku komputerów utrzymuje moją firmę, a dzięki takim wynalazkom jak karta diagnostyczna PCI po raz pierwszy od wielu lat mogłem wyjechać latem na wakacje.

Czy rozwój Amig „nowej generacji” w jakikolwiek sposób wpłynął na Twoją firmę?

Sądzę, że powinniśmy tutaj sprecyzować co nieco nazewnictwo. Według mnie, Pegasos i całe zamieszanie wokół niego nie posiada amigowego ducha. Nie byłoby więc fair stwierdzenie, że „nowe płyty PPC miały zły wpływ na moją firmę”. AmigaOne przyczyniła się do sprzedaży Catweasel MK3 i MK4 i pomimo strat, których powodem był Pegasos, Amiga „nowej generacji”, gdyby była dostępna obecnie w sprzedaży, zwiększyłaby moje wyniki. Muszę też dodać, że płyty główne produkcji bplan idealnie wypełniły lukę na rynku amigowego sprzętu. Niestety ich nazwa, pomimo, że Pegasos jest projektem wyłącznie bplanu, jest ściśle powiązana z zarządkiem Genesi. Moim zdaniem, zmiana nazwy pozwoliłaby odciążyć się od Genesi i dałaby szansę na podjęcie negocjacji pomiędzy osobami stojącymi za AmigaOS 4.0 i bplanem. Osobiście wspierabym taki projekt technologią Clone-A (więcej informacji w dalszej części), czy to w postaci rozszerzenia, czy jako wbudowanego w sprzęt bplanu komponentu.

Mam nadzieję, że to trochę wyjaśnia, iż nie jestem „przeciwnikiem niebieskich”, ale „zwolennikiem społeczności amigowej” i połączenia sił.

Ostatnio zawarłeś umowę z ACK Software Controls na dostarczenie części do projektu PowerVixxen. Czy posiadasz jeszcze inne powiązania biznesowe z firmami istniejącymi na amigowym rynku?

Nie ma żadnej prawdziwej współpracy z ACK Software Controls. Adam Kowalczyk otrzymał próbki złącz dla A1200, złożył zamówienie i to wszystko. Sprawa nie została sfinalizowana i wygląda to nieciekawie, dla każdego kto miał nadzieję na tani sprzęt PPC. Wiele pieniędzy na to poszło (nie tylko z mojej strony), ale czy coś z tego wyjdzie pozostaje pod znakiem zapytania. Pomysł PowerVixxen jest ciekawy, ale na efekty tej pracy musimy nadal czekać.

Oprócz tego, na rynku sprzętu do Amigi klasycznej pozostały dwie firmy: E3B ze sprzętem sieciowym i USB oraz Elbox. Z E3B utrzymujemy bliskie stosunki biznesowe. Otwarcie rozmawiamy o naszych planach, na dalekim wschodzie wspólnie kupujemy części w dużych ilościach oraz wzajemnie sobie pomagamy w świadczeniu pomocy dla klientów.

Elbox z kolei nie jest firmą otwartą na współpracę. Próbowałem dostarczyć im sterowniki do moich kart PCI stosowanych w ich mostkach PCI, lecz ich metody ochrony praw autorskich są według mnie trochę za ostre. Doszło do tego, że wypowiedzi moje i Michaela Bohmera (właściciel E3B) na grupie dyskusyjnej Mediatora (hostowanej przez Yahoo) poddawane są przez Elbox pełnej moderacji. Oznacza to, że nasze wypowiedzi mogą nie tyle co nie trafić na listę w ogóle, ale być również zmieniane bez wiedzy czytelników. Nie twierdzą, że coś takiego miało kiedykolwiek miejsce. Fakt jednak, że coś takiego może się stać sprawia, że wraz z Michałem stronimy od tej grupy dyskusyjnej.

Dlaczego jesteś tak bardzo oddany Amidze i C64? Nie powiesz, że chodzi o pieniądze.

Oczywiście, że nie. Pieniądze to powód drugorzędny jeżeli mówimy o produktach, których stworzenie pochłania czas, a sprzedają się za ledwie w ilości kilku setek sztuk. Jest wiele innych powodów. Dorastałem z tymi maszynami i sprawia mi dużą frajdę ciągła możliwość wyciskania z nich coraz więcej. Wyzwaniem jest rozwiązywanie problemów sprzętowych przy wykorzystaniu dzisiejszej technologii. Przy obecnych możliwościach może wydawać się to proste, ale samo podjęcie się tego, już z samej idei, jest warte poświęcenia. Nawet jeżeli koszty produkcji są wysokie, a zysk ze sprzedaży niewielki.

Jak powiedziałem wcześniej, ma to stanowić rozrywkę. Rozrywka to nie tylko pieniądze, ale także fakt, że robi się coś dla społeczności, która to docenia oraz własna satysfakcja, że udało się zrobić coś, o czym inni myśleli, że jest niemożliwe. Przez wiele lat prowadzenia firmy poznałem sporo ludzi. Lubię jeździć na amigowe imprezy, chociaż uczestniczenie w nich oznacza dla mnie przede wszystkim pracę. Odbijam to sobie na spotkaniach towarzyskich, które przezwrotnie następują po takiej imprezie. Poznałem w ten sposób wielu ciekawych ludzi, jakich z pewnością nie usłyszysz poza amigową społecznością. Nie chciałbym robić tego co robię na szarym rynku PC, gdzie wszystko sprzedaje się w ogromnych ilościach, praktycznie nie wiadomo nawet dzięki komu i przez kogo.

Jesteś jednym z najbardziej utalentowanych inżynierów sprzętu na amigowym rynku i posiadasz spore doświadczenie w tej materii.

Czy rozważałeś kiedykolwiek możliwość stworzenia amigowej płyty głównej „nowej generacji”?

Tak, ale to wymaga rozwoju dwóch innych, bardzo ważnych dla takiego projektu elementów, których nie posiadam jeszcze w swoim portfolio: projekt szybkiego modułu procesorowego oraz układów specjalizowanych Amigi. Jak dla mnie, Amiga potrzebuje układu kompatybilnego z kośćmi OCS/ECS. W innym wypadku ztraca się element amigowości. Dodałbym mnóstwo dodatkowych elementów na płycie, mam wiele pomysłów jak zwiększyć wartość sprzętu bez drastycznego wzrostu ceny. Niemniej, proces rozwoju takiej płyty jest długi i kosztowny. Nigdy nawet go nie zacząłem... aż do zeszłego roku.

Czy pracujesz obecnie nad czymś nowym, o czym jeszcze nie wspominałeś? Może chciałbyś co nieco o tym opowiedzieć? Obiecuję, że pozostanie to między Tobą, mną i jakąś setką czytelników...

Pracuję nad dwoma scandoublerami z flickerfixerem: jeden dla Amigi (do obsługi sygnału PAL na monitorach z częstotliwością pracy od 75 Hz), a drugi dla C64. Chcę to zrobić, bo coraz trudniej dostać odpowiednie monitory. Oba projekty raczej nie zostaną ukończone w tym roku.

Jako że ustaliliśmy, że ten wywiad nie pojawi się przed październikiem 2006 roku, mogę podzielić się informacjami o moim największym projekcie. Wraz z Oliverem Achtenem, osobą, która stoi za MMC64, pracujemy nad chipsetem Amigi, który nazwaliśmy „Clone-A”. Oliver jest jedną z dwóch osób, które zatrudniłem w styczniu 2006 roku. Rozpoczęliśmy przygotowania do tego projektu w październiku 2005 roku. Celem jest stworzenie wiernej kopii Amigi przy wykorzystaniu dzisiejszej technologii. Mamy zamiar zdemontować prototyp na AmiWest 2006. Demonstracja nie będzie bierna dla odwiedzających. Chcemy zachęcić każdego, aby przyniósł ze sobą swoją ulubioną grę lub demo na dyskietce i wypróbował na naszym komputerze. Do dyspozycji będzie 2 MB pamięci Chip oraz procesor 68000. Chciałem podkreślić, że nie będziemy wybierać tego, co będziemy uruchamiać. Będziemy całkowicie nieprzygotowani na programy, które przyniesiecie. Chcemy tylko pokazać, że jeśli coś działa na A500, będzie działać również u nas.

Obecna nazwa projektu to „Clone-A”. Mamy zamiar zastąpić w nim każdy oryginalny układ Amigi 500 przez odpowiednik. Na tę chwilę układy Denise, Gary, Paula i CIA zostały całkowicie zastąpione przez małe układy FPGA. Z oczywistych względów nie uda nam się ukończyć układu Agnus do czasu AmiWest, ale już zdążyliśmy ustalić jak przedstawia się jego budowa. Wszystko dzięki inżynierii wstecznej i wiedzy jaką posiadamy o wzajemnych powiązaniach pomiędzy układami.

W porównaniu z reimplementacją układów specjalizowanych zastosowaną przez Dennisa van Weerena na potrzeby Minimig, czy też projektu NatAmi, który opiera się na dokumentacji układów, nasze podejście do tego tematu z całą pewnością należy do najdłuższych i najbardziej skomplikowanych na jakie można było się zdecydować. Nie ma w nim jednak miejsca na żaden błąd. Nie mamy innego wyjścia jak być w 100% poprawni i za każdym razem, gdy naprawiamy błąd, okazuje się, że wniesienie poprawki niesie ze sobą zmniejszenie rozmiarów projektu. To naprawdę niesamowite, jak wiele Jay Miner i jego współpracownicy wepchnęli

w układy o gęstości około 20 tysięcy tranzystorów!

Nie mam pojęcia kiedy uda się nasz chipset przeobrazić w gotowy produkt, ale na pewno gdy już się pojawi, będzie oferował wiele. Można myśleć o nowej płycie głównej Amigi klasycznej, rozszerzeniu do Amigi klasycznej, które będzie zapewniało więcej pamięci Chip i szybszy blitter, czy o daughterboardzie dla dowolnej płyty głównej dostępnej obecnie na rynku. Jestem również otwarty na współpracę z każdym, kto zechce przeobrazić ten chipset w zabawkę pokroju C64DTV. Przenośna Amiga, zdolna działać godzinami zasilana jedynie baterią od telefonu komórkowego jest zdecydowanie w zasięgu ręki.

Mógłbyś powiedzieć bardziej dokładnie na temat różnic pomiędzy filozofią „Clone-A” i Minimig?

Dennis wykorzystał źródła UAE i opis rejestrów układów specjalizowanych. Nie jest to złym pomysłem. Jak już mówiłem, nasze podejście nie pozwala na popelnienie błędu, jego z kolei - daje więcej swobody, lecz w efekcie produkt jest nie do końca wierny oryginałowi. My zanim zrobimy kolejny krok, przeprowadzamy bardzo szczegółowy proces inżynieryjny: przykładowo piszemy programy testowe i po ich uruchomieniu dokonujemy pomiarów przy użyciu analizatora układów logicznych. Robimy także naprawę dziwnych rzeczy, aby dowiedzieć się jak działa wewnątrz układów, na przykład oprogramowujemy je w sposób, w jaki nie powinno się tego robić.

Ile roboczogodzin zajęło doprowadzenie projektu do obecnego stadium? Ile jeszcze czasu potrzeba, aby go ukończyć?

Nigdy tego nie liczyłem, ale razem, lekką ręką, przepracowaliśmy około 2000 godzin. Przy tych szacunkach należy mieć na względzie, że obaj nie pracujemy nad projektem na pełen etat, a średnia ilość roboczogodzin w roku wynosi 2000. Sądzę, że potrzeba nam jeszcze około 300 godzin na doprowadzenie układu Agnus do stanu, w którym będzie wierną kopią oryginału (od strony działania).

Ciężko powiedzieć ile pracy zostało włożonej w ten projekt, z uwagi na to, że wiele rzeczy jak i wykorzystanej wiedzy zebrałem na długo przed rozpoczęciem prac nad „Clone-A”. Swego czasu stworzyłem dodatek dla studia telewizyjnego, które potrzebowało specjalnego interfejsu zbliżonego do Genlocka. Nie chcieli jedynie maskowania pomiędzy ekranem komputera a obrazem telewizyjnym, ale także przezroczystości dla każdego koloru, który wyświetlała Amiga. Nie byłem tego w stanie zrobić bez nieomalże całkowitej implementacji logiki układu Denise. Tak więc o budowie układu Denise dużo już wiedziałem w roku 1995. Oliver dokonał dalszych badań nad tym układem tworząc własną implementację. Odkrył pewne właściwości, które nigdy wcześniej nie były znane - nawet przez emulator. Kolejna sprawa to część układu Paula, który steruje napędem stacji dyskiety. Wiele z istoty działania Catweasel wyjaśniłem Oliverowi, co pomogło mu zaimplementować tę właściwość w nieomalże rekordowym czasie. Ogromną zaletą jest właśnie to, że jest nas dwóch. Inne projekty opracowywane są w pojedynkę.

Czyli, prosto rzecz ujmując, Clone-A będzie stanowił pełną, zmminiaturyzowaną, w pełni kompatybilną od strony sprzętowej wersję A500, którą będzie można zaproponować w różnych konfiguracjach: A500 w joysticku, A500 w obudowie, A500 w urządzeniu przenośnym itd. Mam rację?

Każdy taki joystick czy urządzenie przenośne, który ma działać w oparciu o taką konstrukcję (nazwijmy ją Amiga-on-a-chip) wymaga dużych nakładów finansowych. Sam nie jestem w stanie ich zapewnić. Niemniej w porównaniu do podejścia Dennisa, nasze rozwiązanie daje produkt mniejszy gabarytowo, czyli w efekcie lepiej nadaje się do produkcji jako konstrukcja Amiga-on-a-chip. Jeżeli znajdzie się inwestor, który będzie chciał coś takiego zrobić, wraz z Oliverem jesteśmy w stanie zaproponować najmniejsze (a w związku z tym najtańsze) z możliwych rozwiązań, dodatkowo w 100% wierne oryginałowi w działaniu. Produktem, który chciałbym, aby powstał na tej bazie, a na którego produkcję jestem w stanie finansowo sobie pozwolić, jest Amiga na płycie standardu mini-ITX.

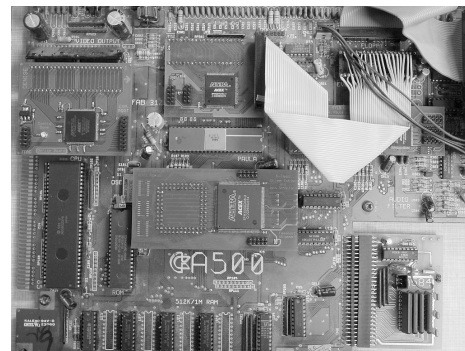
Czy taka Amiga miałaby interfejs IDE i modulator? Dałoby się wykorzystać Catweasel jako kontroler stacji dyskiety?

W moim mniemaniu Amiga mini-ITX powinna mieć wszystko co użytkownik klasycznej Amigi ma dzisiaj: w miarę nadający się do użytku procesor (przynajmniej 68030), interfejs IDE, stację dyskiety pracującą z dyskami HD oraz możliwość podłączenia klawiatury i myszy od pece-ta. Całość powinna działać bez potrzeby modulatora po bezpośrednim podłączeniu do monitora VGA. Jest spore zapotrzebowanie na płyty główne A1200, ale towaru nie ma już wiele na rynku i jego cena jest wysoka. Moja mini-ITX na pewno posiadałaby slot rozszerzeń taki jak w A1200, aby można było skorzystać z już posiadanych kart turbo. Wszystko o czym tutaj jednak piszę to jedynie moje marzenia i spekulacje. Nie wiem jaka będzie ostateczna specyfikacja.

W jakiej formie przewidujesz sprzedaż Clone-A? Na co pierwsza wersja sprzętu będzie pozwalała, a czego można oczekiwać od kolejnych? Czy pewnego dnia powstanie „Clone-B” emulujący układy AGA?

AGA nie zmienia prawie w ogóle rozmiarów projektu. Blitter i układ Paula pozostają takie same, a jedno co się zmienia to wykorzystanie 27 zamiast 25 kanałów DMA oraz zwiększona czterokrotnie przepustowość szyny głównej. Można to bardzo łatwo uzyskać korzystając z odpowiedniego rodzaju pamięci oraz układów logicznych. Należy cały czas pamiętać, że mówimy o maszynie, która była przełomem w roku 1985. Zgodnie z prawem Moore'a, możliwości AGA powinny być zostać osiągnięte 36 miesięcy później, w roku 1988. Teraz mamy 2006 i korzystamy z technologii FPGA, gdzie pamięć SD-Ram 133 MHz nie stanowi żadnego problemu.

Gdyby kiedyś w przyszłości pojawiła się nowa wersja, czy dostępna byłaby na zasadzie prze-flashowania układów FPGA obecnego Clone-A?



Prototyp chipu Clone-A zainstalowany na oryginalnej płycie głównej komputera Amiga 500.

Tak, gdyż jak powiedziałem wcześniej, będę starał się tak tworzyć moje przyszłe projekty, aby były w pełni konfigurowalne.

Czy będzie dołączona do niego licencja na system AmigaOS i ROM, co uczyni ją A500/2000? A może będzie dystrybuowana wraz z „Amiga Forever”?

O tym właśnie dyskutuję z Billem McEwenem. Istnieją jednak i inne możliwości. Jest wiele osób, które stworzyły zamienniki Kickstartów dla A1000. Udało mi się nawiązać kontakt z dwoma takimi osobami. Najbardziej zależy mi jednak na licencji bezpośrednio od Amiga Inc. Do ukończenia projektu zostało nam jeszcze mnóstwo czasu, więc jestem pewien, że w końcu dojdziemy do jakiegoś rozwiązania.

Czy rozmawiałeś już z kimś na temat wprowadzenia na rynek produktu, który będzie oparty na Clone-A?

Oczywiście, ale na razie nic nie zostało do końca uzgodnione i zakontraktowane. Nie będę więc podawał żadnych nazw ani nazwisk.

Domyślam się, że grzeczni chłopcy i dziewczynki raczej nie dostaną na tegoroczną „gwiazdkę” takiego prezentu?

Przykro mi, ale nie ma na to szans. Układ Agnus nadal wymaga dużego nakładu pracy. Poza tym nadal musimy odpowiednio zaimplementować procesor 68000 w płytce FPGA zanim możemy w ogóle myśleć o Amiga-on-a-chip. Wątpię czy uda się przygotować projekt na „gwiazdkę” 2007 roku, ale nigdy nic nie wiadomo. Najgorsze co może się stać dla projektu sprzętowego, to zbyt wczesny wyciek informacji o prototypie. Gdyby Minimig i NatAmi nie istniały, nie odbyłaby się demonstracja Clone-A podczas AmiWest. Cierpliwie czekałbym z podaniem informacji o nim do czasu ukończenia produktu i przygotowania go do sprzedaży. Niewiele osób zdaje sobie sprawę, że działający prototyp to dopiero około 30% pełnego sukcesu.

Czy chciałbyś coś dodać na zakończenie?

Całkiem pokazny wywiad nam wyszedł. Mam nadzieję, że nie był nudny. Dziękuję wszystkim za poświęcony czas.



Wywiad z Marcinem Kwiatkowskim, autorem przeglądarki Sputnik

Przeglądarka stron internetowych z prawdziwego zdarzenia, posiadająca obsługę najnowszych standardów, jest na samym szczycie listy najbardziej pożądaných programów dla Amigi. Póki co, pomimo wielu podjętych prób, jeszcze nie doczekaliśmy się takiego programu. W tym wywiadzie Magnus Johnson rozmawia z osobą, która w pojedynkę stara się zmienić ten stan rzeczy.

Kilka faktów

Nazwisko

Marcin „marcik” Kwiatkowski

Miejsce zamieszkania

Polska

Strona internetowa

<http://khtml.ppa.pl>

Jak to zwykle na początku, przedstaw się czytelnikom!

Nazywam się Marcin Kwiatkowski (krywa marcik). Urodziłem się 20 lat temu w Kielcach. Obecnie jestem studentem informatyki na drugim roku Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie. Lubię słuchać muzyki różnych rodzajów: house, trance, rock, metal, muzyka klasyczna. Jeżeli chodzi o sport, to chętnie pływam, uprawiam jogging i wspinaczkę. Nie lubię obecnie panującego w Polsce rządu (wywiad przeprowadzono w roku 2006, przed ostatnimi wyborami - przyp. tłum.)!

Od jak dawna jesteś użytkownikiem Amigi i od kiedy programujesz?

Będąc szczerym, to nigdy nie byłem posiadaczem Amigi. Był nim mój brat, który w 1993 roku dostał A500. Po kilku latach zastąpiliśmy ją A1200, do której dokupiliśmy dysk twardy, CD-ROM oraz kartę BPPC. Mojemu bratu szybko się to jednak znudziło i kupił PC, więc sam zacząłem częściej korzystać z Amigi. Mając 14 lat zacząłem myśleć o programowaniu. Uczylem się asemblera, AmigaE, BlitzBasica, lecz żaden mi się nie podobał. Zdecydowałem się więc na naukę C. Posiadałem wówczas podstawową wiedzę o pisaniu programów pod AmigaOS i MUI.

Dlaczego zainteresowałeś się systemem MorphOS i kiedy to było?

Do 2001 lub 2002 roku nie miałem w domu stałego dostępu do Internetu, a polski Magazyn Amiga dostępny był do 1999 (później stał się magazynem CD, który i tak w końcu zbankrutował). Nie miałem więc zbyt dużej wiedzy o pierwszych stadiach rozwoju MorphOS-a i w ogóle o amigowym świecie. Gdy posiadałem już w domu dostęp do Internetu, MorphOS nadawał się już do użytku i zapowiadano dostępność Pegasosa. Wydawał się być ciekawym sprzętem, podobnie jak i MorphOS ciekawym systemem. Niestety wtedy był dla mnie za drogi.

W 2003 roku pojawiła się szansa dla deweloperów na nabycie Pegasosów w niższej cenie. Zgłosiłem się i wkrótce dostałem Pegasosa 1. Z racji, że nie była to najszybsza maszyna na świecie, a ja rozpocząłem pracę nad projektem, który jest powodem tego wywiadu, rok temu zdecydowałem się zamienić go na Pegasosa 2 G4, którego używam do dziś.

Twoim największym osiągnięciem jest przeglądarka internetowa Sputnik, która powstała w oparciu o silnik KHTML. Po pierwsze, czym jest KHTML i co skłoniło cię do portowania go dla systemu MorphOS?

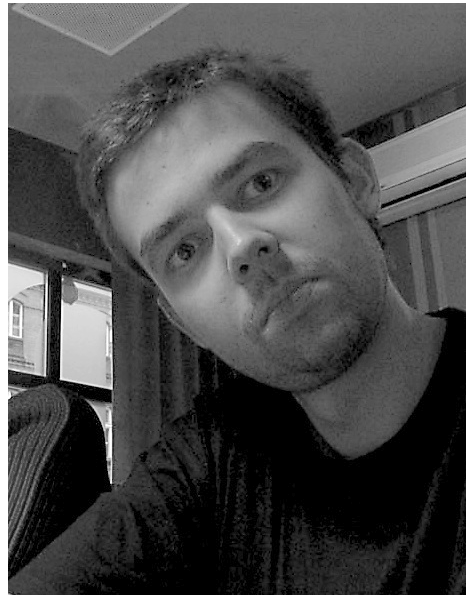
KHTML to silnik wyświetlania (tzw. renderowania) stron internetowych napisany przez ludzi od KDE, później podrasowany przez firmy Apple i Nokia. W całości oparty jest na CSS (dla przykładu, nie posiada osobnych procedur do renderowania HTML4). Wszystko odbywa się za pomocą specjalnego stylu CSS dla stron HTML4). Co mnie skłoniło do portowania go? Chciałem spróbować i zobaczyć jak trudne to zadanie! W roku 2005, gdy Nokia wydała swój port Gtk+WebCore (port WebCore autorstwa Apple), człowiek o ksywie „oGALAXY” zrobił wokół tego dużo szumu i zniknął. Zacząłem przyglądać się źródłom Gtk+WebCore, pobawiłem się trochę nimi na Linuksie i po tygodniu, czy dwóch, zdecydowałem się podjąć wyzwanie! Pracowałem nad tym około trzech miesięcy zanim opublikowałem pierwszą informację o tym, co robię. Chciałem mieć absolutną pewność, że jestem w stanie zmusić tę bestię do działania.

Twój port KHTML opiera się na wersji przygotowanej przez Nokia, a ta z kolei stworzyła swoją na bazie wersji Apple. Lubisz utrudniać sobie zadanie w ten sposób?

To może tak wyglądać, ale w rzeczywistości to ułatwienie sobie pracy. Oryginał, czyli KDE KHTML, posiada mniej elementów niż wersja Apple, no i jak nazwa wskazuje, jest bardzo związany ze środowiskiem KDE. Z kolei wersja Apple, pomimo tego, że jest fajna, napisana jest w dużej części w Objective-C (rozszerzenie języka C o możliwości obiektowe - przyp. tłum.), co czyni ją bezużyteczną na systemach amigowych. Wersja Nokii jest zasadniczo identyczna z wersją Apple, ale cały kod Objective-C przepisano do C++.

Czym więc jest Sputnik i jaki ma związek z opartym na wolnych źródłach KHTML?

Mój port składa się z kilku warstw. Najgłębsza to silnik KHTML dostępny na licencji LGPL. Na nim znajduje się warstwa KWQ, która zamienia odwołania QT na abstrakcyjne API. To właśnie tę część Nokia przepisała z Objective-C na C++ i korzysta ona z charakterystycznych wywołań systemu operacyjnego Symbian (system stosowany w telefonach komórkowych - przyp. tłum.). Objęta jest licencją BSD. Oba te elementy zwane są WebCore i w nich w zasadzie nie robilem żadnych zmian. Na warstwie KWQ mamy WebKit, czyli najważniejszy element, który dokonuje tych wszystkich czarów. Odbywa się tutaj konwersja wywołań API silnika na wywołania API charakterystyczne dla platformy, na której całość działa. Tutaj także ma miejsce obsługa ciasteczek, pobieranie danych, tworzenie nowego widoku itd. Tę część w całości napisałem sam (choć przy pierwszym podejściu chciałem oprzeć się na WebKit autorstwa Nokia. To był jednak zły pomysł. Postanowiłem napisać



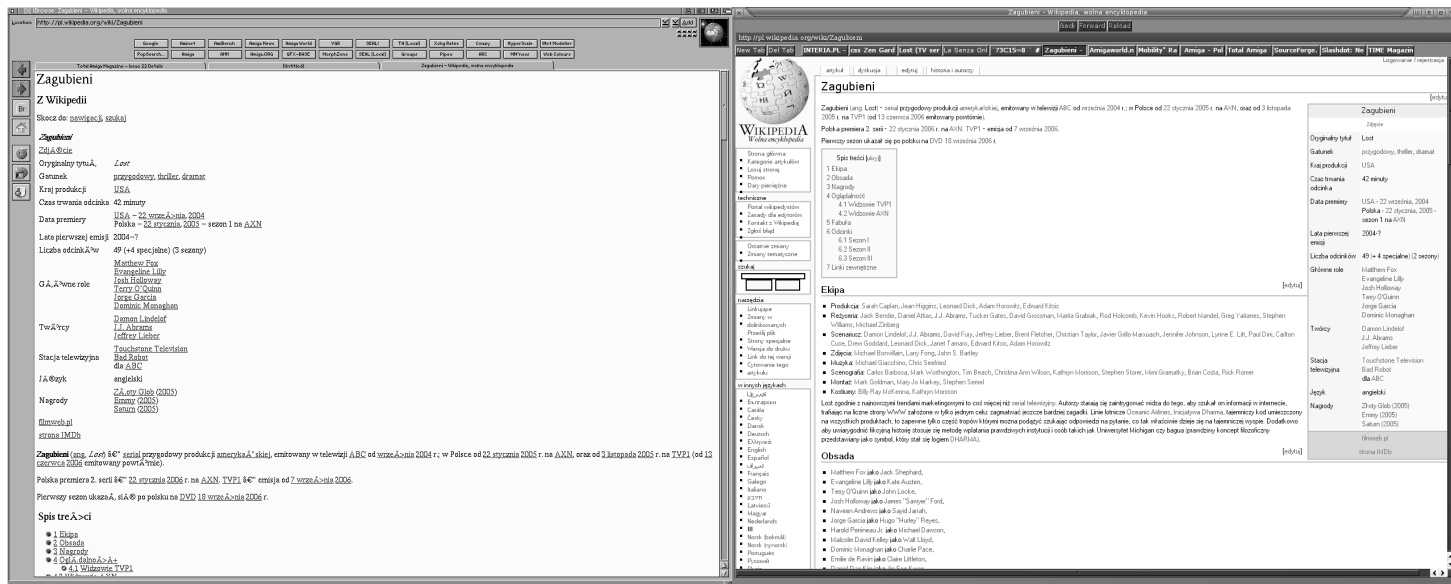
swój własny odpowiednik WebKit, zerkając tylko na pewne zastosowane w innych odmianach rozwiązania).

Sputnik to element znajdujący się nad WebKit. Również został w całości napisany przeze mnie. Jest to najmniejsza część całego projektu – raptem 10 kB kodu. Dlaczego jest taki mały? Bo wszystko wykonywane jest już w innych warstwach. Przeglądarka nie ma zbyt wiele do roboty (szczególnie, że póki co, jest bardzo prosta). WebKit to aktualnie jakieś 300 kB kodu. A, byłbym zapomnian! Jest jeszcze warstwa emulująca Symbiana, także mojego autorstwa (implementuje ciągi znaków Symbiana, kontenery w stylu STL i trochę innych, nie za bardzo interesujących rzeczy). Jej kod zajmuje około 500 kB.

Jak wiemy kod źródłowy Ambienta jest otwarty. Czy rozważałeś, stworzenie czegoś w rodzaju Sputnika-dodatku, który sprawiłby, że użytkownicy systemu MorphOS otrzymaliby coś na wzór Konquerora (czyli zintegrowaną przeglądarkę internetową i menedżer plików)?

Nigdy nie lubiłem takiego rodzaju połączenia. Z jednej strony, tworzenie nowych filetype'ów dla Ambienta jest bardzo proste i gdy ukończę odpowiednią klasę MUI (więcej o niej w dalszej części wywiadu), być może ktoś coś takiego przygotowuje (ale na pewno nie będę to ja). Z drugiej jednak strony, Ambient jest na licencji GPL. Mogłyby więc powstać pewne problemy (robienie czegośkolwiek z kodem na licencji GPL, co pociąga za sobą użycie komponentów nie-GPL, zawsze powoduje problemy).

Dlaczego zdecydowałeś się zrobić to w pojedynkę zamiast wspomóc ludzi, którzy stoją za projektem AmiZilla lub AWeb?



Obecnie wiele stron wykorzystuje technikę CSS (Cascading Style Sheets) do ustalania wyglądu i formatowania, co powoduje, że na amigowych przeglądarkach wyglądają bardzo i trudno się po nich poruszać. Powyższe zrzuty pokazują tę samą stronę Wikipedii w oknie Ibrowser'a (po lewej) i Sputnika (po prawej).

Mozilla to kombajn, którego nigdy nie lubiłem. Poza tym sposób jej portowania w ramach projektu AmiZilla w ogóle mnie nie interesuje (od czasu do czasu napiszemy kilka informacji o postępach prac i poczekamy na kogoś, kto wykona za nas całą robotę). AWeb musi z kolei zostać całkowicie przepisany, aby mógł skorzystać z jakiegoś innego silnika lub musi zostać dla niego napisany własny silnik CSS. Będąc szczerym, wolałbym zrobić port Opery, gdyż uważam, że jest to najlepsza przeglądarka jaka kiedykolwiek powstała. To jest jednak niemożliwe.

Mogę jedynie obiecać, że w kolejnych wersjach, gdy będę miał czas na pracę nad GUI, spróbuję Sputnik upodobnić do Opery!

Co potrafi Sputnik czego nie potrafią inne amigowe przeglądarki?

W skrócie? Możliwość odwiedzania większości stron z nowoczesnymi elementami! Dotyczy to wykorzystania CSS, CSS2, częściowo CSS3, DOM 1 i 2, XHTML, nowoczesnego ECMAScript (znanego także jako JavaScript) i kilku innych sieciowych standardów o niewiele mówiących nazwach.

Czy poradzi sobie z JavaScriptem i Flashem? Czy obsługuje protokoły https, ftp, telnet i mailto? Co z gopherem? Czy obsługuje panele? No i w odniesieniu do tego ostatniego, czy można otworzyć w nowym oknie/panelu stronę po kliknięciu środkowym przyciskiem myszy w odnośnik?

JavaScript - tak. Flash - nie (jako że nie ma dostępnych źródeł żadnej wtyczki, która byłaby w miarę aktualna z obecnym standardem). Https, ftp - nie w pierwszych wersjach. Telnet, mailto, gopher - nie sądzę, ale telnet i mailto można obsługiwać w razie potrzeby wywołując zewnętrzne programy. Panele są obsługiwane (pierwszą, bardzo prostą wersję tej funkcjonalności można zobaczyć na dołączonych obrazkach). Co do kliknięć środkowym przyciskiem myszy - oczywiście będą w stanie to zrobić!

Twoim głównym celem jest stworzenie wersji Sputnika dla MorphOS-a. Czy po zakończeniu prac przewidujesz port, czy to samemu, czy przy pomocy innych, dla systemów AmigaOS 4.0/AmigaOS 3.x/AROS?

Gdy wersja dla systemu MorphOS stanie się używalna, spróbuję przeprotować go dla AROS-a. Zrobię to sam. Inne prawdopodobne porty także będą zrobione przeze mnie.

Nie sądzisz, że użytkowników systemu AmigaOS 4.0 zainteresowanych nowoczesną przeglądarką powinno być tyle samo co użytkowników MorphOS-a? Tworząc port programu dla AmigaOS 3.x tak naprawdę trafiłby on do użytkowników Amithlona i UAE, co raczej nie jest priorytetową sprawą.

Z całą pewnością będzie wielu użytkowników zainteresowanych nowoczesną przeglądarką, ale moją główną motywacją podczas tworzenia wersji dla systemu MorphOS jest czysta rozrywka. AROS-a lubię i chciałbym spróbować go wspierać. AmigaOS 3.x jest daleko w tyle w kwestii rozwoju. Dla przykładu, MUI 3.8 nie jest w stanie poradzić sobie z kodem MUI, który napisałem. Co się zaś tyczy AmigaOS 4.0, nie bawi mnie robienie portu dla tego systemu i tylko pieniądze mogłyby mnie do tego zmotywować.

Może opowiesz co nieco o klasie MUI, o której wcześniej wspominałeś? Jakie będzie miała możliwości i w jaki sposób będzie przydatna dla innych deweloperów?

Będzie to pełny silnik wyświetlania stron, przy pomocy którego będzie można pobrać dane z sieci, wyświetlić je itd. Osoba tworząca swój program będzie mogła „wbudować” w niego przeglądarkę HTML bez większego wysiłku (stworzenie podglądu, załadowanie URL-a i wyświetlenie strony to na dzień dzisiejszy raptem 4 linie kodu). Jednak nie oczekiwałbym tego zbyt prędko. Jest wiele innych, ważniejszych rzeczy do zrobienia.

Jakie więc będzie główne zastosowanie takiej klasy? Czy każdy będzie mógł zbudować swoją przeglądarkę z funkcjonalnością Sputnika tylko poprzez stworzenie MUI GUI?

Tak. Sam silnik i warstwy go otaczające odpowiadają za wszystko co jest związane z HTML. Pozostaje tylko kilka „wysoko-poziomych” elementów takich jak zakładki, panele, wyskakujące okienka, akcje podpięte pod ruchy myszą. To musi działać się gdzieś indziej, klasa MUI nie zmienia tego w żaden sposób.

Czy klasa będzie niezależna od platformy? Na jakich warunkach zostanie wydana: shareware, freeware, a może kod zostanie upubliczniony?

Wersja dla MorphOS-a będzie rozpowszechniana jako freeware. Co się zaś tyczy innych platform - sądzę, że będzie ona wydana na takich samych zasadach co Sputnik dla tej platformy (tak więc, nie będzie klasy na platformach, na których nie będzie Sputnika).

Kiedy przewidujesz wydanie publicznej wersji beta Sputnika dla MorphOS-a i kiedy można spodziewać się pełnego wydania?

Pierwsza beta powinna być gotowa na przełomie września i października (mowa o roku 2006 - przyp. tłum.), ale raczej nie będzie nadawała się do komfortowego zwiędzania stron. Wersja lepiej przeznaczona do codziennego użytku powinna pojawić się za kolejne dwa miesiące.

Kiedy przewidujesz, że będzie można się spodziewać rezultatów twojej pracy na innych platformach (jeżeli w ogóle miałyby to nastąpić)?

AROS - tak. AmigaOS 3.x - nie wiem. AmigaOS 4.0 - jak już pisałem, kwestia ceny.

Jakieś ramy czasowe?

Nie chcę ich podawać. Sądzę, że być może będę w stanie rozpocząć prace nad wersją dla AROS-a pod koniec roku (2006 - przyp. tłum.) (coż, muszę najpierw mieć PC!), ale proszę nie traktować tego jako obietnicę.

Jakie elementy nie zostały jeszcze zaimplementowane, aby program był w miarę użyteczny?

Nie ma obsługi cookies, cache, https ani pól tekstowych. Można odwiedzać strony portali informacyjnych, czy Wikipedii, ale nie można się nigdzie zalogować, ani potrollować w komentarzach. Nie można także odwiedzać stron banków internetowych. Nie wiem czy uda mi się dobrać brakujące funkcje przed wydaniem pierwszej wersji beta.

Wywiady

Czy wersja 1.0 będzie pozbawiona pewnych elementów, które z czasem będą dodawane? Jeśli tak, to czego możemy spodziewać się w wersji 1.1 i kolejnych? W którym momencie Sputnik stanie się porównywalny z przeglądarkami na innych, wiodących platformach?

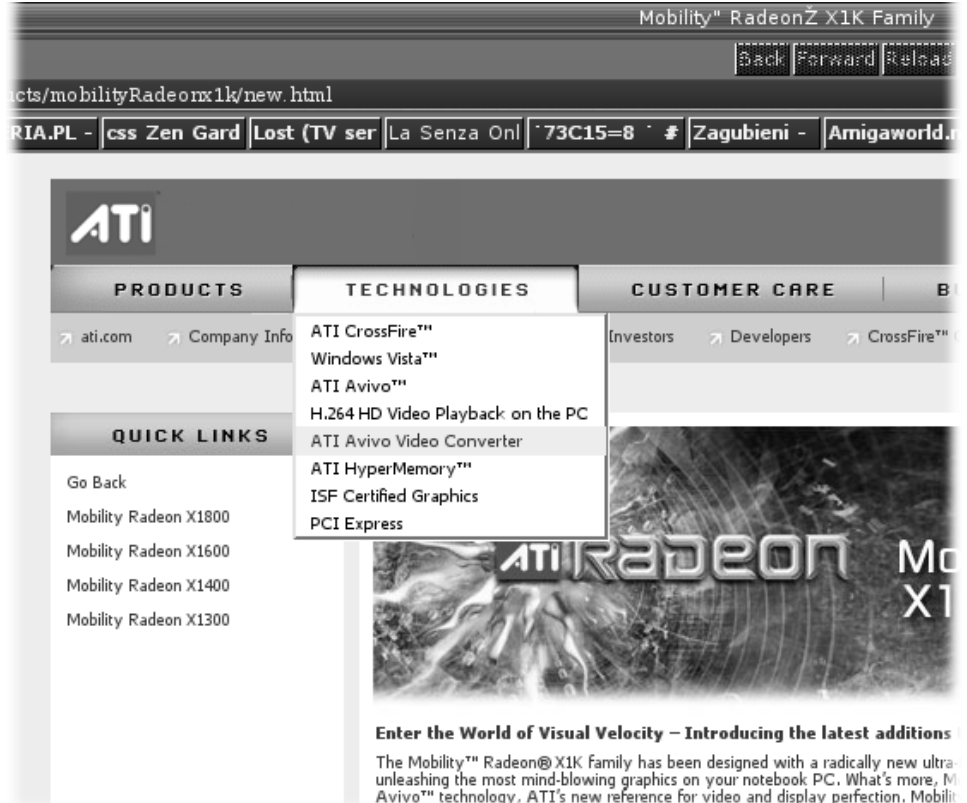
Nie posiadam żadnego planu dotyczącego numerów wersji! Sądzę jednak, że wersja, którą będzie można nazwać 1.0, powinna dawać możliwość wykorzystania większości elementów silnika KHTML (prawidłowe wyświetlanie stron i bezproblemowe z nich korzystanie), ale sam Sputnik będzie bardzo prymitywny. Po wersji 1.0 chciałbym skupić się na jego rozwoju, implementując elementy ułatwiające przeglądanie stron typu zakładki, zaawansowane ustawienia, być może inspektor DOM, blokowanie reklam i wyskakujących okienek itp.

Czy Sputnik będzie mógł spełniać rolę jedynej amigowej przeglądarki, czy też nawet po jego wydaniu, będzie lepiej, aby użytkownik posiadał na dysku IBrowse lub AWeba?

Z pierwszą, a może nawet i drugą wersją beta, dobrym pomysłem będzie posiadanie starych przeglądarek. Ponadto do czasu, gdy TrueTypeEngine2 (autorstwa Grzegorza „Krashana” Kraszewskiego) nie będzie w stanie naprawdę szybko wyświetlać czcionek TrueType, przeglądarka nie będzie szybka (gdy TTE2 będzie gotowy i dokonam pewnych optymalizacji kodu, jej prędkość powinna stać się porównywalna do tej oferowanej przez IBrowse).

Jak długo pracujesz nad Sputnikem?

Zacząłem w maju 2005. Do października 2005 pracowałem nad nim kilka godzin dziennie. Kod Gtk+WebCore był pełen błędów. Sporo czasu zajęło mi ich namierzenie i poprawienie, a i tak nie wszystkie znalazłem.



Obsługa CSS, DOM i bardziej zaawansowanego JavaScriptu pozwala na obsługę ogólnie spotykanych technologii na stronach – jak te interaktywne wyskakujące menu.

W listopadzie Nokia ogłosiła swój projekt - przeglądarkę S60 opartą na KHTML. Postanowiłem porzucić pracę nad kodem Gtk+WebCore i poczekać na ich wersję. Wydali ją w styczniu 2006 (tylko WebCore). Po przejrzaniu kodu stwierdziłem, że podoba mi się i postanowiłem na nim się skupić.

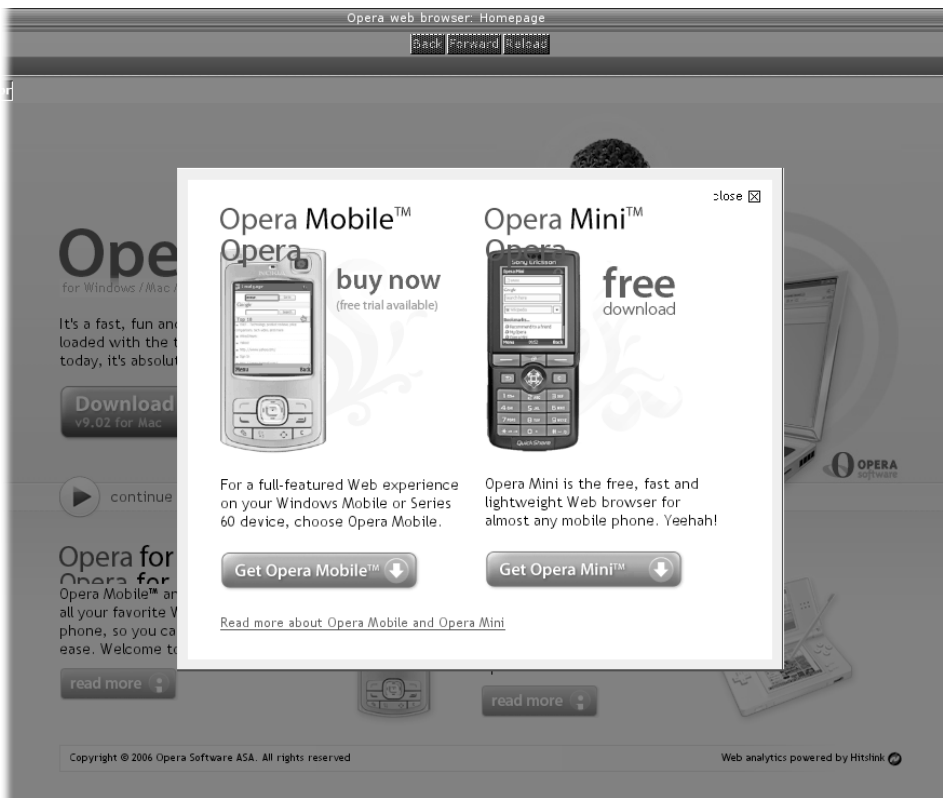
Do czerwca pracowałem głównie nad warstwą Symbiana (zajęło mi to tak długo, bo było to moje pierwsze spotkanie z tym systemem, trochę moim zdaniem popieprzonym. Poza tym studia trochę ograniczają mi wolny czas, który mogę poświęcić na pracę nad tym projektem). Później nadeszło lato 2006. Warstwa Symbiana była gotowa, dysponowałem wiedzą na temat WebCore, którą zdobyłem wcześniej, no i miałem dużo wolnego czasu, który mogłem spożytkować.

Niektórzy mogą spytać, po co tworzyć warstwę Symbiana, skoro zajęło mi to tyle czasu? Zaprezentuje to w przyszłości. Dostosowanie kodu nowego WebCore od Nokii będzie kwestią kilku godzin, a nie tygodni. Właściwie całkiem niedawno robiłem coś takiego i zajęło mi to jeden dzień.

Swego czasu na forach toczyła się dyskusja na temat licencji, na której masz zamiar wydać Sputnika. Wątpliwości budziło to, że tworzysz zamknięty projekt ze źródeł na licencji LGPL. Poza tym niektórych dziwił fakt, że rozważasz rozpowszechnianie programu na zasadach shareware, mimo, że warunki bounty na forum MorphZone zakłady program całkowicie darmowy. Czy możesz się do tego jakoś ustosunkować?

Rzeczywiście była mowa o wersji shareware, lecz później od tego odszedłem. Wersja dla systemu MorphOS będzie darmowa, ale dopóki będę zajmował się rozwojem Sputnika, źródła nie będą dostępne (na wypadek gdybym się tym znudził lub zniknął ze sceny MorphOS-a, źródła aktualnej wersji będą przechowywane na MorphZone i upublicznione przez zarządzających bounty).

Tworzenie zamkniętej aplikacji (bez publikacji kodów źródłowych) opartej na źródłach LGPL i nawet łączenie jej z innym kodem na licencji LGPL jest całkowicie legalne (jeśli ktoś twierdzi



Sputnik wyświetlający „wyskakujące okienko” wewnątrz strony WWW. Efekt ten (ostatnio bardzo popularny) został osiągnięty przy wykorzystaniu CSS, DOM i JavaScriptu.



Oczywiście strony tworzone z myślą o amigowych przeglądarkach będą przez Sputnika wyświetlane poprawnie.

inaczej, opowiada bajki i po prostu nie czytał w ogóle licencji LGPL). WebKit autorstwa Apple był zamknięty przez wiele lat, tak jak będzie i mój. W „naszej” społeczności mamy wiele zamkniętych programów opartych na źródłach LGPL. Można wymienić programy takie jak Frogger czy DVPlayer, które korzystają z bibliotek dekodujących (na licencji LGPL).

Gdybyś zdecydował się na wydanie programu jako shareware lub coś podobnego, zwłaszcza w kontekście innych platform, jaką cenę rejestracji byś przewidywał?

Jeszcze nie wiem czy wersje dla innych platform będą w formie shareware czy bounty. Jeśli jako shareware, wówczas cena nie będzie wysoka – próba wzbogacenia się na amigowych platformach nie jest dobrym pomysłem. Trochę zarobić, aby mieć za co się napić już brzmi lepiej!

Co Ci się podoba w pisaniu programów dla systemu MorphOS? Chodzi o rozrywkę, czy może satysfakcję ze stworzenia czegoś na platformę, którą lubisz?

Głównie jest to rozrywka, ale także i nauka. Stworzenie czegoś potrzebnego (czy to przez innych, czy przede mną) jest moim zdaniem lepszym sposobem na nauczenie się programowania niż stworzenie 3453544. implementacji drzew czerwono-czarnych lub 234653. prostej przeglądarki obrazków.

Dlaczego w swoich aktualnych planach nie rozważasz wersji dla AmigaOS 4.0?

Po wielu latach okrzyków, że „MorphOS to nie Amiga”, „Tylko my znamy prawdę”, „MorphOS powinien zginąć” i innych, znacznie mocniejszych słów, które padały z ust polskich użytkowników AmigaOS 4.0 w moim kierunku i w kierunku moich znajomych, nie sądzę, abym czerpał przyjemność z robienia czegośkolwiek dla satysfakcji tych osób.

Proszę nie zrozumieć mnie źle. Sądzę, że ogólnie rzecz biorąc, społeczność AmigaOS 4.0 jest bardzo podobna do społeczności MorphOS-a. Pełno w niej naprawdę wspaniałych i wartościowych ludzi. Jednak moim zdaniem, polscy użytkownicy AmigaOS 4.0 uczynili wiele złego dla wizerunku AmigaOS 4.0 w Polsce. Tak więc, jak już wcześniej wspominałem, tylko pieniądze mogą mnie zmotywować do tego, aby powstał port Sputnika dla AmigaOS 4.0.

Ile zagwarantowanych rejestracji byś potrzebował, aby rozważyć port dla AmigaOS 4.0?

Nie potrafię odpowiedzieć na to pytanie, gdyż jeszcze nawet nie zastanawiałem się nad formą płatności. Dopóki nie powstanie wersja dla systemu MorphOS, nie sądzę bym mógł na to odpowiedzieć.

Co się tyczy wojenek w społeczności, moje wrażenie jest takie, że po obydwu stronach są ludzie, którzy są płamą na honorze dla platformy, z którą się utożsamiają, jak i są ludzie, którzy powinni być szanowani za to, co robią. Jestem przekonany, że jest wielu użytkowników AmigaOS 4.0, którzy albo patrzą z ciekawością na to, co się dzieje w światku MorphOS-a i trzymają kciuki za jego rozwój, albo są po prostu obojętni na to, co się dzieje i nie wywołuje to u nich żadnych skrajnych emocji. Tacy ludzie z całą pewnością byliby wdzięczni, gdyby ktoś sprawił, że dla ich systemu pojawiłaby się nowoczesna przeglądarka. Czy nie uważasz, że to mogłoby zamknąć niewyparzoną buzię tym wszystkim trollom?

Dlatego właśnie kategorycznie nie twierdzę, że „nigdy nie pojawi się wersja dla AmigaOS 4.0”, lecz że „trzeba będzie wyłożyć trochę kasy, aby to było możliwe”. Sądzę, że prośba o pieniądze za stworzenie portu dla systemu, którego nie używam i nie mam planów, aby używać nie jest jakąś wielką niesprawiedliwością.

Na stronie Twojego projektu, w części pytań i odpowiedzi datowanej na 24 sierpnia 2005 roku odnośnie wersji dla AmigaOS 4.0 napisałeś takie zdanie: „Nie ma z tym związanych planów. Nie posiadam sprzętu, na którym działa AmigaOS 4.0, lecz podobnie jak wersja dla AmigaOS 3.x, nie powinno być trudne stworzenie portu”. Ta wypowiedź sugeruje, że mogłeś rozważyć współpracę z jakimś programistą AmigaOS 4.0. Czy coś takiego w ogóle wchodzi w grę?

W najbliższej przyszłości nie planuję z nikim dzielić się swoimi źródłami. Poza tym ta informacja nie jest już aktualna. Nie wiem dlaczego jeszcze jej nie usunąłem (w polskiej wersji pytań i odpowiedzi ten wpis zniknął i podobnie stanie się wkrótce w wersji angielskiej. Zostanie zastąpiony nową informacją o porcie Sputnika na inne systemy).

Tak więc, nie wchodzi w grę wysyłanie źródeł do jakiegokolwiek dewelopera AmigaOS 4.0. Ale gdy już zacznę pracować nad wersjami dla innych systemów, pomoc w zakresie „jak zrobić to i tamto w tym systemie” byłaby mile widziana.

Poza Sputnikiem, jakie amigowe projekty masz na swoim koncie?

Nie jest tego wiele. AME - bardzo wczesna i nieukończona wersja portu pewnej polskiej encyklopedii, WallGet (menedżer pobierania plików oparty na wget), Weather (małe, proste narzędzie dla systemu MorphOS do wyświetlania prognoz pogody) i kilka innych, mniejszych, niewydanych programów. Prawie każdy z nich powstał jednak po to, aby się czegoś nauczyć. AME - języka C, WallGet - MUI

i programowania pod systemem AmigaOS, Weather - języka XML, Sputnik - języka C++ i zarządzania dużym projektem.

Czy myślisz nad innymi projektami, które mają szansę się pojawić, gdy wydasz Sputnika?

Nie posiadam żadnym sprecyzowanych planów z tym związanych. Jednego jestem jednak pewien - już nigdy więcej żadnych portów!

Czy Pegasos z systemem MorphOS jest Twoim głównym komputerem?

Tak. Używam MorphOS-a przez 90% swojego czasu spędzonego przy komputerze. Dlaczego? Bo zapewnia mi wszystko to, czego potrzebuję. Czasami uruchamiam Linuksa, aby wykonać jakąś pracę związaną ze studiami.

Jakie są Twoje odczucia odnośnie obecnej sytuacji Amigi? Czy sądzisz, że od strony komercyjnej, Amiga przetrwa?

Nie. Świat komputerów już dawno nas wyprzedził i nie mamy szansy go dogonić. Na zawsze pozostanie to jednak hobby.

Jaka Twoim zdaniem będzie przyszłość MorphOS-a? Zwłaszcza teraz, gdy stał się niejako systemem dla hobbystów, a jego zaistnienie na przyszłym sprzęcie Genesi jest niepewne?

Nie jest dobrym posunięciem tak długie zwlekanie z wydaniem nowej wersji systemu. Cały czas trwają jednak prace. Słyszałem o kilku bardzo ciekawych elementach, które są aktualnie opracowywane i na które warto poczekać jeszcze kilka miesięcy. A co do przyszłego sprzętu Genesi - niech najpierw go wydadzą, a później porozmawiamy o MorphOS-ie na nim działającym.

Poza tym, wieloprocesorowe, 64-bitowe jednostki jak G5 czy Cell nie są zbyt użyteczne w realiach amigowych. 32-bitowa, jednoprosesorowa maszyna z zintegrowanym kontrolerem pamięci byłaby czymś o wiele bardziej interesującym. Freescale niestety wciąż opóźnia wydanie swoich projektów.

Twoim zdaniem, czego brakuje Amidze, aby ponownie stała się liczącą się marką?

To proste - miliardów dolarów.

Jakie są Twoje najlepsze i najgorsze wspomnienia związane z Amigą?

Najlepsze - czasy, gdy używałem tylko Amigi i tylko do gier! Najgorsze - bycie świadkiem wojenek w wykonaniu polskich użytkowników systemów komputerowych.

Czy chciałbyś coś dodać na koniec?

Udanego rozbijania się Sputnikiem.

Chciałbym również podziękować redakcji TotalAmiga za stworzenie tego magazynu i umożliwienie redakcji portalu PPA przygotowania polskiej edycji pisma (ma ono pewne opóźnienia, ale to normalne w naszej społeczności!).

Amigowa retrospekcja

Trevor Dickinson rozpoczyna serię artykułów opisujących amigowy rynek retro.

Nie wiem jak Ty, ale ja ciągle przeszukuję wzrokiem stoiska z czasopismami komputerowymi, szukając gazety poświęconej Amidze. Zwykle kończy się to przejrzaniem najnowszego wydania Micro Mart. Poza publikacjami na temat PC, Macintosha i konsol, zawsze można znaleźć w dziale Amiga Mart krótki artykuł napisany przez Svena Harvey'a. Gazeta ta daje także dobry, ogólny wgląd w rynek rządzony przez PC.

Niestety dawno minęły czasy, gdy na stoiskach dominowały wydawnictwa poświęcone Amidze. W samej Anglii było ich całkiem sporo. Półki wręcz uginają się pod takimi tytułami jak Amiga Format, Amiga Shopper (mój ulubiony), CU Amiga, Amiga Power, AUI, Amiga Computing, The One, itd. W USA było prawie 20 tytułów poświęconych wyłącznie Amidze, w Niemczech podobnie. Nawet Francja i Australia miały po 5 czy 6 amigowych czasopism.

Nieuchronnie, po bankructwie Commodore, tytuły jeden po drugim zaczęły znikać z półek. Kurczący się rynek wpływał na coraz mniejsze zainteresowanie firm do zamieszczania reklam, czyli głównego źródła dochodu dla gazety. W efekcie, do dziś nie przetrwało ani jedno dostępne w kioskach czasopismo poświęcone Amidze. W Anglii najdłużej utrzymał się Amiga Active, który przestał być wydawany w listopadzie 2001 roku.

Dziś papierowe magazyny poświęcone Amidze wydawane są przez małe grupki entuzjastów. Zadanie informowania społeczności wzięły na swoje barki Total Amiga, Amiga Future oraz Amiga Power. Oczywiście brak czasopism w kiosku nie oznacza, że rynek nie istnieje. Społeczność amigowa jest bardzo aktywna w sieci. Portale o tematyce amigowej istnieją w wielu językach. Umożliwiają one natychmiastowe zaprezentowanie informacji, opinii i pomysłów wszystkim zainteresowanym. Jednakże papierowy magazyn wciąż ma jedną przewagę nad konkurencją z sieci - bardzo ciężko jest przeglądać strony internetowe podczas kąpieli.

W ciągu ostatnich lat obserwuje się coraz większe zainteresowanie komputerami oraz grami z lat 80-tych i 90-tych. Rosnący rynek retro spowodował powstanie kilku gazet poświęconych tej tematyce (w Anglii - przyp. tłum.). Można w nich znaleźć opisy dawnych komputerów, konsol a także gier na te platformy. Są tam też zamieszczane wywiady z czołowymi ekspertami z dziedziny szeroko pojętej informatyki tamtego okresu. Gazety te obejmują także zagadnienia emulacji tamtych maszyn na współczesnym sprzęcie. Znacznie większa to liczba potencjalnych odbiorców. W Wielkiej Brytanii wiodącym



Część kolekcji moich klasycznych Amig.

tytułem w tej dziedzinie jest Retro Gamer. Czasopismo zajmuje się zarówno starymi komputerami jak i konsolami. Regularnie zamieszczane są w nim też artykuły na temat klasycznej Amigi i amigowych gier.

W związku z kwitnącą modą na komputery retro pomyślałem, że jest to odpowiedni moment, aby napisać serię artykułów na temat amigowej rewolucji. Oczywiście mam nadzieję, że wkrótce pojawią się nowe modele komputerów pod AmigaOS 4.0. Jednocześnie jednak uważam, że docenienie klasycznych Amig jest kluczowe, aby zrozumieć amigowe dziedzictwo.

W kolejnej części przedstawię bliżej A1000 - pierwszy tani, wielozadaniowy i multimedialny komputer, który rozpoczął całą amigową historię.

Rozpoczęcie lub powiększenie kolekcji klasycznych Amig

Nie wiem czy zauważyłeś, ale wielu użytkowników Amigi wciąż posiada kilka modeli tego komputera. Wystarczy przejrzeć sygnatury postów na forach internetowych portali AmigaWorld.net czy Amiga.org, aby przekonać się, że wiele osób, oprócz posiadania A1, Pegasosa, Macintosha czy PC, wymienia także kilka modeli klasycznych Amig. Co takiego jest w tym kom-

puterze, że wywołuje tak silne uczucia - zarówno pozytywne jak i negatywne? Jeżeli przegapiłeś czasy rozwoju Amigi lub po prostu chcesz rozszerzyć swoją kolekcję tych komputerów, teraz jest najlepszy moment, aby to zrobić.

W sieci mamy kilka miejsc, gdzie można kupić bądź sprzedać sprzęt i oprogramowanie związane z Amigą. Największym źródłem jest serwis aukcyjny eBay. Poza nim amigowe ogłoszenia można znaleźć w odpowiednim dziale serwisu AmigaWorld oraz na stronie AmiBench (po 10 latach działalności, w listopadzie 2007 roku z przyczyn osobistych osoby prowadzącej strona została zamknięta - przyp. tłum.). Wyprzedaże garażowe (angielski i amerykański zwyczaj pozbywania się z domu starych rzeczy - przyp. tłum.) także mogą okazać się cennym źródłem towaru. Niektóre z wciąż istniejących amigowych sklepów, nadal posiadają w swojej ofercie sprzęt dla klasycznej Amigi. Zwykle jest on używany, ale też udaje się dostać nowy. Jak można się spodziewać, za sprzęt kupiony ze sklepu trzeba zapłacić więcej. W końcu prowadzący go ludzie też muszą z czegoś żyć.

Jeżeli chodzi o ilość, to na początek najlepszym wyborem jest eBay. Wystarczy w wyszukiwarce serwisu aukcyjnego wpisać Amiga, aby otrzymać około 1500 trafień. Będzie to zarówno sprzęt, oprogramowanie jak i różne dodatki. W wyszukiwarce można podać więcej słów, aby

Przegląd modeli Amigi

Rok	1985	1987	1987	1989	1990	1990	1991	1991
Model	A1000	A500	A2000	A2500	A1500	A3000	A3000UX	A500+
Procesor	68000	68000	68000	68080/030	68000	68030	68030	68000
Chipset	OCS	OCS	OCS/ECS	OCS	ECS	ECS	ECS	ECS
Komentarz	Od tego modelu wszystko się zaczęło	Najlepiej się sprzedający, KS 1.2/1.3	Zorro 2, KS 1.2/2.04	A2000 z kartą turbo	A2000 z 2xFDD i bez HDD	Zorro 3, KS 2	System Amix (Unix), AmigaOS 2.04	KS 2, WB 2.04
Rzadkość	3	1	2	4	4	5	5	2

Rzadkość: Jest to mój subiektywny system ocen oparty na tym, jak często dany model jest wystawiany na sprzedaż na aukcjach na eBay.

Np. A4000 kosztuje sporo (ponad 250 funtów), podczas gdy A1500 nie (20-30 funtów).

trafienia były bardziej dokładne. Dla przykładu, pisząc „Amiga 1200” otrzymamy tylko rzeczy mające związek z tym modelem, co będzie miało oczywisty wpływ na zmniejszenie listy wyników.

Wyszukiwarka znajdująca się w serwisie aukcyjnym eBay posiada dużo możliwości ułatwiających wyszukiwanie. Niestety nie da się z nich wszystkich skorzystać posługując się amigowymi przeglądarkami. Trzeba posiłkować się Internet Explorerem, choć Ci, którzy nie znoszą tego programu mogą zawsze skorzystać z Firefoxa lub Opery.

W kolejnej części opiszę w jaki sposób założyłem własną kolekcję klasycznych Amig, a także jak uniknąć niektórych pułapek kupując Amigi w sieci.

O autorze

Jestem kolekcjonerem komputerów firmy Commodore i entuzjastą Amigi. Swój pierwszy komputer kupiłem w 1981 roku, w tym samym tygodniu, w którym urodziło się moje pierwsze dziecko! Był to Commodore PET 4032 (komputer, nie dziecko) z 32 kB pamięci RAM oraz zewnętrznym magnetofonem służącym do przechowywania programów na kasetach. Całość podłączona była do zielono-czarnego monitora. Początkowo moja kolekcja powiększała się samoistnie. Kupując kolejny komputer, nie wyrzucałem starego. W ten sposób zanim się zorientowałem miałem 7 czy 8 modeli, które zajmowały miejsce w domu i zbierały kurz. Zamiast je sprzedać, czy też wyrzucić, przechowywałem je na strychu.

Jak wielu zwolenników Commodore w tamtych latach, przeszedłem dobrze znaną i ugruntowaną ścieżką. Nauczyłem się programować w języku Basic, poznałem trochę język maszynowy i oczywiście, po obejrzeniu wersji demonstracyjnej gry International Soccer, kupiłem C64. Tuż przed przeprowadzką do USA kupiłem C128. Będąc już tam, nabyłem C128D w metalowej obudowie z wbudowaną stacją dyskietek. Niestety, zrzędzeniem losu, komputer ten spalił się razem z monitorem, zewnętrzną stacją dyskietek, drukarką i modemem. Było to spowodowane uderzeniem pioruna, od którego przeciążenie przeszło linią telefoniczną przez modem i spaliło wszystko. Tak, w latach osiemdziesiątych ludzie już łączyli się używając modemów. Na szczęście byłem ubezpieczony od tego typu wypadków. Za pieniądze z odszkodowania kupiłem swoją pierwszą Amigę. Była to A2000HD wraz ze sprzętowym emulatorem peceta. Wcześniej o tym nie myślałem, ale może przygoda z piorunem była mi pisana? Może moja miłość do Amigi to „dar niebios”? W roku 1988 Amiga wyprzedzała konkurencję o lata świetlne. Niedługo potem wyjechałem z USA i otworzyłem własną firmę. Wykorzystywałem w niej Amigi do tworzenia dokumentacji, broszurek reklamowych i fil-

Linki:

Dział Amiga w Micromart <http://www.micromart.co.uk/>

Informacje na temat amigowych czasopism:

Strona Claude'a Müllera <http://www.magazines.ch/>

Gareth Knight's <http://www.amigahistory.co.uk/magazines.html>

Czasopisma o komputerach i grach retro:

Retro Gamer <http://www.retrogamer.net/>

Retro Fusion (new magazine) <http://www.retrofusion.co.uk/>

Edge Magazine <http://www.edge-online.co.uk/> (zazwyczaj zawiera dział poświęcony grom retro)

Sklepy amigowe:

AmigaKit <http://www.amigakit.com/>

GGs-Data <http://www.ggsdata.se/>

Amber Inc <http://www.amber-inc.com/> (aktualnie niedostępny)

Strony, gdzie można kupić/sprzedać klasyczną Amigę:

AmiBench <http://www.amibench.org/>

EBay <http://www.ebay.com/>

AmigaWorld ogłoszenia <http://amigaworld.net/modules/classifieds/>

mów promocyjnych. W 1990 kupiłem A3000/030, a w 1992 A4000/040. Jako że firma się rozrastała, kupiłem jeszcze kilka A4000. Do połowy lat 90-tych cała dokumentacja techniczna i instrukcje były przygotowywane na Amigach. Używaliśmy do tego programów Professional Page i Professional Draw.

Jak wielu ówczesnych wielbicieli Amigi, dokupiłem do mojej A4000D kartę CyberStorm 060, a następnie CyberStorm PPC. W późniejszym czasie przełożyłem ją do obudowy tower Ateo dodając karty: graficzną Cybervision CV64/3D, sieciową Ariadne oraz kontroler SCSI firmy DKB wraz z dyskiem. Zaktualizowałem również AmigaOS z 3.1 do 3.5, a potem 3.9.

Swojego pierwszego peceta kupiłem w 1996 roku z Escomu. Wówczas był to również właściciel marki Amiga. Niedługo potem splajtowali. Kolejnego peceta kupiłem w 1998 z Gateway. Oni również wkrótce splajtowali. Czyżby jakaś prawidłowość? W rzeczywistości Gateway nie tyle splajtował, co zlikwidował wszystkie swoje

przedstawicielstwa w Europie. Trzeba zaznaczyć, że oba pecety już dawno zostały oddane na złom, podczas gdy A4000 nadal jest podpięta do mojej domowej sieci i ma się całkiem dobrze!

Przez ostatnie lata miałem czas i możliwości, aby poszerzyć moją kolekcję. Obecnie mam ponad 100 komputerów marki Commodore i Amiga, począwszy od pierwszego Kim-1 do najnowszej Amigi PPC. Pod koniec 2004 roku kupiłem na eBay używaną płytę główną A1-XE. Wysłałem ją do AmigaKit, aby tam złożyli z niej cały komputer. W 2005 udało mi się nabyć w GGS-Data (Szwecja) MicroA1-C. Aby dopełnić swoją kolekcję, na Big Bash 3 w 2005 roku kupiłem też Pegasosa 2.

Ostatnio nabyłem A3000 Tower i w dalszym ciągu szukam następnych modeli do mojej kolekcji. Szczególnie Amigi 4000 Tower produkcji zarówno Commodore jak i Escom.

1991	1991	1992	1992	1992	1992	1992	1993	1994	1996
CDTV	A3000T	A600	A4000/040	A4000/030	A1200	CD32	A4000/040T	A4000/060T	
68000	68030	68000	68040	68030	68EC020	68EC020	68040	68060	
ECS	ECS	ECS	AGA	AGA	AGA	AGA	AGA	AGA	
A500 przebrana za odtwarzacz CD	A3000 w wieży	Wyposażona w slot PCMCIA, zamiennik A500	KS 3, WB 3	KS 3, WB 3	Niskobudżetowa wersja ze slotem PCMCIA	32-bitowa konsola do gier z napędem CD	Produkcji Commodore (kilka sztuk)	Produkcji Escom z procesorem 060	
3	5	2	3	4	1	2	5	5	

1 oznacza często, 5 bardzo rzadko. Należy pamiętać, że popularność występowania i cena nie zawsze idą w parze.

Raport z Big Bash & Retro 4



Robert Williams relacjonuje jedyną amigową imprezę, która odbyła się w Wielkiej Brytanii w 2006 roku.

Odbywająca się w Peterborough impreza o nazwie Big Bash, ze zwykłego spotkania lokalnej grupy amigowców, niezwykle szybko stała się najważniejszym amigowym wydarzeniem w Wielkiej Brytanii. Dodatkowo, za sprawą odwołanego, planowanego na lato AmiRevival, Big Bash stało się jedyną brytyjską amigową imprezą w 2006 roku. Spotkanie (już czwarte z kolei) zorganizowano w sobotę, 16-go września. Dla podkreślenia faktu, że zaproszono wystawców powiązanych z rozwijającym się rynkiem komputerów Retro, organizatorzy postanowili wzbogacić nazwę o zwrot „& Retro”.

Tym razem powodów, aby wziąć udział w imprezie było więcej niż zwykle. Głównie dlatego, że wystawiający mieli zaprezentować kilka nowych projektów sprzętowych: MiniMig (Amiga 500 wykonana w technologii FPGA), karty turbo z procesorem ColdFire do klasycznych Amig, które zaprojektował Oliver Hannaford-Day oraz, naturalnie, płyta główna Amy'05 z procesorem PowerPC (której, mimo głośnych obietnic, zabrakło w roku 2005). Wielu wiązało z tymi pokazami duże nadzieje.

Amiga Big Bash & Retro 4 odbyło się jak zwykle w Stafford Hall - miejskiej hali widowiskowej w Peterborough. Miejsce to charakteryzują cechy potrzebne do udanej amigowej imprezy: dobre oświetlenie, przewiewna sala dla wystawiających, bezprzewodowy dostęp do internetu i niedrogi bar! Tym razem organizatorzy wynajęli dodatkowe pomieszczenie, do którego przeniesiono „kącik AmiMedyka” (miejsce, gdzie

odwiedzający mogli skorzystać z pomocy przy problemach ze sprzętem lub oprogramowaniem). Dzięki temu wystawcy mieli więcej miejsca na głównej hali.

Wystawcy

Oliver Hannaford-Day przyniósł ze sobą sporo prototypów kart rozszerzeń do Amig klasycznych. Pierwszą, i zarazem najbardziej ambitną z nich, była karta turbo z procesorem ColdFire (rodzina układów firmy Freescale zaprojektowana do wykorzystania w urządzeniach wbudowanych, wywodząca się z rodziny 68000, używanej w klasycznych Amigach) - pokazywany model był podłączany do slotu CPU Amigi 3000/4000. Kolejne prototypy to rozszerzenie dla Amigi 500 wyposażone w trzy sloty Zorro i slot procesora Amigi 2000 oraz projekt złącza SCSI dla Amigi CDTV. Wszystkie trzy karty wyglądały na niemalże ukończone (była na nich zamontowana większość elementów), a Oliver wyjaśniał, że mają wkrótce wejść w fazę testów.

Na stoisku firmy Amiga Kit tradycyjnie prezentowano szeroki wachlarz produktów - od kubków i podkładek pod mysz z logo AmigaOS 4.0 do dużego sprzętu, jak obudowa tower do Amigi 1200 D-Box, produkcji firmy Elbox. W ramach niespodzianki, Matthew Leuman przyprowadził ze sobą gościa, którym był Jens Schoenfeld z firmy Individual Computers. W zaimprovizowanej sesji pytań i odpowiedzi Jens udzielił informacji na temat swoich najnowszych produktów: KeyRah, nowych joysticków Competition

Pro (wyposażonych w standardowe, dziewięciopinowe złącze DB) oraz rekonfigurowalnego komputera C-One.

Ciekawostką było pojawienie się na imprezie ludzi z GP2X.co.uk, którzy zaprezentowali możliwości stworzonej przez siebie miniaturowej konsoli do gier działającej pod kontrolą Linuksa. Sprzęt, wyposażony w 3,5-calowy kolorowy wyświetlacz, wyglądał gustownie i profesjonalnie. Spore wrażenie zrobiła na wszystkich prezentacja przygotowanego na to cacko portu gry Payback autorstwa Jamesa Danielsa (dla przypomnienia, jest to amigowy klon gry Grand Theft Auto). GP2X radził sobie z grą doskonale, nawet pomimo tego, że wyposażona jest ona w nowatorskie efekty 3D. Na GP2X powstało wiele portów emulatorów, wliczając w to UAE. Nie dziwi więc, że sprzęt ten wzbudził zainteresowanie amigowców. Wiele szczęścia miał Mick Sutton z grupy użytkowników SEAL - udało mu się wygrać GP2X w zorganizowanej na imprezie loterii. W związku z tym, z pewnością niedługo dowiemy się czegoś więcej na temat tej interesującej maszyny.

Na pokazie obecny był również Dennis van Weeren, który przyniósł ze sobą MiniMig. Sprzęt ten jest reimplementacją oryginalnego chipsetu Amigi wykonaną w technologii FPGA (programalnego układu logicznego), wyposażoną w procesor Motorola MC 68000 i pamięć RAM, co razem daje kompletny komputer, kompatybilny z Amigą 500. Zbudowany przez Dennisa sprzęt już dziś daje możliwość uruchomienia



Asortyment rozszerzeń do Amig klasycznej autorstwa Olivera Hannaford-Day'a: Karta turbo z procesorem ColdFire do Amig 3000/4000 CF-4000, sloty Zorro do Amigi 500 i karta SCSI do CDTV.



Od lewej: Tłum uczestników, Matthew z firmy AmigaKit.com, zespół GP2X.co.uk, Jens Schoenfeld udziela odpowiedzi na zadawane pytania, Denis van Weeren rozmawia o Amy'05 z Ianem Stedmanem z firmy Troika.

większości programów i gier dla Amigi 500, które są czytywane z podłączonej do MiniMig karty MMC. Proces ten aktualnie kontrolowany jest zewnętrznie, za pomocą podłączonego poprzez port szeregowy laptopa, Dennis planuje jednak implementację systemu menu, aby gotowy produkt mógł funkcjonować samodzielnie. MiniMig podłączany jest bezproblemowo do standardowego monitora od PC.

Dennis zmieścił swój projekt na płycie o powierzchni dwunastu centymetrów kwadratowych. Pod koniec imprezy, odpowiadając na pytania uczestników, Dennis wyjaśnił, że nie zamierza sprzedawać go w celach komercyjnych, gdyż nie posiada potrzebnych do tego celu środków finansowych. Zamiast tego, udostępni schematy sprzętu oraz oprogramowanie na zasadach open source, co umożliwi zainteresowanym stworzenie własnego egzemplarza.

Wszyscy spodziewaliśmy się, że najważniejszym wystawcą na pokazie będzie Troika, mająca przedstawić prototyp długo oczekiwaną płyty głównej budowanej z myślą o AmigaOS 4.0 - Amy'05. Tuż przed imprezą, na stronie producenta ukazały się zdjęcia w wysokiej rozdzielczości, prezentujące prototyp. Wydawało się więc pewne, że można się go spodziewać również na pokazie i sytuacja sprzed roku nie powtórzy się. Niestety, prototyp nie przybył na czas i Ian Stedman, reprezentujący firmę Troika, musiał tłumaczyć się przed sporą grupą zainteresowanych uczestników.

Na plus jednak należy mu policzyć fakt, że nie uciekał przed pytaniami imprezowiczów i, mimo nieobecności sprzętu, udzielał na nie (zarówno te padające z sali, jak i przekazane za pomocą

kanалу IRC portalu Amigaworld) odpowiedzi. W jego wypowiedziach pobrzmiwała pewność, że prototyp uruchomiłby się bez problemu, że są pieniądze na pierwszą partię produkcyjną, a licencja na AmigaOS 4.0 jest w zasięgu ręki. Powinienem w tym miejscu wspomnieć o kawałku dobrej roboty wykonanym przez organizatorów oraz ochotników. Starali się oni uchwycić to, co mówił Ian oraz inni respondenci i przekazać zainteresowanym za pośrednictwem kanału IRC. Nie jest to łatwe zadanie, jeśli ktoś nie zajmuje się na co dzień przepisywaniem rozmów ze słuchu.

Zgodnie z obietnicą, Paul Heams zaprezentował pokrótce zmiany, które aktualnie wprowadza w programie TuneNet - odtwarzaczu muzyki dla AmigaOS 4.0 swojego autorstwa. Najważniejszą z nich jest całkowicie „skórkowalny” interfejs, który daje się dowolnie konfigurować. W odróżnieniu od skórek do programu AmigaAmp, w których gadżety musiały mieć zawsze tę samą wielkość i być umieszczone w tym samym miejscu, w TuneNet grafik będzie mógł ułożyć elementy interfejsu według własnej woli, co pozwoli na uzyskanie zupełnie nowego, innowacyjnego wyglądu. Przykładowa skórka wyglądała świetnie i widać było po niej, że Paul planuje również wzbogacić program o nowe możliwości zarządzania mediami.

Na imprezie zjawili się wielu członków grup użytkowników, jak zwykle przywożąc ze sobą różne modele Amig. Szczególnie dużo było komputerów AmigaOne, na których można było zobaczyć AmigaOS 4.0 w działaniu. Linc's Amiga Group miała chyba najszerszy wachlarz modeli, prezentując zarówno AmigaOne, Pegasosa jak i Amigę klasyczną. Przybyli również przed-

stawiciele Felbrigg Amiga Group i Midlands Amiga Group.

Z ramienia grupy SEAL obecni byli Mick Sutton, Ian Foreman, Nigel Derbyshire oraz ja. Na naszym stanowisku wystawione były liczne egzemplarze magazynu Total Amiga, jak również nasza nowa produkcja - Archive CD, kompilacja zawierająca pierwsze dwadzieścia numerów gazety w postaci wysokiej jakości dokumentów PDF. Bardzo ucieszyła nas reakcja na płytę i wielkość sprzedaży osiągnięta podczas imprezy. Wielkie dzięki dla wszystkich, którzy dokonali zakupu!

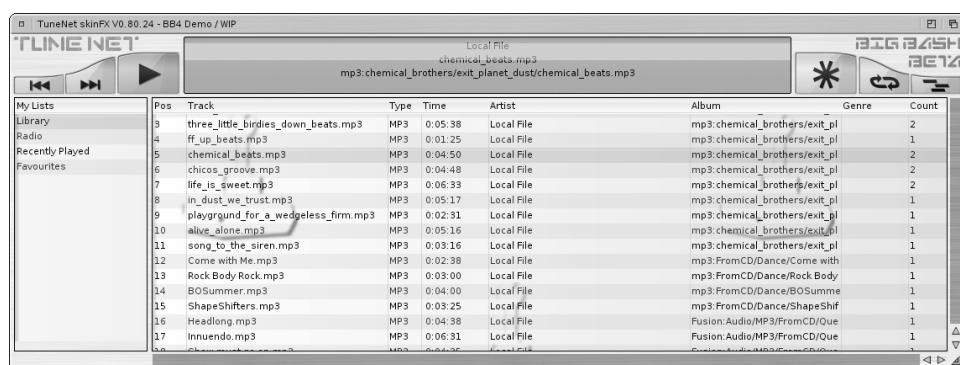
Na stoliku grupy SEAL stały również dwa komputery AmigaOne. Obudowa z pleksi, w której znajdowała się Amiga Nigela wśród wielu uczestników budziła podziw, ja natomiast prezentowałem na swoim komputerze najnowszą wersję roboczą mojego programu do obsługi podcastów - AmiPoddera. Wśród innych, mniejszych poprawek, charakteryzuje się ona ulepszonym trybem zarządzania plikami.

Najwięcej czasu spędziliśmy, jak zwykle, na naszym stanowisku, przepraszam więc, jeśli coś mi umknęło i nie znalazło się w raporcie.

Big Bash zawsze był bardzo przyjemną imprezą, odbywającą się w przyjacielskiej atmosferze. Edycja, którą opisuję nie była wyjątkiem od tej reguły. Pojawienie się kilku spodziewanych produktów (albo przynajmniej ich przedstawicieli) jeszcze zwiększyło atrakcyjność imprezy i zapewniło przyzwoitą frekwencję. Chcielibyśmy z tego miejsca podziękować organizatorom, którzy włożyli wiele czasu i wysiłku w przygotowanie spotkania.



Prototyp MiniMig.



Przygotowana specjalnie na Big Bash 4 skórkowalna wersja beta programu TuneNet.

Riverwash 2007 - raport

Mycyr/Madwizards

Istniało spore ryzyko, że w 2007 roku nie będzie w Polsce żadnego party związanego ze środowiskiem sceny amigowej. Na szczęście nieocenyony Fei/Brygada RR wzięli sprawy w swoje ręce i wraz z kilkoma osobami postanowili dać nam okazję do spotkania i dobrej zabawy. Termin imprezy został ustalony na 24-26 sierpnia, czyli spokojny koniec wakacji, a miejscówką był klub AquaBrax w Szymonicach, niedaleko Raciborza. Miejscowość leżała na uboczu szlaków komunikacyjnych, więc większość ludzi zdecydowała się na jazdę samochodem - tak też uczyniliśmy ja i Zosia. Podróż pociągami na party ma niewątpliwie zalety, ale dziś trudno zebrać dobry skład na taką wycieczkę, więc zadecydowały względy praktyczne. Z tego też powodu opisu podróży nie będzie. Wspomnę jedynie, że prawie przed samym ośrodkiem natknęliśmy się na obóz wędrowny, na czele którego podążali Wix i Silent. Po czułych powitaniach ekipa piesza przekazała nam swoje bagaże i dziewczynę Wixa wraz z ich 4 miesięcznym dzieckiem - Dr. Ilbanem/Fairlight.

Po zalogowaniu się w recepcji, podpisaniu cyrografu na domek i zainstalowaniu się w nim udaliśmy się w kierunku ogródka piwnego. Tam przywitaliśmy się z resztą znajomych twarzy, a warto dodać, że niektórych już naprawdę dawno nie widzieliśmy. Po przywitaniach nastąpiło jeszcze dobieranie się w pary do domków, bo założenia teoretyczne sprzed party wzięły w łeb. Ostatecznie mogłem poczuć się jak kamienicznik i skasować czynsz od Comancha, Hakona i Kołacza. Dobre towarzystwo, same stare herbatniki, a i jako sublokatorzy nie sprawiali żadnego kłopotu. No może tylko Zosia miała pretensje do Kołacza, że zapomina gasić światło w lodówce...

Standard domku bardzo nas ucieszył - było czysto, był prysznic i pościel na łóżkach (Comanche chciał być bardzo oldskulowy i stwierdził kategorycznie, że byłoby niewybaczalnym faux-pas spać na party w pościeli, w związku z czym on przegaruje zwinięty w kłębek obok pustego łóżka, ale starość nie radość i wskoczył jednak pod kołderkę). Jedyny minus to brak demosceneTV w domkowym telewizorze.

Warto w tym momencie wspomnieć o lokalizacji party place. W zapowiedziach Fei informował, że AquaBrax jest ośrodkiem wypoczynkowym, więc nie będziemy sami. Ale pierwsze wrażenie było naprawdę okrutne - zobaczyliśmy basen z setkami pływających i opalających się osób, a do tego namiot Heinekena, w którym „grillowały” dalsze setki Ślązaków. Byliśmy pełni obaw, ale na szczęście w sobotę było mniej ludzi (w piątek zdaje się, że była tam jakaś impreza pracownicza) i wielu scysji nawet nie było.

Było już o domkach, było o ogródku i w ogóle ośrodku, więc należy wspomnieć i o miejscu, w którym odbywały się compoty. Była to mała salka, w której zainstalowano sprzęt i rzutnik. Na początku bigscreen był tradycyjny w postaci przescieradła, ale już od soboty obraz wyświetlano po prostu na ścianie. Gdyby nie załamanie w jej połowie byłoby wszystko OK, a tak to troszeczkę przeszkadzało. Szkoda też, że w sumie sprzęt był mało wykorzystywany poza pokazami i kompotami, ale „real party is outside”, więc chyba mało komu to przeszkadzało.

Pierwszą atrakcją w programie party był pokaz Efiki. Ciekawy sprzęt, ale bądźmy szczerzy - pokaz został zdominowany przez niepowtarzalne przemówienie Deadmana. Nieustannie był dopingowany z sali przez niezidentyfikowanych osobników domagających się stanowczo, aby „Pan Marszałek wyłączył mikrofon”, słyszano też okrzyki „hańba!”, a raz ktoś się domagał wprowadzenia zakazu agitacji w stołówce. Atmosfera była rozgrzana do czerwoności, więc Deadmanowi nie pozostało nic innego jak spełnić świecką tradycję i zaprezentować swe „wdzięki”, co obecni skwitowali gromkim sto lat. Do mikrofonu dorwał się także Silent, który podziękował organizatorom party i obwieścił wszem i wobec, że Riverwash to najlepsze polskie party w tym roku. Po tym wszystkim zostaliśmy wyrzuceni z sali przez kierowniczkę ośrodka, która okazała się mało młodzieżowa. Impreza przeniosła się więc nad rzeczkę opodal domków, gdzie pękały kolejne butelki i bariery moralne. Ktoś się zepsuł, ktoś inny zepsuł i naprawił, czyli tradycyjne formy rozrywki boskich scenowców. Nie znalazły one jednak uznania u jakiejś kobiety, która prosiła o ciszę, bo „dziecko śpi”. W odpowiedzi usłyszała, że jak się połaziła na becikowe, to niech sobie teraz radzi we własnym zakresie. Na koniec zagrano jeszcze na gitarze rockowy standard „Ssij moją pałę”, co bardzo podniosło ciśnienie Fei'owi, zgodnie ze starym porzekadłem scenowym nie raz zapodawanym na parties.

Sobota zaczęła się spokojnie - pokazem nowego demomakera autorstwa Bonzaja. Po pokazie Zosia i ja wybraliśmy się do Raciborza coś przekąsić (Pub Brax, ul. Londżina 7), bo jedzenie w ośrodku było takie sobie. Numerem piątku było wszakże podanie na kolację porcji bigosu. Kolacja wykupywana przez partyzantów kosztowała 10 zł, a ten sam bigos kupowany w okienku kosztował 6 zł. Straszne niedobro i koszty transformacji.

Akurat po naszym powrocie rozpoczęła się seria crazy compotów. Na początek Fei obwieścił crazy pod wdzięczną nazwą „China - Szczecina”. Uczestnicy musieli zjeść pałeczkami puszkę paprykarzu. Szczecińskiego oczywiście. Wygrał Aceman, nagrodę specjalną za zrobienie chlewu dostał Count, a mi urwało się wieczko przy otwieraniu. Niewypał :). Następnie w szranki stanęli miłośnicy piekielnych sosów Deadmana. Compo nazywało się „Kamienna twarz” - aby wygrać, należało pochłoniąć chipsa z kropelką sosu i zachować spokój na twarzy. Śmiechu było sporo, nie pamiętam już kto wygrał, bo Deadman startował PK, czyli poza konkurencją. Na koniec pojawiło się jeszcze trzech miejscowych asów, którzy również zapragnęli wziąć udział w konkursie. Zwietrzyliśmy dobrą zabawę tanim kosztem, ale nie przewidzieliśmy jednego - śląskie organizmy są przyzwyczajone do ekstremalnych doznań. Kolesie łyknęli po chipsie i orzekli, że są rozczarowani. My też byliśmy - jednemu tylko lekko oczka zafalowały. Było także compo na odegranie popularnej melodii na trąbce jubileuszowej (czyli tzw. piszczałce urodzinowej), a na deser - „Scottish tazoo”. Trzech osobników ubranych w namiastki szkockich kiltołów miało bierać tazoo. Nie przewidzieliśmy tylko, że Voicer i Spider złapią takie ciśnienie, że nie proszeni dokonają honorowej rundy wokół basenu, sięjąc wokół zgorzsenie i sensację. Kwity w postaci zdjęć i filmów są. Aha, było



jeszcze „Loda compo”, uczestnicy mieli z kawałka plasteliny i wafelka sporządzić możliwie najbardziej fantazyjnego loda. W komisji konkursowej zasiadali Kinga i Margo. Później miał być koncert Wielkiego Obciachu, więc aby umilić sobie oczekiwanie postanowiliśmy zrobić na tle basenu grupową, pamiątkową fotkę. Gdy wydawało się, że czekać nas będzie kilka minut nudy, atrakcje nam jak i pozostałym gościom ośrodka AquaBrax zapewnił Londzi. Uczynił straszne niedobro, udokumentowane w postaci kwitu.

Wróćmy jednak do party - koncert Większego Obciachu okazał się sukcesem. Gawiedz bawiła się świetnie, muzycy chyba też, a najbardziej dawał radę pan z puzonem. Trzeba też wspomnieć, że jako support zagrał Yans. Zagrał to może mało trafnie dobre słowo, ale zdobył uznanie publiczności.

Po koncercie rozpoczęły się compoty. Muzyka leciała wcześniej, ciesząc się, jak zawsze, minimalną liczbą słuchaczy. Jeśli chodzi o poziom, to wszyscy raczej się cieszyli, że prace w ogóle są. Dla mnie osobiście rozczarowaniem były grafiki 3D, tylko dwie i to słabiutkie. W exekach było nieco lepiej - wystawiono dwa ciekawe intra, dwa dema. Warto zwrócić uwagę na demo Acryla - wreszcie odszedł od cukierkowej stylizacji. Tematyka poważna bo 9/11, niektórzy twierdzą też, że mocno ograna. Demo na pewno trzeba zobaczyć, bo ma kilka ciekawych momentów - np. kadr z samolotem wbijającym się w budynek. Minusy należą się jednak za nudną drugą połowę i beznadziejne, bodające bordowe, tło w scenach. Produkcja Kierownika nie zaskoczyła niczym, warto jednak wspomnieć, że wykorzystano w niej grafiki Budgiego, co jest przeciwieństwem jakiegoś rodzaju hołdem pamięci. Wszyscy jednak czekali na „Kwit compo”, czyli nową świecką tradycję. Było sporo śmiechu ze starych filmów z party Intel Outside 5, podania Qixa o rozłożenie na raty należności za pobyt w izbie wytrzeźwień, ale wygrał oczywiście kwit na Londziego pt. „Wyjście z progu” autorstwa Zuzy. Trzeba ją pochwalić za świetny refleks, oko reportera, no i za to, że ręka jej nie zdrząła w kluczowym momencie. Zainteresowani mogą sięgnąć do stuffu z party...

Jeśli jesteśmy przy kompotach, to trzeba wspomnieć o Dr. Ilbanie, czyli dzieciaku Wixa i jego nalożnicy. Ma dopiero cztery miesiące, a dorobił się już ksywy, stażu w Fairlight i obecności na 4 parties... niezły początek, ciekawe co będzie dalej. I nie sądzicie, że dzieciak się tylko lansował z obecnością na party. Zaliczył prawie wszystkie kompoty, siedząc w pierwszym rzędzie z matką, która założyła mu na uszy dzwieszkoszczelne słuchawki - szakunec i prospekt!

Po zakończeniu kompotów, część ludzi głosowała na komputerach postawionych przez organizatorów, a reszta znów wybrała się nad rzeczkę w celach konsumpcyjnych. Po drodze kilka osób skorzystało jeszcze z kąpieli w basenie.

Niedziela - ostatni dzień party. Zwykle ten ostatni dzień jest nijaki, bo ludzie się rozjeżdżają, każdy chyłkiem ucieka. Na Riverze nic takiego nie miało miejsca - najpierw ogłoszono wyniki, które policzył uczciwie program napisany przez Ubika, a wizualizowała prezentacja Bonzaja. Złośliwi oczywiście komentowali, że program liczył może i uczciwie, ale i tak wygrał ten kto miał szybszą rybę... Rozdano masę nagród, tym co się należało i tym co głośno krzyczeli. Voyager jako organizator zrezygnował ze swoich nagród i rozdawał je w tłumie. Nieźle obłowił się Deadman, który z party wrócił z Amigą 500 i Commodorkiem. Po ogłoszeniu wyników zorganizowano jeszcze dwa crazy compa. Oba nad rzeką. Najpierw chętni musieli zasymulować River Raid i plastikowymi samolocikami „przelecieć” rzekę. Różnica między oryginałem a kompo polegała na tym, że przelecieć trzeba było nie nad mostem a pod nim... Uczestnicy się starali, ale żaden nie zaatakował osobiście rury przepływowej. Stanowczo takie kompoty nie powinny się odbywać na trzeźwo. Drugie kompo było straszliwe, chętni musieli w rzece wyprać skarpety Pana Smrodu I Śmierdzi, czyli Voicera. Dostali mydło i tary, a przepisy BHP zachowano dzięki zastosowaniu gumowych rękawic ochronnych. Publiczność została ostrzeżona o możliwym ryzyku i oddaliła się na stosowną odległość. Startowały dwie dwójki, Bonzaj walczył z Kierem, a Count z Cahirem. Więcej profesjonalizmu wykazała pierwsza dwójka, choć trzeba przyznać, że Bonzaj był dopingowany i wspierany fachowymi poradami Kingi. Ostatecznie to on wygrał konsolę, ale szacun dla wszystkich za podjęcie wyzwania!

I to już był naprawdę koniec. Rozpoczęło się zdawanie domków, pożegnania, machanie chusteczkami itp.

Podsumowując - Riverwash było bardzo udanym party. Łącznie z organizatorami wzięło w nim udział 75 osób, a więc całkiem sporo. Do tego wiele twarzy pojawiło się po raz pierwszy od lat. Od strony organizacyjnej - to chyba najlepsza impreza na jakiej byłem. Oczywiście jak się ma 75 sprawdzonych osób na głowie to impreza wygląda inaczej, niż gdy pilnuje się 500 młodych troglodytów. Ale dopracowane pomysły, dopracowane systemy wizualizacji kompotów, podawania wyników i wreszcie super system do głosowania to rzeczy, których brakowało zwykle na parties. Na komputerze można było oddać głos i na bieżąco sprawdzić listę produkcji, przypomnieć sobie jak wyglądały grafiki, kwity itp. Po zamknięciu system sam policzył głosy,

kapitałna sprawa. Wreszcie nagrody - jest rzeczą niebywałą, żeby na takim małym party było tyle nagród o naprawdę dużej wartości. Procentują tu oczywiście kontakty zawodowe, znajomości w branży itp. Ale jak sobie człowiek przypomni party, na które przyjeżdżało po kilkadziesiąt osób, a w nagrodę dostawało się paczkę dyskietek... Na Riverwashu więcej było nagród niż ludzi. Poza tym - organizatorzy byli na finansowym minusie, a i tak zdecydowali się rozłożyć wśród partyzantów nagrodę w postaci zwrotu kosztów przyjazdu. Sierotką był Hakon i wylusował moją skromną osobę. Jestem pełen podziwu dla organizatorów, że pomimo trudnej sytuacji zdecydowali się na taki krok. Nie musieli tego robić i nikt by nie miał pretensji, gdyż i tak

z własnej kieszeni musieli pokryć ponad tysiąc złotych deficytu. Jedyny minus to miejscówka. Może nie minus, malutki minusik - ośrodek AquaBrax sam w sobie jest ciekawym miejscem, jako partyplace - średnio się sprawdza. Co prawda atmosfera była pozytywna, basen był pewną atrakcją, ale zuo scenowe nie mogło rozwinąć swoich skrzydeł w pełni.

Tak więc Riverwash za rok jak najbardziej, miejscówka - może niekoniecznie.

A na koniec, zgodnie z tradycją, pozdrowienia dla tych co byli i brak pozdrowień dla opiekujących się chomikiem.

Wyniki:

Msx jingle

- 1 Traymuss/Addict^Futuris - Dance mission 15s - 42
- 2 V0yager - Another day we pass away - 34
- 3 Szudi/Amnesty - Śliwka w kompocie - 29

Msx newschool

- 1 Traymuss/Addict^Futuris - Evolution - 47
- 2 V0yager - Every day I feel constant background noise - 31
- 3 JazzCat - Who is Tesla - 27

Msx oldscool

- 1 JazzCat - Antonio, Where is Your Dildo - 40
- 2 AceMan - Jumping on the river - 35
- 3 Traymuss/Addict^Futuris - Tequilla - 30

Msx chip

- 1 AceMan - Turn the current back! - 48
- 2 V0yager - Yash your AY in da river - 43
- 3 Surgeon/Vulture Design - c64 Extreme Part One - 27

Msx soundtracker 20th anniversary

- 1 AceMan - Piranha hunts - 49
- 2 V0yager - ST-07D7 - 49
- 3 JazzCat - Just a simple story - 30

Gfx 2d

- 1 Ślizgi - Willow - 72
- 2 Rork - Ice - 65
- 3 Rork - Corporate slaves - 54

Gfx 3d

- 1 Ubik - Nameless - 38
- 2 Biter - Kuraki - 33

Strona domowa party:

<http://www.riverwash.info>

Pełne wyniki dostępne na stronie:

<http://www.pouet.net/results.php?which=1363&when=07>

Produkcje, zdjęcia, filmy avi z prezentacji dostępne na:

<ftp://ftp.amiscena.org>

login: river

pass: wash

Gfx oldscool

- 1 Slayer - Stars Die - 73
- 2 Skurwy - Junkyard samurai - 41
- 3 Lolita - Mrau - 16

Gfx photo

- 1 Szudi/Amnesty - Drift of death - 67
- 2 Rork - Water - 53
- 3 Gorzyga - Bugluy signed - 41

Ascii

- 1 Yeahlon - Vlad - 39
- 2 DiamonDie - Riverwash - 22
- 3 Kami68k - Solaire - 12

Kwit compo

- 1 Zuza - Wyjście z progó - 84
- 2 PSB - Ri-to-chui - 55
- 3 PSB - Kwit na Klapoucha - 45

Wild / anim

- 1 Sptww - Amimasturbacja - 41
- 2 CSS - Kroczone Widmo - 36
- 3 Ubik - Reborn - 24

Newschool intro

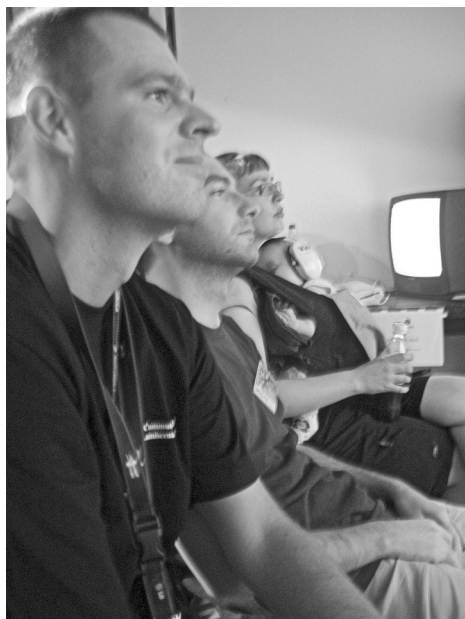
- 1 Allien Senses - Quantum Chaos (4k) - 78
- 2 Mae/Plastic - Imperfect Perfection (4k) - 46
- 3 Digimind - UFO transmission (256 b) - 19

Old school demo

- 1 Wix - Yellow River - 46
- 2 Tropyx - Gdzie jest Ssijlont? - 37

Newschool demo

- 1 Kiero + Ubik + Hard Gay - Nameless - 67
- 2 Anadune - 911 - 59
- 3 DMA - Minus (01) - 31



MindSpace

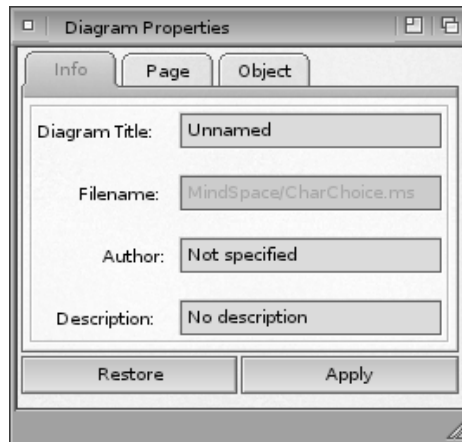
Robert Williams dokonał pobieżnego przeglądu pierwszego amigowego programu służącego do tworzenia diagramów i wykresów.

MindSpace to pakiet rysunkowy zaprojektowany z myślą tworzenia różnego typu diagramów. Przy jego pomocy mogą także powstawać proste rysunki. Według autora, MindSpace miał na celu umożliwić generowanie diagramów sekwencyjnych i map procesów (flow charts), map myśli (mind maps), diagramów UML oraz wykresów. Z tego co mi wiadomo, jest to pierwszy program tego typu na Amigę oraz jeden z pierwszych, oryginalnych (w sensie nie przeportowanych - przyp. tłum.) projektów dla AmigaOS 4.0 (wersja dla AmigaOS 3.x jest w planach).

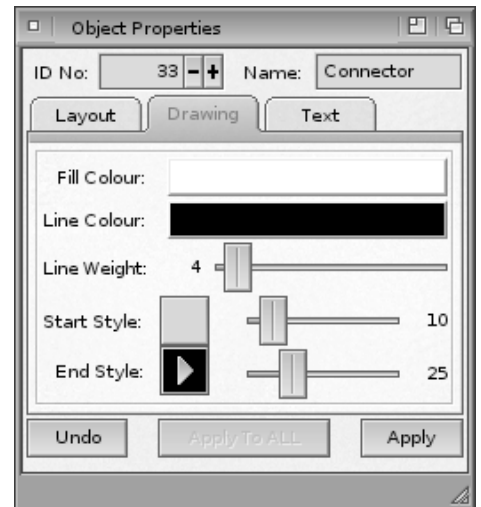
Interfejs

MindSpace otwiera się na własnym ekranie. Składa się z okna głównego dokumentu oraz mniejszych okienek narzędziowych. Po uruchomieniu pojawia się zapytanie o otwarcie wcześniej stworzonego projektu lub rozpoczęcie nowego. Warto pamiętać, że jednocześnie może być otwarty tylko jeden dokument. Interfejs programu powstał w oparciu o ReAction, które w wersji dla AmigaOS 4.0 oferuje wiele dodatkowych funkcji. MindSpace potrafi je wykorzystać.

Nowy dokument domyślnie stanowi pusty obszar o rozmiarze kartki formatu A4. Można to jednak zmienić w oknie ustawień diagramu („Diagram Properties”). Modyfikacjom można także poddać kolor strony, a także określić domyślny rozmiar linii, rodzaj wypełnienia czy czcionkę jaka będzie stosowana dla nowych obiektów. Tutaj także możemy wprowadzić tytuł



Okno ustawień zawierające podstawowe informacje o diagramie.



Właściwości można ustawiać dla kilku obiektów jednocześnie.

oraz nazwisko autora projektu. Obszar rysowania może być pokryty siatką o dowolnym rozmiarze (także ustawiany we wcześniej wspomnianych oknie), jak również możemy włączyć funkcję wyrównania „snap-to-grid” (przyciągnij do siatki).

Dwa okienka narzędziowe programu są zawsze otwarte. Pierwsze zawiera szereg ikon wywołujących podstawowe funkcje takie jak wczytanie i zapisanie dokumentu, czy wyjście z programu. Znajdują się tutaj także narzędzia wyboru wskaźnika/obiektu, wpisywania tekstu, powiększania/pomniejszania, cofania i kasowania. Działanie niektórych z nich może, zwłaszcza na

początku, wprawić w zakłopotanie. Pewne funkcje po prostu wykonują jakieś zadanie (np. kasowanie), podczas gdy inne przełączają program w inny tryb pracy (np. wybór). Wygląd ikon programu jest funkcjonalny, lecz nie do końca ładny. Aby poprawić wygląd, można skorzystać z ikon Martina Merza z pakietu AISS (Amiga Image Storage System). W ten sposób program upodoba się do stylu ikon całego systemu.

Drugie okienko narzędziowe zawiera dwie zakładki, z czego każda składa się z sześciu ikon, przy pomocy których można wybierać kształty,

.info

Autor:

Richard Barfoot

www.ast-workshops.co.uk/MindSpace

Licencja:

Shareware

(testowana wersja zarejestrowana)

Cena:

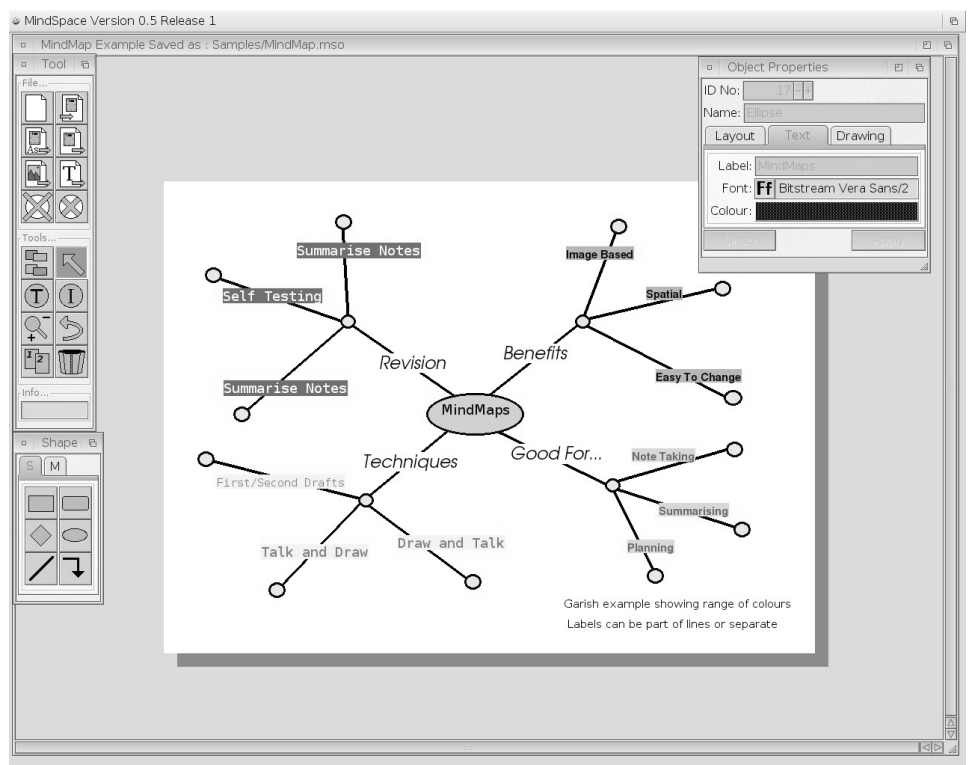
Oferta przedpremierowa - 10 funtów

Normalna cena - 15 funtów

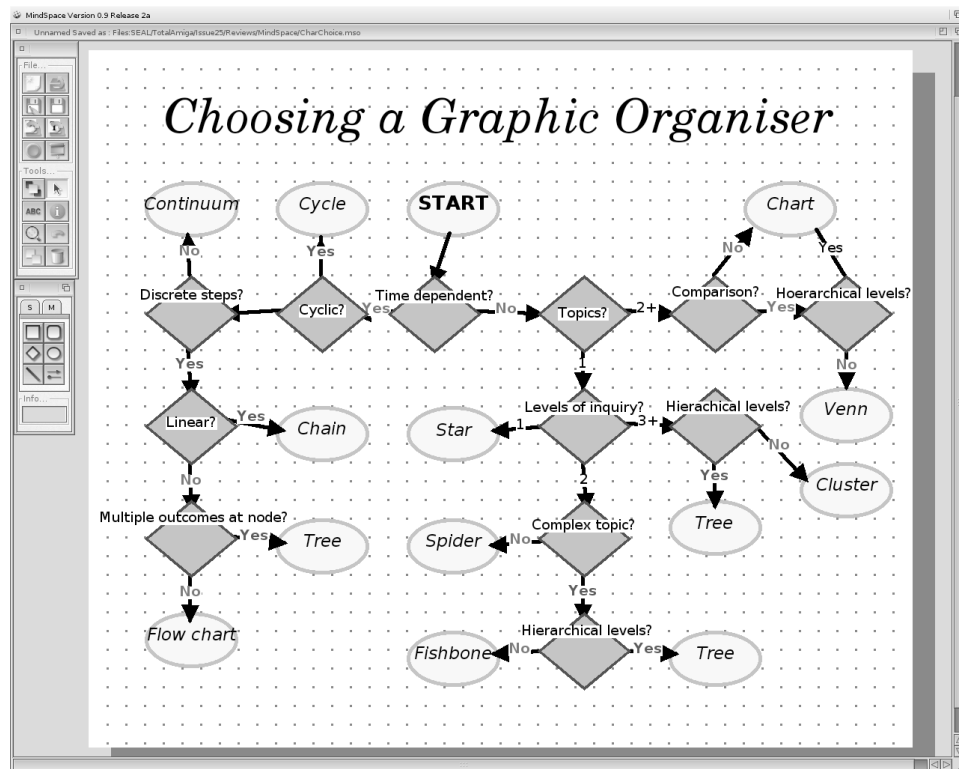
Wymagania:

AmigaOS 4.0 (wersja 68k w planach)

rozdzielczość ekranu 1024x768 lub wyższa



Mapa myśli, na tle której widzimy okno ustawień etykiety.



Mapa procesu z wykorzystanymi różnymi możliwościami formatowania i nadawania etykiptom atrybutów. Przydałaby się jednak możliwość rozdzielenia tekstu etykiety na kilka linii.

ktoóre będą rysowane. Na pierwszej zakładce oznaczonej literą „S” mamy prostokąt, super-eliipsę (zaokrąglony prostokąt), elipsę, romb, linię i strzałkę. Na drugiej oznaczonej literą „M” znajdują się dwa rodzaje chmurki, dwa rodzaje bąbelków myśli, znak wykrzyknika oraz gwiazdka. Aby narysować kształt, należy kliknąć w dowolną z tych ikon i umieścić obiekt na obszarze rysowania. Rozmiar powstałego obiektu możemy dowolnie zmieniać klikając w ikonę wyboru wskaźnika. Na obiekcie pojawiają się osiem uchwytów służących do zmiany jego rozmiaru. Sądzę, że znacznie lepszym rozwiązaniem byłaby możliwość wykonania tej czynności w jednym kroku - zaznaczenie obiektu i automatycznie przeciągnięcie jego krawędzi w celu zmiany rozmiaru. Jak można wywnioskować z wymionej na początku akapitu listy kształtów, wybór jest dosyć ograniczony. Są jednak plany dodawania nowych kształtów w przyszłości (w najnowszej wersji programu liczba kształtów w każdej zakładce zwiększyła się do 12 - przyp. tłum.).

Program wyposażony jest w funkcję cofania wprowadzonych zmian (sądzę, że nieograniczonej ich liczby). Jest to naprawdę pożyteczna funkcja i chwali się autorowi to, że w programie shareware znalazło się na to miejsce. Kolejnym ciekawym rozwiązaniem jest możliwość przycięcia obszaru dokumentu do wymiarów diagramu/wykresu, który stworzyłeś. Przydaje się to w sytuacji eksportowania projektu do pliku graficznego (więcej na ten temat w dalszej części).

Formatowanie

W oknie „Object properties” („Właściwości obiektu”) można nadać odpowiednie cechy kształtom: wypełnić je kolorem, nadać linii odpowiedni kolor lub grubość. Kształt każdego końca strzałki może być dowolny, podobnie jak i pozycja oraz rozmiar obiektu. Okno może być otwarte przez cały czas używania programu, aby dowolnym obiektom wygodnie nadawać stosowne atrybuty.

Diagramy

MindSpace posiada kilka użytecznych funkcji tworzenia diagramów, których nie znajdziemy w innych programach do rysowania. Najciekawszą jest możliwość „sklejania” obiektów. Jeśli narysujesz strzałkę pomiędzy dwoma obiektami, utworzy się coś na kształt łącza. Jeżeli przemieścisz dowolny obiekt należący do łącza, sprawisz, że strzałki je łączące również zostaną przemieszczone. W ten sposób, mając już gotowy wykres lub diagram, można bardzo prosto i szybko przesunąć go po całym obszarze rysunku lub dodawać nowe elementy w różnych miejscach bez potrzeby przesuwania każdego elementu z osobna. Na chwilę obecną łącza muszą być w związku z dwoma obiektami. Nie można mieć połączonych w ten sposób dwóch linii (jak to ma miejsce, np. w diagramach strukturalnych). Miejmy nadzieję, że tę funkcję zobaczymy w przyszłości.

Każdy obiekt, także linie i strzałki, może posiadać dołączoną do niego tekstową etykietę. Jest ona niejako przyklepiona do obiektu i przemieszcza się razem z nim. Możesz nadać jej indywidualny kolor i czcionkę. Jest jeszcze jedna funkcja, której przeznaczenia jednak nie odkryłem.

Obiekt na końcu strzałki może zostać ukryty. Być może pożytek z tego pojawia się podczas tworzenia prostych prezentacji.

Import/Export

Do odczytu i zapisu diagramów MindSpace korzysta z własnego formatu. Program potrafi także zapisywać dane do formatu SVG, choć na chwilę obecną nie ma na Amigę programu, który pozwalałoby coś z nimi dalej zrobić (najprawdopodobniej funkcja ta została stworzona w celu przenoszenia projektów do programów na platformie z systemem Windows lub Linux - przyp. tłum.). Warto pamiętać, że MindSpace nie potrafi wczytać plików SVG, więc należy posiadać kopie swoich projektów w domyślnym formacie programu. W wersji finalnej autor przewiduje dodanie funkcji eksportu diagramów UML do kodu źródłowego w języku C++, co może zainteresować deweloperów.

Ograniczenia

W momencie pisania tych słów najnowsza wersja programu MindSpace posiada numer 0.9 Release 2. Autor powoli zbliża się do wersji 1.0. Podczas moich testów kilka razy zdarzyły się pewne przekłamania graficzne (które jednak zawsze dało się usunąć stosując funkcję Redraw z menu diagramu) oraz nieco bardziej denerwujące problemy występujące podczas wyboru i modyfikacji obiektów.

Mam nadzieję, że do czasu wersji 1.0 autor będzie w stanie dodać możliwość grupowania obiektów, nakładania grafiki na diagramy oraz kilka nowych rodzajów kształtów. Mile widziana byłaby także możliwość zmiany niektórych standardowych kształtów, np. zmiana miejsca występowania węgorków w bąbelkach myśli. Z racji, że program jest w stadium beta, nie należy się dziwić, że występują pewne problemy w jego działaniu, a kilka funkcji jeszcze nie zostało zimplementowanych.

Podsumowanie

MindSpace jest jednym z pierwszych programów jakie powstały dla AmigaOS 4.0, który oferuje możliwości, jakich na Amigę wcześniej nie było. Jeśli autor wprowadzi kilka brakujących jeszcze elementów i wyeliminuje błędy, program stanie się użyteczny dla każdego, kto potrzebuje narzędzia do tworzenia diagramów i wykresów. Być może w przyszłości wyrośnie z tego bardziej złożony program do tworzenia grafiki wektorowej. Do czasu wydania wersji 1.0 MindSpace dostępny jest po specjalnej cenie 10 funtów. Normalnie będzie można go zarejestrować za 15 funtów.

Rady i porady:

Testując program odkryłem kilka jego elementów, które na początku nie są tak oczywiste:

0. Przycisk powiększenia/pomniejszenia znajdujący się na listwie narzędziowej podzielony jest na pół: górna część odpowiada za powiększenie, dolna za pomniejszenie.
1. Podobnie jak w punkcie pierwszym rzecz ma się do zakładki „Text” w oknie „Object properties”. Lewa część przycisku „Label” służy do ustawienia koloru wypełnienia, a prawa koloru tekstu.
2. Aby przesunąć lub zmienić rozmiar wielu obiektów, należy wspomóc się przytrzymanym klawiszem Shift.
3. Funkcje kopiowania i wklejania nie są jeszcze zimplementowane. Istnieje jednak funkcja „Duplicate” znajdująca się w menu. Przy jej pomocy można kopiować obiekty.

Ignition

Na poletku arkuszy kalkulacyjnych, Amiga nie posiada zbyt wiele do zaoferowania. Robert Williams postanowił przyrzeć się ciekawie zapowiadającemu się programowi z tej dziedziny.

W roku 2000 firma Pinc Software przedstawiła szczegóły dotyczące prac nad nowym arkuszem kalkulacyjnym dla Amigi o nazwie Ignition. Z zamieszczonych na stronie firmy zrzutów ekranu wynikało, że można spodziewać się ciekawie zapowiadającego się narzędzia z dużymi możliwościami, niespotykanymi wcześniej w konkurencyjnych na Amidze programach (wbudowana obsługa wykresów i baz danych). Przez długi czas, poza niewielkimi, nic nie wnoszącymi uaktualnieniami strony, nowych wieści o programie nie było. Aż do sierpnia 2006 roku, gdy firma Pinc niespodziewanie udostępniła wersję beta. Przez kilka tygodni poddawałem ją solidnym testom i spisałem moje wrażenia, które właśnie czytacie.

Instalacja przy pomocy standardowego programu instalacyjnego przebiega szybko i sprawnie. Po uruchomieniu, w okienku na blacie Workbencha, pojawia się pusty arkusz. Interfejs programu wykorzystuje środowisko GadTools i jest jednym z najbardziej schludnych jakie było mi dane widzieć. Program wygląda jednak nieco staroświecko, zwłaszcza jeżeli przyrównamy go do aplikacji wykorzystujących MUI czy ReAction. Zastosowany w Ignition styl przypomina mi połowę lat 90-tych, gdy królowały takie amigowe programy jak PageStream 3, czy późniejsze wersje Wordwortha. Dokumentacja dostarczana jest w formacie AmigaGuide. Na tę chwilę nie jest ona kompletna i od razu muszę przeprosić autora za ewentualne błędy podczas opisu pewnych elementów programu - bardziej skomplikowane funkcje nie są wcale takie proste do rozszyfrowania, a to właśnie one nie są udoku-

mentowane. Istniejące jednak w niej opisy są przejrzyste i szczegółowe. Sądzę, że do czasu wydania pełnej wersji, dokumentacja bez najmniejszych problemów zostanie dokończona.

Arkusz kalkulacyjny

Główną część okna programu zajmuje siatka arkusza kalkulacyjnego z rzędami i kolumnami oznaczonymi odpowiednio po lewej stronie od nich i nad nimi. Co nietypowe, można dostosować nazwy kolumn i rzędów klikając w nagłówek i wybierając z menu kontekstowego funkcję „Edit title” („Zmień tytuł/nazwę”). Na lewo od arkusza znajduje się listwa narzędziowa z najczęściej wykorzystywanymi funkcjami, pod nim z kolei pole tekstowe, w którym wyświetlana jest zawartość komórki. Na samym dole okna znajduje się listwa statusowa wyświetlająca pomoc dotyczącą obiektu, nad którym znajduje się wskaźnik myszy. Ignition umożliwia otwarcie wielu arkuszy w jednym dokumencie. Przełączamy się między nimi przy wykorzystaniu menu znajdującego się obok pola tekstowego w dolnej części. Jest tam także funkcja pozwalająca dodać nowy arkusz.

Wprowadzanie wartości

Wprowadzanie danych do arkusza jest bardzo proste i sprowadza się do kliknięcia w daną komórkę i wpisania wartości. Formuły (obliczenia w obrębie komórki), wzorem programu Excel, muszą być poprzedzone znakiem równości. Po wprowadzeniu formuły i wciśnięciu klawisza Enter, w komórce pojawia się wynik. Zawartość danej komórki można zmieniać zarówno w niej samej jak i w polu tekstowym pod arkuszem. Warto przy okazji zwrócić uwagę na pewną odmienną zastosowaną w Ignition. Po kliknięciu w komórkę automatycznie przechodzimy w tryb wprowadzania zmian. Kursor umiejscawiany jest wówczas na końcu już obecnego w niej tekstu. Większość popularnych arkuszy kalkulacyjnych wymaga wykonania trochę innych czynności (np. dwukliku), aby uzyskać dostęp do zmiany zawartości komórki. W związku z powyższym, miałem nieco trudności, aby przyzwyczaić się do sposobu zastosowanego w Ignition. Kolejnym nietypowym rozwiązaniem jest domyślne dopisywanie wprowadzanych do komórki nowych danych, a nie nadpisywanie nowymi wartościami.

.info

Producent:

Pinc Software (Axel Dörfler)
<http://www.pinc-software.de>

Licencja:

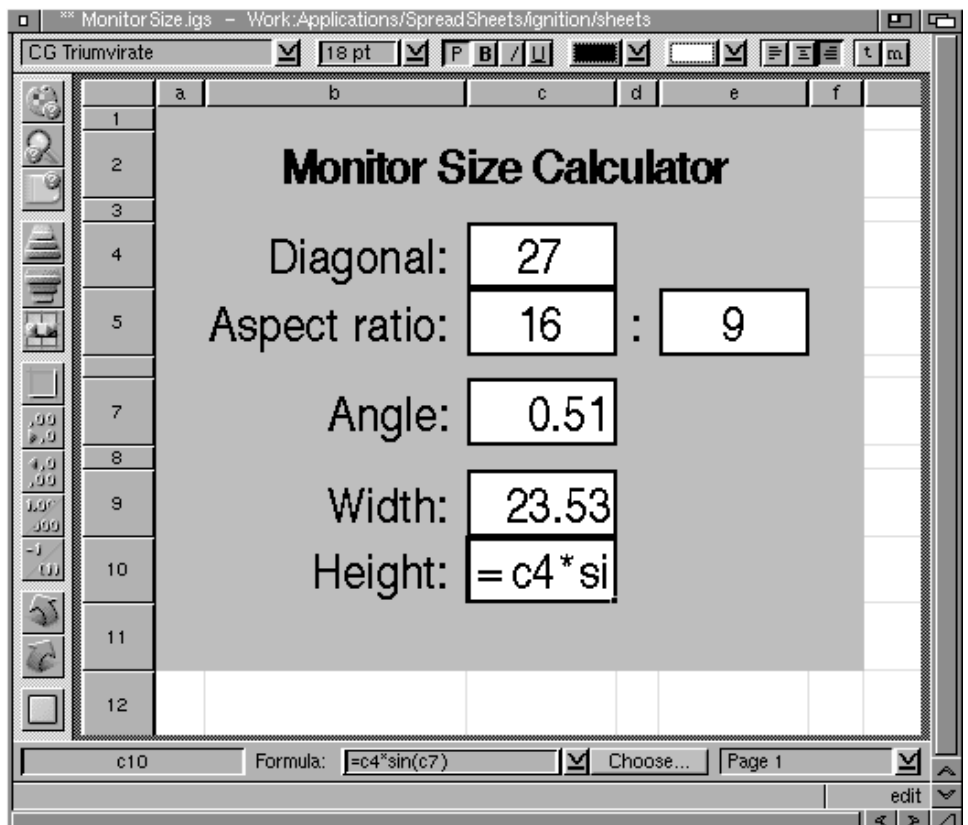
Publiczna Beta

Cena:

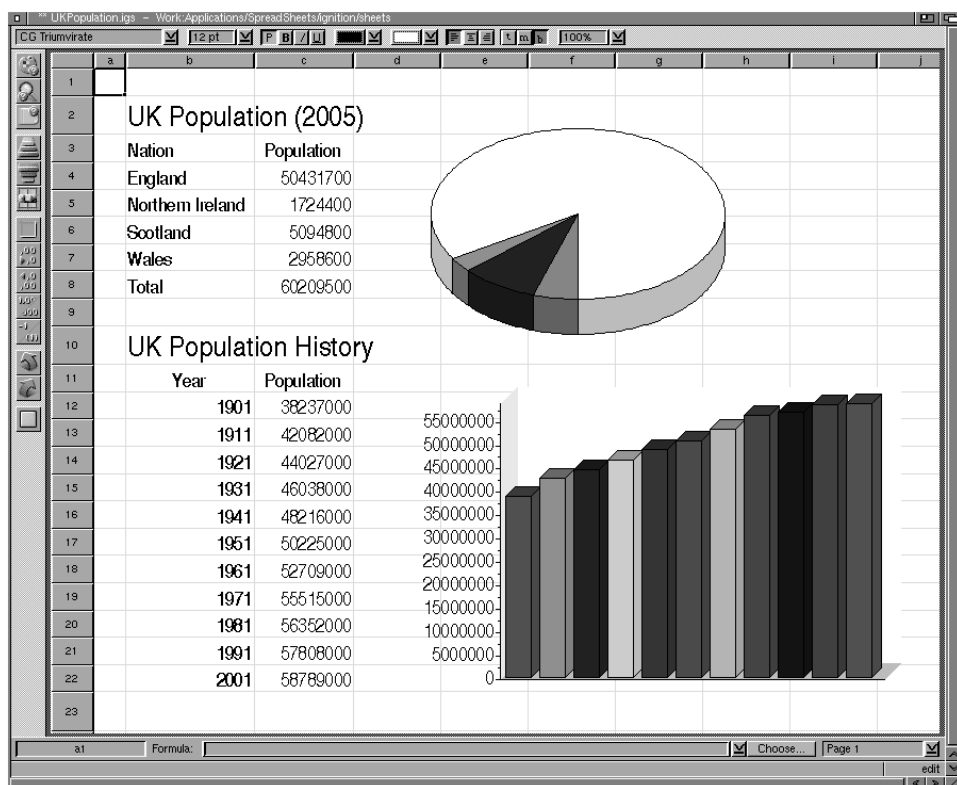
Nie jest znana

Wymagania:

Co najmniej AmigaOS 3.0
 (występują problemy pod AmigaOS 4.0)



Prosty arkusz przedstawiający różne możliwości formatowania. Zwróć uwagę na modyfikowaną wewnątrz komórki formułę dla pola „Height”.



Dwa spośród czterech dostępnych w programie rodzajów wykresów. Do wyboru mamy style zarówno dwu- jak i trójwymiarowe (jak na obrazku). Można także zmieniać kolory i inne elementy.

Formuły

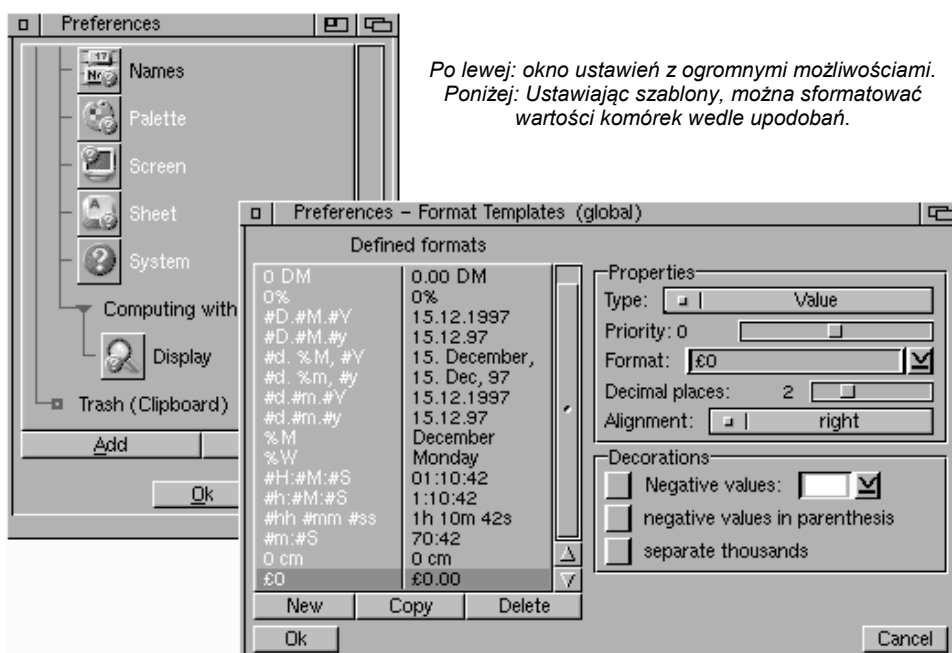
Jak już wspomniałem, wprowadzanie formuły musi być poprzedzone znakiem równości. Rozwiązanie zastosowane w Ignition wyda się znajome dla każdego, kto już wcześniej korzystał z arkuszy kalkulacyjnych. Podstawowe działania matematyczne wykonuje się przy wykorzystaniu standardowych operatorów (+, -, / i *), korzystając z odwołań do komórek zgodnie z identyfikatorami rzędów i kolumn (np. „A1” oznacza pierwszą komórkę, w pierwszym rzędzie).

Do bardziej skomplikowanych obliczeń program oferuje ponad 80 funkcji. W momencie wpisania nazwy funkcji pojawia się bardzo pomocne narzędzie, podpowiadające niezbędne do wprowadzenia argumenty. Okno „Choose Function” zawiera wszystkie dostępne w programie funkcje pogrupowane w kategorie. Klikając w nazwę którejkolwiek z nich, otrzymujemy krótki jej opis. W momencie wprowadzania formuły możemy wskaźnikiem myszy wskazać komórkę, do której ma się odwoływać. Należy jednak być ostrożnym, gdyż Ignition w momencie kliknięcia w komórkę automatycznie przechodzi w tryb jej edycji. Bardzo łatwo przez przypadek dodać nową komórkę do formuły, podczas gdy naszym celem było po prostu wybranie innej komórki.

Formatowanie i style

W przeszłości, amigowe arkusze kalkulacyjne głównie koncentrowały się na możliwościach obliczeniowych, były więc dosyć ubogie w funkcje służące do atrakcyjnego prezentowania danych.

Ignition w tym względzie bije konkurencję. Każdej komórce można nadać indywidualny styl. Do wyboru mamy dowolną czcionkę dostępną w systemie z możliwością jej wytłuszczenia, pochylenia i podkreślenia. Zawartość komórki możemy wyrównać do strony lewej lub prawej, jak również wyśrodkować, usytuować bliżej górnej lub dolnej jej krawędzi. W przypadku gdy zawartość komórki nie mieści się w jej rozmiarach, wchodzi ona na komórkę leżącą na prawo od niej (o ile ta jest pusta). W takim wypadku wybór wyrównania do prawej lub wyśrodkowania spowoduje, że zawartość zostanie odpowiednio rozmieszczona na przestrzeni wszystkich zajmowanych komórek.



Po lewej: okno ustawień z ogromnymi możliwościami. Poniżej: Ustawiając szablony, można sformatować wartości komórek wedle upodobań.

Komórkom można nadać kolor tła (z dostępnej palety ustalonej w ustawieniach programu) i różne style obramowania. W okienku „Frame” („Ramka”) można ustalić obramowanie dla każdej komórki lub wybrać jeden z wcześniej przygotowanych 28 stylów. Podobnie jak większość okien programu, okienko dotyczące obramowania nie musi być każdorazowo zamykane. Możemy pozostawić je otwarte i gdy zaznaczymy komórkę, klikając w przycisk „Assign” automatycznie nadamy jej odpowiedni styl.

Wykresy

Wbudowana funkcja rysowania wykresów może być wykorzystana do graficznego przedstawienia przygotowanych w arkuszu wyliczeń. Dostępne są wykresy słupkowe, liniowe, warstwowe oraz kołowe. W obecnej wersji programu, funkcja ta jest dosyć prosta i nie posiada zbyt wielu możliwości. Szczególnie brakuje mi nadawania słupkom (lub segmentom, w przypadku wykresów kołowych) nazw pochodzących z arkusza oraz wykorzystywania danych z arkusza do określenia punktów na osi X. Zaletą tej funkcji programu należy wspomnieć o możliwości dowolnego umieszczania wykresu w arkuszu, tuż obok danych. Jest to absolutna nowość w tego typu programach na Amigę (jeśli dobrze pamiętam, wszystkie inne programy wyświetlały wykresy w osobnych oknach). Wykres jest na bieżąco uaktualniany wraz z zachodzącymi zmianami danych, które posłużyły do jego stworzenia.

Bazy danych

W swojej pracy zauważyłem, że wiele osób (ja również) wykorzystuje arkusze kalkulacyjne jako proste bazy danych - wpisują rozmaite dane, a następnie poddają je różnego rodzaju filtrowaniu i sortowaniu. Autor programu pomyślał także i o takich możliwościach zastosowania Ignition i stworzył dosyć zaawansowane funkcje baz danych.

Recenzje

Przy użyciu okna „Create Database”, możemy stworzyć wiele różnych tablic z danymi. Każda z nich jest przypisana do bloku danych z arkusza. Nazwy pól odpowiadają górnym rzędom tego bloku. Program pozwala tworzyć wzajemne powiązania pomiędzy tablicami oraz tworzyć indeksy w celu szybszego wyszukiwania. Wszystko to wygląda na bardzo ciekawe, lecz właśnie ten element programu nie jest opisany w dokumentacji. Nie byłem w stanie samemu dojść jak to wszystko działa. Biorąc pod uwagę, że na Amidze mamy niedobór naprawdę dobrych programów umożliwiających pracę na bazach danych, jestem przekonany, że w pełnej wersji programu będzie z tego elementu pożytek.

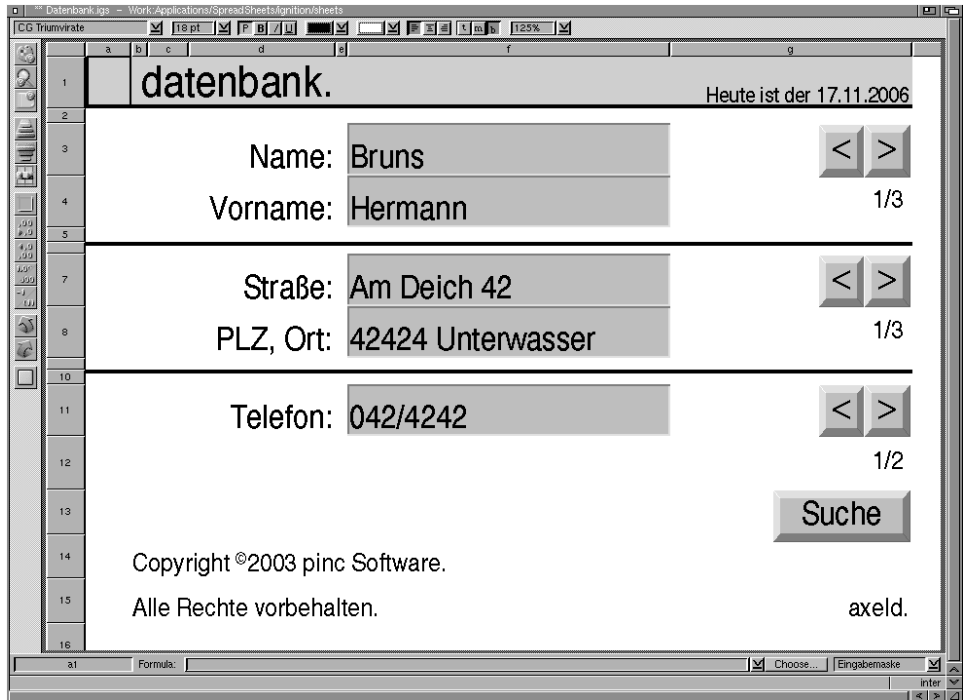
Drukowanie

Widząc ogromne możliwości programu w zakresie prezentowania danych, można spodziewać się dobrych możliwości jakie oferuje w zakresie drukowania. W zasadzie nie ma powodów do rozczarowania. Program wykorzystuje standardowy system drukowania, lecz nie korzysta z TurboPrint. Dla niektórych może się to wydać ograniczeniem, ale warto mieć na uwadze, że Ignition wykorzystywany jest głównie do drukowania danych liczbowych i ewentualnie wykresów. Nie musimy mieć tutaj świetnej jakości wydruku niezbędnej podczas zabawy ze zdjęciami.

Okno drukowania posiada kilka funkcji, które umożliwiają wydruk konkretnych arkuszy, jak również zakresu komórek. Można także określić rozmieszczenie danych oraz ewentualne zmniejszenie. Na Amithlonie funkcja drukowania działała bardzo wolno (pojedyncza strona drukowała się kilka minut) i w niektórych miejscach tekst był zniekształcony, co normalnie nie występuje w przypadku drukowania z innych programów. Być może jest to problem kompatybilności programu z Amithlonem niż samego programu.

Ustawienia programu i konfiguracja

Główne okno ustawień programu zawiera szereg ikon przedstawiających różne części programu, które każde z osobna możemy skonfigurować. Podwójne kliknięcie w taką ikonę spowoduje otwarcie okna ustawień dla wybranej części. Możliwości konfiguracyjne są ogromne i nawet mogą przysporzyć pewnych problemów.



Dołączona do programu przykładowa baza danych demonstruje zagnieżdżone w arkusz pola tablicy oraz przyciski przewijania rekordów.

Mamy jednak do dyspozycji tryb początkującego (uaktywniany podczas instalacji programu lub ustawiając odpowiedni tooltip ikony), który ukrywa bardziej zaawansowane pozycje.

Istnieją funkcje pozwalające dowolnie skonfigurować menu, listwy narzędziowe i menu kontekstowe włącznie z możliwością dodawania nowych pozycji. W przypadku tego ostatniego, najpierw należy dodać nową komendę w ustawieniach komend. Możemy sprecyzować, czy ma ona wywołać wewnętrzną funkcję programu, skrypt ARexxa, czy też zewnętrzny program. Następnie, tworząc nową pozycję, należy wskazać utworzoną komendę. Może się to wydawać dosyć skomplikowane, lecz z drugiej strony - daną komendę określamy tylko raz.

Istnieje także możliwość dodania nowego modułu ustawień dla dowolnego pliku programu. W tym przypadku ustalone ustawienia pliku otrzymają wyższy priorytet niż ustawienia globalne.

ARexx i wtyczki

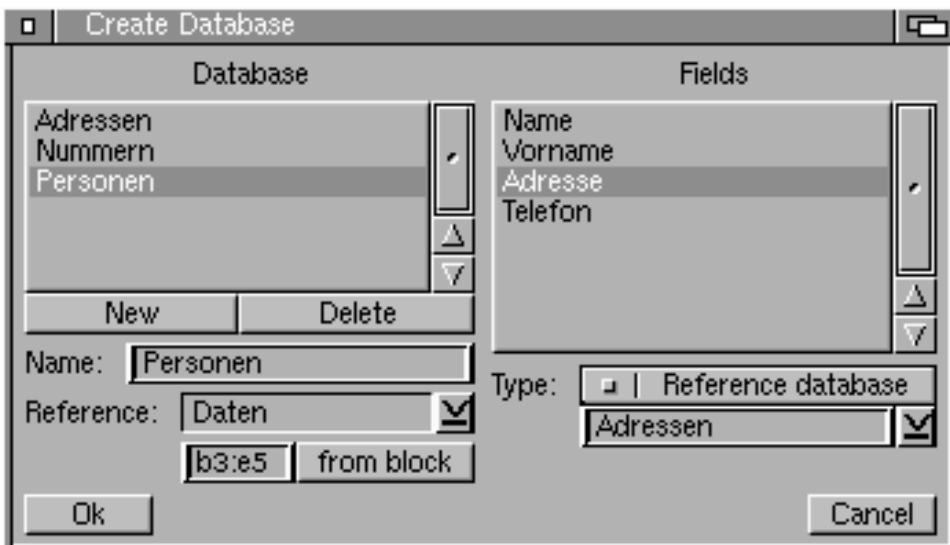
Zgodnie z informacjami na stronie programu, Ignition posiada oferujący ogromne możliwości interfejs ARexxa. Do pełnej wersji programu ma zostać dołączone stosowne narzędzie pozwalające, zwłaszcza deweloperom, na dodawanie stosownych wtyczek umożliwiających tworzenie nowych rodzajów wykresów, funkcji, a także modułów importu i eksportu danych.

Kompatybilność

Program testowałem na Amithlonie, pod systemem AmigaOS 3.9. Pracował bardzo stabilnie i nie doświadczyłem ani jednego zawieszenia. Prędkość działania była zasadniczo dobra, niemniej odświeżanie ekranu jest nieco wolne. Program uruchomiony na AmigaOS 4.0 (pod emulacją JIT) na starcie wywołał Grim Reapera, lecz po zignorowaniu jego ostrzeżeń, pojawiło się okno arkusza. Dalej nie było lepiej. Niektóre czynności (np. otwarcie okna formatowania komórek) powodowały zawieszenie całego systemu. Ogólnie program był bardzo niestabilny. Należy jednak pamiętać, że to jest publiczna wersja beta. Należy liczyć się z ograniczeniami i błędami.

Podsumowanie

Ignition zapowiada się na ciekawy arkusz kalkulacyjny, który stanowi wspaniałą alternatywę dla już od dawna nierozwijanych FinalCalc czy TurboCalc. W większości przypadków bije wymienionych konkurentów na głowę oferując wiele nowych funkcji, jak również sprawia wrażenie nowoczesnego programu, tworzonego z myślą o prezentacji umieszczonych danych. Jego rozwój jest jednak powolny. Autor prosi użytkowników o nadsyłanie raportów błędów, jak również szuka osób zainteresowanych pomocą przy ukończeniu dokumentacji oraz przetłumaczeniu programu na inne języki. Zachęcam czytelników, którym spodobał się ten program, aby skontaktowali się z Axelem i wsparli chociażby dobrym słowem. Być może wpłynię to na przyspieszenie prac nad programem i wydanie pełnej wersji (jak dla mnie, niewiele już pozostało do zrobienia).



Definiowanie bazy danych. Pole „Reference” wskazuje gdzie w dokumencie znajdują się dane, a pole „Reference database” pozwala wzajemnie ze sobą łączyć tablice.

AmiDiction 3.4

Mick Sutton przedstawia bardzo przydatny program, z którym do tej pory mogłeś się nie zetknąć.

Pisząc ostatnio artykuł do Total Amiga nie byłam pewien pisowni jednego słowa. Uruchomiłem więc mój ulubiony, stary AmiDiction, wpisałem słowo i... nic. Zgłosiłem to do autora programu, Lorence'a Lombardo. Odpowiedź otrzymałem następnego dnia. Okazało się, że strona, z której AmiDiction pobierał dane, została przebudowana i w związku z tym program przestał z nią współpracować. Autor zapewnił mnie, że powstanie nowa wersja, która będzie korzystała z innego źródła danych. Niespełna kilka dni później otrzymałem obiecaną, poprawioną wersję. Zaczęłem się zastanawiać jak mogę się odwdziżyć za tak szybką reakcję ze strony autora. Pomyślałem, że mogę przynajmniej napisać recenzję, aby zwiększyć popularność tego przydatnego programu.

Czym więc jest AmiDiction?

Jest to prosty i łatwy w obsłudze program przeznaczony dla AmigaOS 3.x (68k), który działa także w trybie emulacji na AmigaOS 4.0 oraz prawdopodobnie na systemie MorphOS. Zasadniczo jest to interfejs słownika znajdującego się w sieci pod adresem www.dict.org. Program może być uruchomiony zarówno z Workbencha jak i z CLI. Jeżeli w CLI nie podamy żadnych parametrów, program zostanie uruchomiony z parametrami domyślnymi, takimi samymi, jak podczas startu z poziomu Workbencha.

.info

Autor

Lorence Lombardo

Strona

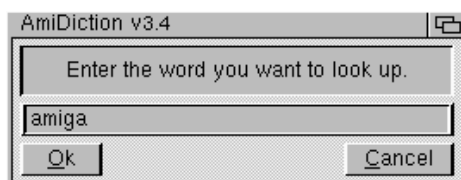
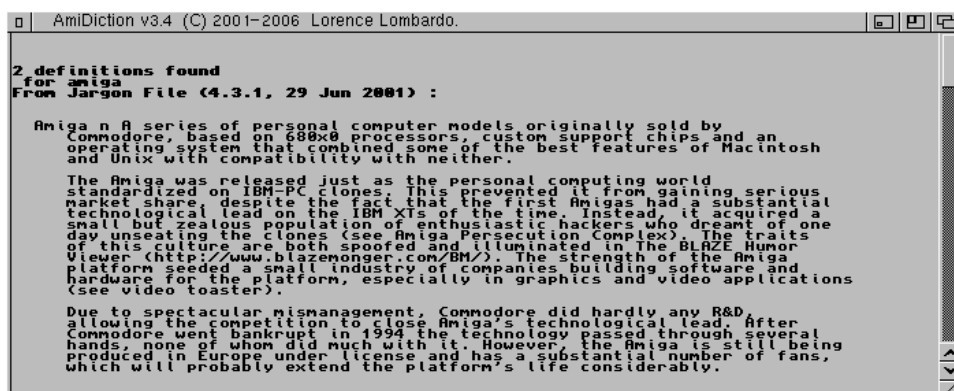
<http://home.iprimus.com.au/lombi/1/programs.htm>

Licencja

Freeware

Wymagania

reqtools.library
stos TCP/IP
połączenie z internetem
KingCON



Wprowadź wyraz, a w oknie shell zostanie wyświetlona jego definicja lub, w przypadku pomyłki, proponowana pisownia.

Po uruchomieniu pojawia się okienko, w które należy wpisać wyszukiwane słowo i nacisnąć Enter. Program łączy się ze stroną i w oknie shell wyświetla pobrane informacje na temat wpisanego wyrazu. Tak jak każdy słownik, wyświetli definicję, a jeżeli słowo ma kilka znaczeń (co zdarza się często w języku angielskim), zostaną podane wszystkie. Gdyby we wprowadzonym wyrazie znalazła się literówka, AmiDiction poinformuje o tym i wyświetli proponowane alternatywy. Jest to coś, czego nie można osiągnąć używając tradycyjnego, drukowanego słownika.

Dodatkowe ustawienia zaczerpnięte z instrukcji

Wymiary okna programu oraz czcionkę ustawia się za pośrednictwem tooltype'ów ikony. Składnia CLI jest następująca:

```
AmiDiction <słowo> <plik> >>
<liczba znaków w linii>
```

Wszystkie parametry są opcjonalne. Przykład:

```
AmiDiction AMIGA >>
RAM:definition.txt 0
```

W tym wypadku zostanie wyszukane słowo „AMIGA”, wynik zostanie zapisany do pliku „RAM:definition.txt”, w którym nie będzie zastosowany podział na linie.

Aby wynik wyszukiwania zapisać w schowku, należy użyć parametru „! clip”. Domyślnie linie będą miały długość 76 znaków. Ustawienie liczby znaków w linii na 0 lub mniej niż 15 spowoduje wyłączenie podziału na linie. Przykładowy skrypt jest dołączony do archiwum z programem.

AmiDiction można pobrać ze strony autora (szczegóły w ramce .info), jak również z Aminetu.

AmiDiction jest jedną z tych małych aplikacji, których używa się bez przerwy i bez których nie wyobrażam sobie (komputerowego) życia.

Nasza ocena

Za

- ☞ łatwy w obsłudze,
- ☞ wyczerpujące definicje i podpowiedzi,
- ☞ możliwość zapisania wyniku do pliku lub schowka.

Przeciw

- ☞ niewiele opcji,
- ☞ interfejs dla niektórych może być zbyt ubogi.



4

Całkiem niezły!

The E.S. Productions Animation Show

.info

Artysta:

Eric W. Schwartz

Dystrybutor:

E.S. Productions

www.sabrina-online.com/espro.html

Cena:

25 USD plus koszty wysyłki

Wymagania:

Komputerowy program do odtwarzania płyt DVD lub stacjonarny odtwarzacz płyt DVD w systemie NTSC.

Magnus Johnson zrecenzował pierwszą w historii kompilację grafik i animacji Erica Schwarza.

W 20. numerze naszego magazynu opublikowaliśmy wywiad z Ericiem Schwartzem. Jak zapewne wielu z Was pamięta, wielkim marzeniem tego rysownika było wydanie na płycie DVD zbioru animacji swojego autorstwa. Eric nie miał wówczas żadnych konkretnych planów. Rok później, w katalogu firmy E.S. Productions (firmy Erica Schwarza) pojawia się pozycja o podtytułe „W ramach uczczenia ponad 15. letniej historii amigowej animacji”.

Czas trwania płyty wynosi niewiele ponad godzinę i zawiera zbiór animacji: krótszych, w których skład wchodzi zabawne historyjki o przygodach Jugglera oraz wiewiórki Amy (Amy the Squirrel), rysunkowa parodia hitu firmy Psygnosis - „The Anti-Lemmin' Demo”, kilkanaście tzw. Aerooons oraz dłuższych, do których zaliczają się kreskówki o przygodach żaby Flip (Flip the Frog), „At the Movies 3” i dwie animacje Sabrin.

W proponowanym zestawie nie znajdziemy zbyt wiele nowego materiału. Najnowsze historyjki, opierając się o daty powstania, to „At the Movies 3” z Amy w roli głównej oraz „Remote Possibilities” z Sabriną. Pierwsza powstała w roku 1997 a druga w 2003. Osobiście jednak znalazłem sporo rzeczy, których mimo, że nie są nowe, nigdy wcześniej nie widziałem. Inna sprawa, że nie należę do osób, które kolekcjonują dzieła Erica Schwarza. Tak więc dla mnie, jest to ciekawa mieszanka zarówno starych, dobrze znanych i lubianych produkcji, jak i wcześniej przeze mnie nie widzianych, lecz równie zabawnych animacji.

Animacje zostały stworzone z wykorzystaniem Amigi klasycznej. Niemniej kompilacja DVD powstała na Macintoshu. Nie powinno to jednak nikogo zniechęcać, gdyż jakość prezentowanego materiału wiernie oddaje posmak tego, do czego była zdolna Amiga w latach swojej świetności.

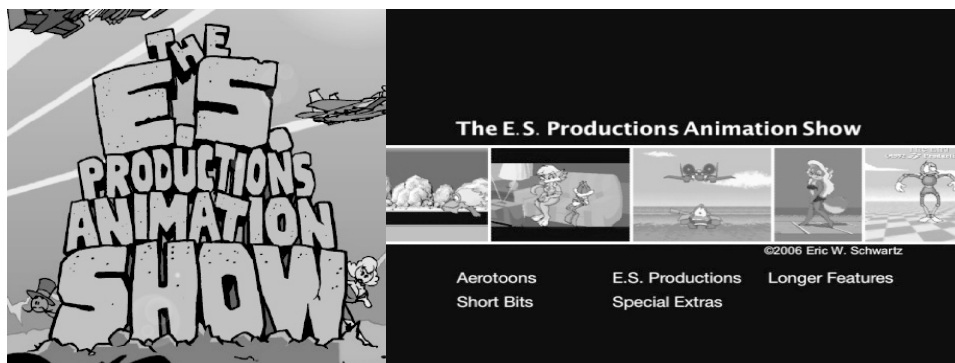
Przechodząc do opisu zawartości DVD zastanawiam się czy jest potrzeba dokładnego recenzowania tego materiału? Produkt ten to kompilacja stanowiąca podsumowanie pracy człowieka, który jest swoistą osobowością na amigowej scenie i wydaje mi się, że nie ma potrzeby dokładnie przyglądać się każdemu, pojedynczemu jej elementowi. Bardzo subiektywną kwestią jest także to, czy docenia się tego rodzaju krótkie animacje, czy bawi nas styl (delikatnie inspirowany twórczością Texa Avery [animator, osoba odpowiedzialna głównie za bajki z serii Looney Tunes - przyp. tłum.]) oraz rodzaj humoru prezentowany w dziełach Erica. Dla większości naszych czytelników prawdopodobnie nie jest to obce nazwisko i znane są jego prace. Ci, którzy jednak nie widzieli żadnej z jego animacji, powinni najpierw zapoznać się z jego twórczością, aby wyrobić sobie własną opinię. Na początek polecam „Nieoficjalną stronę Erica Schwarza” dostępną pod adresem:

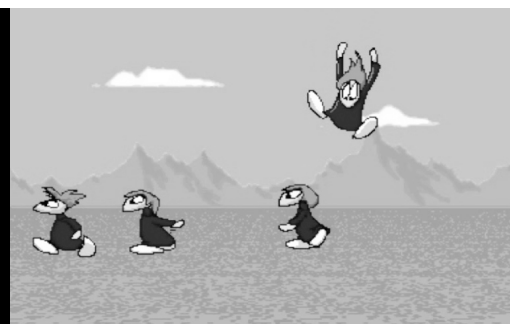
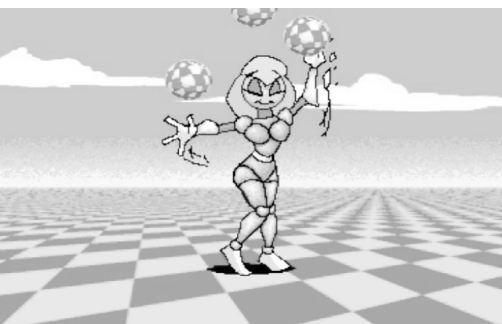
<http://rigby-jones.net/es/>

oraz zbiór amigowych animacji, które znajdziemy w sieci pod adresem

<http://www.randelshofer.ch/animations/>

Poniżej po lewej i po prawej: animowane menu zostało przygotowane profesjonalnie i z głową. Strona obok, na dole, po lewej: zawarte na DVD obrazki (takie jak ten) występują jedynie podczas krótkiego pokazu slajdów.





Skomentować jednak chciałbym jakość materiału. Moim zdaniem, z biegiem czasu Eric rozwijał swoje umiejętności nie tylko jako animator, ale także jako scenarzysta i reżyser. Rzuca się to szczególnie w oczy, gdy porównamy jego pierwsze prace z tymi pochodzącymi z drugiej połowy lat 90-tych. Nie chcę sugerować, że jego animacje z początków twórczości są kiepskie, lecz osobiście dostrzegam w jego późniejszych pracach pewien ułamek doskonałości, która wyewoluowała podczas eksploracji technik animacji. Właśnie dlatego miałem ogromną nadzieję na to, że w tej kompilacji zobaczę więcej nowego materiału tego artysty.

Rodzi się pytanie, po co płacić za coś, co w znacznej większości dostępne jest do pobrania za darmo z sieci (głównie z podanych wcześniej stron, jak również z indywidualnego katalogu Erica Schwarza na Aminecie)? Pomijając fakt, że wypada wesprzeć autora za tyle lat pracy, wydaje mi się, że wspaniale jest mieć to wydawnictwo w swojej kolekcji. Poza tym daje o sobie znać ogromna wygoda takiego rozwiązania - wkładasz dysk do czytnika płyt DVD, rozsiadasz się w fotelu i oglądasz. Nie trzeba przeszukiwać najgłębszych odmetów swojego twardego dysku w poszukiwaniu tej jednej, konkretnej animacji. Pewien problem może także sprawić odtwarzanie plików w formacie Movie Setter na nowszych Amigach. No i wreszcie, nikt nie zaprzeczy, że to DVD zawiera pewnego rodzaju dziedzictwo, kawałek naprawdę ważnej historii Amigi.

Kompilacja jest warta pieniędzy jakie trzeba na nią wydać - 25 dolarów to raczej nie majątek za takie wydawnictwo. Jeżeli miałbym się do

czegoś przyczepić, to z całą pewnością do dwóch elementów:

- brak nowego materiału,
- kompilacja nie stanowi pełnego archiwum twórczości Erica Schwartza.

Oczywiście oba te zarzuty bardzo łatwo obalić. Nikt nie reklamował tego wydawnictwa jakoby zawierało tylko nowy materiał. Powinno być raczej rozpatrywane jako wyczerpująca kolekcja najważniejszych dzieł Erica. Dochodzimy tutaj także do innego wniosku - poza pięciopółminutowym pokazem obrazków, animacje stanowią nieomalże całość kompilacji. I tak właśnie jest ona reklamowana. Warto nadmienić, że wspomniany pokaz zawiera nowe obrazki (wcześniej nigdzie ich nie widziałem).

Osoby zainteresowane posiadaniem pełnej kolekcji dzieł Erica, powinny uzupełnić recenzowane wydawnictwo o płytę CD nazwaną „The E.S. Productions Media Archive”. Znajduje się na niej, oprócz animacji w formacie MPEG, duży zbiór grafik autora.

Dla oddanych fanów twórczości pana Schwartza, z pewnością kuszące może się wydać nabycie dwóch dysków. Niestety nie ma możliwości zakupu w pakiecie. Tak więc klienci zainteresowani tandemem, muszą wyłożyć osobno pieniądze na DVD (25 dolarów) i CD (20 dolarów). Do tego należy jeszcze dodać koszty wysyłki. Warto mieć na względzie, że na DVD otrzymujemy dokładnie to, co nam obiecano - animacje, a więc zarówno drugie wydawnictwo jak i bonusowa zawartość obrazków na DVD są jedynie dodatkiem, z którego powinni cieszyć się kolekcjonerzy.

rzy. Nie należy tego traktować w kategoriach wady.

Warto zauważyć, że konwersja plików z formatu Movie Setter odbyła się praktycznie od zera. Wszystko po to, aby zapewnić wysoką jakość materiału. Eric nie wybrał najprostszego drogi decydując się po prostu na konwersję z plików w formacie MPEG dostępnych na płycie CD. Doskonale zdawał sobie sprawę, że nie posiadają one jakości odpowiedniej dla DVD. Końcowy efekt jest naprawdę bardzo dobry i od strony wizualnej nikt nie powinien być rozczarowany.

Trzeba pamiętać, że DVD jest w formacie NTSC. W związku z tym, europejscy klienci powinni upewnić się przed zakupem, czy ich odtwarzacze i telewizory sobie z tym poradzą.

Na koniec kilka słów o sposobie zamawiania wydawnictwa. Może się on wydawać trochę mało wygodny, gdyż należy na adres Erica wysłać tradycyjną pocztą druk zamówienia (dostępny na stronie) wraz z czekiem lub kopią przekazu pieniężnego. Po kilku mailach, Eric zgodził się jednak, abym złożył zamówienie e-mailem, a pieniądze przelał poprzez PayPal. Nie dajcie się więc zniechęcić bardzo tradycyjnej procedurze, o której można przeczytać na stronie E.S. Productions. Jestem przekonany, że po wystaniu e-maila, Eric będzie gotów Wam to wszystko ułatwić.

Podsumowując, jeśli doceniasz pracę Erica, z całą pewnością spodoba Ci się to wydawnictwo. Nie trzeba go chyba polecać tym, którzy po raz kolejny chcą się przekonać co potrafi Amiga w rękach zdolnego człowieka. Profesjonalnie przygotowany produkt z profesjonalną zawartością.



Nasza ocena

Za

- ☞ profesjonalnie wydane DVD,
- ☞ bogaty zbiór animacji Erica Schwartza.

Przeciw

- ☞ brak nowego materiału,
- ☞ oprócz krótkiego pokazu slajdów, brak innych obrazków.



5

Doskonali!

Snow Bros

Graham Humphrey przyjrzał się grze stworzonej, lecz nigdy nie wydanej, na początku lat 90-tych XX w. przez znaną wówczas firmę Ocean. Jeden z programistów pracujących nad tytułem odnalazł ją ostatnio w swoich zbiorach i postanowił udostępnić. Dzięki temu wszyscy wielbiciele gier z tamtego okresu mogą się nią cieszyć.

Wiem co myślisz. Rzuciłeś okiem na zamieszczone obrazki z gry i wydałeś werdykt. Kolejna platformówka z cukierkową grafiką, której recenzja na pewno Cię nie zainteresuje. Proponuję jednak czytać dalej, bo z grą wiąże się ciekawa historia.

Jak wiesz (lub raczej nie wiesz), gra Snow Bros po raz pierwszy ukazała się na automaty w 1990 roku za sprawą firmy Toaplan. Firma Ocean nabyła prawa do konwersji. Tytuł był niemal ukończony, gdy nagle, z niewiadomych powodów, zdecydowano o nie wydawaniu gry. Było to w 1991 roku. Piętnaście lat później jeden z programistów pracujących nad konwersją, znalazł tę grę w swoich archiwach i postanowił ją udostępnić za darmo. Nawiasem mówiąc, ta sama grupa - Ocean France - była również odpowiedzialna za konwersję Liquid Kids firmy Taito, która również została niedawno odnaleziona. Gra działa oczywiście na Amidze klasycznej. W dzisiejszych czasach jest to dosyć niezwykle, gdyż nowo wydawane programy skierowane są głównie dla AmigaOS 4.0 i MorphOS.

Koniec lekcji historii. Snow Bros jest prostą grą platformową, podobną do Bubble Bobble, Parasol Stars czy Rodland, której akcja rozgrywa się na statycznym, jednym ekranie. Nie znajdziemy tutaj żadnej ekstrawagancji w rodzaju



Wygląda na to, że wojna na śnieżki jest tu traktowana zbyt poważnie.

kilku planów tła przesuwanych z efektem paralaksy (tło na planie dalszym przesuwane jest wolniej niż to na planie bliższym - przyp. tłum.). Widać to zresztą po spojrzeniu na obrazki z gry. Grywalność jest podobna do przytoczonych tytułów, a między nimi występują tylko subtelne różnice.

Największą różnicą (żartowałem z tą „subtelnością”) jest to, że przeciwników należy zamienić w kule śniegu rzucając w nich śnieżkami (cho-

ciaż to, czym rzucamy, wcale nie wygląda jak śnieżki), a następnie zepchnąć z platformy lub uderzyć o ścianę. Jeżeli za jednym zamachem uda się pokonać kilku przeciwników, zdobywa się różnego rodzaju dodatki (power-up): szybsze poruszanie się, silniejsza broń itp. Do przejścia jest 50 etapów. Co 10. czeka nas potyczka z większym przeciwnikiem (tzw. bossem).

Zapewne zadajesz sobie pytanie „czy ta gra jest naprawdę taka dobra, że warto o niej wspomnie-

.info

Twórca:

Ocean France

Dystrybutor:

<http://agtw.abime.net>

Wymagania:

w ramce.

Testowano na:

A1200
Apollo 68040, 33 MHz
32 MB Fast RAM
HDD 2.1 GB
AmigaOS 3.0

Wymagania:

Posiadacze A500 w standardowej konfiguracji (lub odpowiednio ustawionego emulatora) mogą uruchomić grę wprost z dyskietki. Niestety tej gry (jak większości z tamtego okresu) nie da się bezpośrednio zainstalować na dysku twardym. Posiadaczom rozbudowanych Amig (jak np. moja A1200 z 68040 i 32 MB pamięci Fast) z pomocą przychodzi pakiet WHDLoad. Gdy powstawał ten tekst, stosowny program instalacyjny (czyli tzw. slave) dla Snow Bros pod WHDLoad był w wersji 1.2 i umożliwiał grę również na procesorze 68060. Wspomniany slave, jak również najnowszą wersję pakietu, można pobrać ze strony domowej:

<http://www.wldload.de>

nać?”. Odpowiedź brzmi „tak”. Podobnie jak większość gier tego rodzaju, ta również posiada bardzo proste zasady. Aby rozpocząć grę, nie trzeba przebijać się przez obszerną instrukcję (pomijam fakt, że tu i tak żadnej nie ma). Pierwsze etapy są banalne i pozwalają zapoznać się z zasadami. Zaraz po pokonaniu pierwszego „bossa” rozgrywka staje się o wiele bardziej interesująca. Przeciwnicy potrafią wskakiwać na platformy na poziomie, na którym się znajdujesz, jak również strzelać do Ciebie z platform nad Tobą i pod Tobą. Różnorodność przeciwników i zastosowanych rozwiązań jest wystarczająca, aby utrzymać zainteresowanie gracza. Poza tym są one wprowadzane w sposób przemyślany.

Z ciekawostek warto wspomnieć, że gra posiada opcję, która była rzadkością w tamtym okresie. Mowa o możliwości używania dwuprzyciskowego joysticka. Dzięki temu do skakania można wykorzystać jeden z przycisków na joysticku (lub joypadzie), co jest o wiele wygodniejsze niż stosowanie techniki wychyłu od siebie (lub jak kto woli „do góry”). Programistom należą się brawa za dodanie tej opcji. Muzyka nie jest zbyt irytująca. Całość jest nawet interesująca przez pewien czas.

Nie ma jednak róży bez kolców. Zwróć uwagę na zdanie kończące ostatni akapit, a konkretnie na stwierdzenie „przez pewien czas”, po upływie którego zaczynają się problemy. Wynikają one zapewne z faktu, że gra nie jest w pełni ukończona. Najważniejszym z nich jest brak jakiegokolwiek możliwości prowadzenia rozgrywki w trybie dla dwóch graczy (nawet na zmiany, bo o jednoczesnej nawet nie wspominam). Największą radość w tego typu grach sprawiała kooperacja z drugim graczem lub gdy „przypadkowo” używało się kompana jako tarczy, czy podbierało mu się dodatki. Oryginał z automatów posiada tryb dla dwóch graczy, więc nie wiem, dlaczego amigowa konwersja została tego pozbawiona. Jest to niewybaczalny błąd, który znacznie skraca żywotność gry. Poza tym, czy ktokolwiek słyszał, aby zachwycono się Bubble Bobble w trybie dla jednego gracza?

Nie jest to jedyna wada gry. Znalazłem też kilka denerwujących błędów. Pierwszy (mniej istotny) pojawia się w etapie 35, gdzie w pewnym miejscu można utknąć bez możliwości wydostania się i kontynuowania rozgrywki. Można temu zapobiec unikając tego miejsca. Co więcej, po zakończeniu tego etapu czasami okazuje się, że nie zostajesz przeniesiony do następnego. Nie zdarza to się za każdym razem, ale jest to marne pocieszenie, gdy spotka nas coś takiego.

To jednak nie wszystko. Gdy dotrzesz do etapu 38 okaże się, że wszyscy przeciwnicy są niewidzialni lub też nie pojawili się na ekranie. Oznacza to, że nie można go ukończyć. Zdarzało się to za każdym razem, gdy próbowałem go przejść (w sumie 10 razy). Musiałem się posłużyć „trickiem” umożliwiającym przejście dalej. Jest to o tyle denerwujące, że cały włożony



wysiłek, aby dotrzeć tak daleko bez oszustw, zostaje zmarnowany.

Oczywiście wymienione błędy są spowodowane tym, że gra nie została dokończona. Są więc zrozumiałe, ale niesmak pozostaje. Szkoda, bo nie można w pełni docenić grywalności. Na koniec należy dodać, że gdy bohater zginie, traci też wszystkie zebrane dodatki - jest to kłopotliwe zwłaszcza podczas walki z „bossami”. Poza tym, jak w wielu grach tego typu, nie ma tutaj żadnego systemu kodów do poziomów. Po utracie wszystkich dostępnych wcieleń musimy zaczynać grę od początku, co jest po prostu nudne.

No ale może koniec tego narzekania. Czas na porównanie Snow Bros do gier wymienionych wcześniej (Bubble Bobble, Rodland, Parasol Stars). W trybie jednego gracza Snow Bros zdaje się być ciekawsze niż Bubble Bobble, jednak pozostaje w tyle za pozostałymi. Rodland i Parasol Stars zdołały przyciągnąć moje zainteresowanie na dłużej (w zasadzie nawet nie umiem określić dlaczego). Mimo, że Snow Bros jest dobrą grą, chyba nie ma w sobie tego uroku

i wyglądu pozostałych. Z postaciami ciężko jest się utożsamić, nie są aż tak dobrze animowane, a sama grafika nie jest aż tak kolorowa. Gra nie wnosi też nic ponad to, czego nie doświadczyłeś już wcześniej i to w znacznie lepszym wydaniu. W zasadzie nie ma „tego czegoś” co sprawiłoby, że chcesz po nią sięgnąć i jak wspomniałem wcześniej, brak jest trybu dla dwóch graczy.

Nie chcę jednak brzmieć zbyt krytycznie. Gra jest dobra i zdołała dostarczyć mi sporo rozrywki zanim się nią znudziłem. Etapy jak i wzrost skali trudności są dobrze przemyślane. Gdy na ekranie jest więcej przeciwników, rozgrywka robi się ciekawa i odczuwa się satysfakcję po ukończeniu trudniejszego etapu. Nie można jednak uniknąć wspomnienia braku trybu dla dwóch graczy, poważnych błędów w późniejszych etapach oraz braku „tego czegoś”. To dobrze, że gra została odnaleziona i udostępniona za darmo. Na pewno kosztowało to wiele pracy. Prawda jednak jest taka, że w starciu z przytoczonymi tytułami, Snow Bros wytrzyma tyle co śnieg w Wielkiej Brytanii. Gra jest warta, żeby w nią zagrać, ale nie oczekuj niczego niezwykłego.

Nasza ocena

Za

- przemyślana obsługa,
- gra łatwa i niewymagająca zaznajomienia się z instrukcją.

Przeciw

- zawiera kilka poważnych błędów,
- brak trybu dla dwóch graczy,
- brak „tego czegoś”.



3

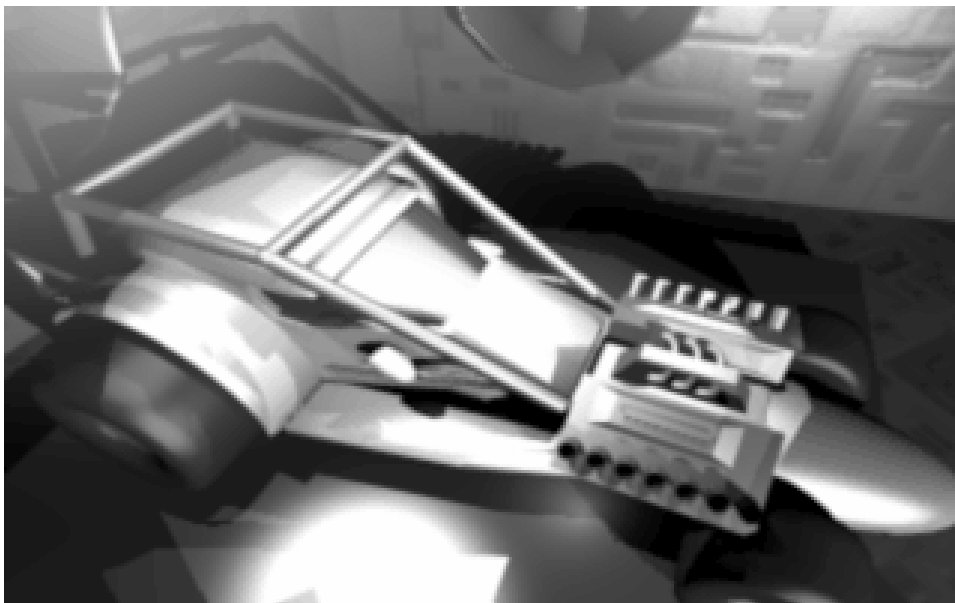
Może być

Desert Racing of Bardos

Nowe, amigowe gry komercyjne należą obecnie do rzadkości, a pojawienie się czegoś sprawia, że wiele osób kupuje to niemal w ciemno. Graham Humphrey w ten sposób nabył w APC & TCP nową grę wyścigową. Czy było warto?

Nowa gra na Amigę? I to w dodatku taka, którą możesz kupić i jest przeznaczona dla Amig klasycznych. Prędzej spodziewałbym się, że Anglia zdobędzie puchar świata w piłce nożnej, lecz jak widać nie znam się. Trochę dziwne, że pomimo tego, że przeszukałem wiele forów internetowych, nie udało mi się znaleźć zbyt wielu informacji na temat tej gry (no, poza komentarzami w stylu „nie zadziała na mojej konfiguracji”). Pomyślałem więc sobie, „co mi tam, kupię ją”. Co też uczyniłem wydając 20 funtów.

Gdy listonosz dostarczył przesyłkę z Desert Racing of Bardos (od teraz będę używał skrótu DRoB), pierwsze co zrobiłem (oczywiście po otwarciu paczki), to zapoznałem się z kiepsko przetłumaczonym tekstem na tylnej stronie pudełka. Jestem daleki od krytykowania poziomu znajomości języka angielskiego osoby, która to pisała (w końcu zna ona mój język lepiej niż ja niemiecki), ale bardzo mnie to rozbawiło. Zwłaszcza zwroty typu „Bring your AGA Amiga to boil” oraz „Experience an exiting arcade ra-



Renderowane przerywniki pomiędzy wyścigami po jakimś czasie się powtarzają.

cing game” (z uwagi na nieprzetłumaczalność tego typu zwrotów, zwłaszcza zawierających błędne kolokacje słów, pozostawiono je w oryginale - przyp. tłum.). Na pudełku znajdziemy także informacje o zapotrzebowaniach pamięciowych, które w miarę czytania rosną z początkowych 28 MB do pełnych 32 MB.

Jakkolwiek śmiesznie to brzmi, zdaje się być nieco niepokojące. Produkt wart 20 funtów nie doczekał się poprawnego tłumaczenia tekstów na pudełku? Jak się zaraz przekonacie, to jeszcze nie koniec, gdyż sprawy mają się jeszcze gorzej.

Muszę to powiedzieć, DRoB to jedna z najgorszych gier jakie kiedykolwiek wydano na Amigę. Dużo w niej błędów, jest niedokończona i niemiłosiernie kiepsko napisana. Można by przymknąć na to oko i wybaczyć wszystko, jeżeli powiedziano by nam, że za wszystkim stoi pijana, naćpana, z niedorozwojem umysłowym małpa. Ta gra to wyrzucone w błoto pieniądze i nigdy nie powinna być wydana. Do tej kwestii wrócę jednak później.

Sam nie wiem od czego zacząć. Może na początek opowiem ogólnie o czym jest gra. Na 12 trasach ścigasz się z innymi rajdowcami (jeśli chcesz stracić przyjaciela, możesz zaprosić go do zabawy). Za zwycięstwo przyznawana jest nagroda. Chyba. Zresztą kogo to interesuje? To w końcu wyścigi, więc to nie ma wielkiego znaczenia. Najważniejsze jest to, jak w to się gra (lub w tym przypadku, jak nie da się grać).

Pierwsza rzecz, która rzuci się w oczy to menu. Zawiera kilka podstawowych opcji, które są rozrzucone po trzech osobnych ekranach (liczba graczy, poziom zaawansowania komputerowego przeciwnika, dostępność broni lub ich brak itd.).

Nie byłoby tak źle, gdyby nie fakt, że pomiędzy kolejnymi ekranami następuje przerywnik obrazujący wczytywanie danych. Będąc na trzecim ekranie z kolei, chcąc zmienić liczbę graczy biorących udział w zabawie, musisz cofnąć się o dwa menu oglądając po drodze dwa razy animację „ładowania”. Trochę to nieporadne i niepotrzebne.

To jeszcze nic w porównaniu z samą grą. Posiadam napęd CD-Rom działający z prędkością x2. W związku z tym dane nie wczytują się zbyt szybko. Przed każdym etapem możemy obejrzeć animowany „filmik”, który wczytuje się jakieś 30 sekund. Co więcej, jest on dokładnie taki sam dla każdego toru (jeśli wybierzesz wyścig na torze zimowym, animacja nadal będzie pokazywać samochody w scenerii pustynnej). Jak więc tego cel? Potrafi to doprowadzić do szału zanim jeszcze zaczniesz grę. Przerywniki pojawiają się prawie non-stop i choć możesz je przerwać, nie można ich wyłączyć całkowicie. W dodatku na moim sprzęcie trochę „przycinają”, ale to zapewne wina mojego napędu (filmiki odczytywane są bezpośrednio z płyty). Jeśli posiadasz wystarczającą ilość wolnego miejsca na dysku twardym, możesz grę zainstalować w całości. Powinno być szybciej, choć nie sprawdzałem tego.

Gdy zaczniemy właściwą grę, a nie posiadamy procesora 68060 i karty graficznej, szybko zauważymy, że gra pełza z prędkością około 4 klatek na sekundę. Tak było na moim sprzęcie - 68040/33. Trzeba wyłączyć prawie wszystkie elementy graficzne, aby prędkość gry była na rozsądnym poziomie. W przypadku takiego sprzętu jak mój, można uzyskać 9 lub 10 klatek na sekundę, co sprawia, że w grę da się grać. Wydawca, firma APC & TCP, twierdzi, że minimalna konfiguracja to procesor 68030/25.

.info

Autor:

Ralf Schmidt

Wydawca:

APC & TCP

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

Cena:

19.99 funtów (około 110 zł)

Wymagania:

AGA lub karta graficzna

procesor 68030 25 MHz

1.5 MB pamięci Chip

32 MB pamięci Fast

napęd CD-ROM

Testowano na:

A1200 OS 3.0 68040 33 MHz

32 MB pamięci Fast,

napęd CD-ROM x2



Wybór lokacji i tras (od pustyni po śnieg i lód) nie nadrabia kiepskiej jakości rozgrywki.

Szczerze jednak przyznam, że z taką konfiguracją to mamy raczej sekundy na klatkę niż klatki na sekundę. Procesor 68040 to realne minimum.

Dobra, koniec tego technicznego gadania. Wracamy do gry i może wreszcie przejdziemy do jakichś pozytywów. Sterowanie samochodem jest dobre. Na szczęście można wykorzystać przycisk fire, aby przyspieszać. Pojazd dobrze reaguje na wydawane mu polecenia. Na tym jednak kończą się plusy. Reszta tego tekstu zmiązda tę grę. Dobrej zabawy.

Bardzo szybko się zorientujesz, że gra podchodzi do praw fizyki nieco na swój własny sposób. Uderz w inny pojazd, drzewo lub pacholek, a Twój pojazd obróci się o 180 stopni. Co więcej, czasami zaczniesz wirować niczym karuzela (zwłaszcza gdy będziesz podjeżdżał na małe wzniesienie lub coś równie śmieszego). Nie piszę tutaj o sytuacji, gdy wchodzisz w ostry zakręt z dużą prędkością - pojazd kręci się także gdy jedziesz prosto. Jadąc wolno, naprawdę wolno, można tego uniknąć (choć nie na pewno - na ekranie nie ma prędkościomierza, więc trudno ocenić kiedy jest „wystarczająco wolno”. Doprawdy, na co komu w grze wyścigowej prędkościomierz?).

Co dalej? Trasy, a konkretniej to ich zaprojektowanie. Jedno słowo - kpina. Wyglądają jakby małe dziecko pokreśliło kilka linii, a programista stwierdził, że będą się nadawały. Są tak drętwe i nieciekawe, że nie ma żadnej frajdy z jazdy po nich. Zdaje się, że nie są także we właściwej kolejności - w większości gier łatwiejsze są na początku, a poziom trudności rośnie z czasem. Tutaj nic takiego nie ma miejsca. Gdy gramy w trybie pojedynczego wyścigu, domyślna trasa jest najtrudniejsza, a z jakiegoś powodu, trasa została w kolejności jest najprostszą. Brak wyobraźni autora daje o sobie znać w projektach tras. W ogóle nie przyciągają i nie sprawiają, że chce się zagrać jeszcze raz (no chyba, że piszemy recenzję).

Byłbym niesprawiedliwy, gdybym stwierdził, że nie ma w trasach nic, co zapada w pamięć. To „skoki”. Same w sobie nie są nadzwyczajne. Ciekawe jest to, w jaki sposób interpretuje je program. W normalnych wyścigach (takich jak np. Wipeout), jeśli miniesz rampę, z której należy skoczyć, raczej dostaniesz karę w postaci wzrostu poziomu zniszczeń, lecz zostaniesz po jakimś czasie ustawiony z powrotem na tor. Tutaj nie mamy do czynienia z normalnymi wyścigami, więc po nieudanym skoku musimy zawrócić, aby spróbować skoczyć ponownie. Jest to komiczne, zwłaszcza, że na jednej z tras (zastanawiasz się pewnie dlaczego nie używam ich nazw. To proste - dlatego, że ich nie mają), przy ustawionym najniższym poziomie trudności przeciwnika, gdy dwóm oponentom nie udało się pokonać przeszkody, musiałem czekać na mecie blisko dwadzieścia minut, aby tylko jeden

z nich pomyślnie dojechał do końca. Wyścig można opuścić tylko wtedy, gdy wszyscy go ukończą. Opuszczenie wyścigu wcześniej (nawet jeżeli wygrałeś) oznacza, że jego wyniki są anulowane. Próbowałem tego na wyższym poziomie trudności i wiele się nie zmieniło. Taka to sztuczna inteligencja w tej grze.

Jak sobie już to pewnie poukladałeś, przeciwnicy to raczej nie drugie wcielenie Michaela Schumachera. Jeżdżą szybciej i dokładniej wraz ze wzrostem poziomu trudności (choć zderzenia szybciej zwiększają ich wskaźnik zniszczeń), ale wyścig oznacza dla gracza bardziej zmaganie się z projektem trasy i dziwnymi prawami fizyki niż walką z nimi o zwycięstwo. Dla gry wyścigowej to zła wiadomość.

Może się wydawać, że uaktywnienie broni, na którymś tam z rzędu ekranie, grę nieco ożywi. Nic bardziej mylnego. Mamy cztery rodzaje gadżetów, co wydaje się ilością odpowiednią, ale sposób w jaki się je uaktywnia woła o pomstę do nieba. Zamiast - pierwsza rzecz, która przyszła mi do głowy - skonfigurować pod nie przycisk, gra sama oddaje strzał w momencie, który uważa za odpowiedni. Możliwe jest więc, że program odpali raketę (czy co tam innego) w momencie, gdy wokół nie ma nikogo albo uruchomi tarczę ochronną w momencie, gdy Cię zestrzelono. Całość opiera się na szczęściu. Gra przypomina jeszcze większą farsę niż początkowo można było sądzić. To jeden z najgorszych pomysłów jakie widziałem w grze. Aby dodać jeszcze smaczku, wspomnę, że gra ma tendencję do zawieszania się w momencie, gdy ukończysz wyścig, mając uaktywniony jakiś gadżet.

Na koniec trzeba wspomnieć o trybie sezonu. Można ścigać się na czterech, dziewięciu lub dwunastu trasach. Na pierwszy rzut oka wygląda to jak standardowy wyścig o puchar, gdzie zdobywasz punkty i pieniądze za każdą trasę. Pieniądze można spożytkować w sklepie. Problem jednak w tym, że spośród dostępnych w nim rzeczy nic poza „naprawą zniszczeń” nie przynosi efektów. Dla przykładu, zmniejszyłem maksymalnie przyczepność i amortyzację, lecz nie zauważyłem w jeździe żadnej różnicy (chyba, że po uderzeniu w przeszkodę obróciłem się

o parę razy więcej). Jeszcze gorsze są usprawnienia silnika. Możesz wydawać na to ile chcesz, a i tak nie pojedziesz szybciej. Zauważyłem to w trybie dla dwóch graczy (który, bez zaskoczenia, wcale nie jest lepszy od trybu dla jednego gracza). Jeden wóz miał tylko jedno usprawnienie silnika, podczas gdy drugi miał ich pięć. Nadal jechały z tą samą prędkością. Rodzi to moje podejrzenia, czy przypadkiem nie pospieszono się z wydaniem gry bez odpowiedniego jej przetestowania. Podobna sytuacja ma miejsce podczas zapisu stanu gry w trybie dla dwóch graczy - następuje pomieszanie wyników, co ma zabawne konsekwencje (co więcej, gra nie zapamiętuje nawet jaki wybraliśmy rodzaj samochodu).

Tutaj muszę ponownie wspomnieć o informacji na tylnej stronie pudełka. Sugerowana jest tam możliwość kupowania broni, podczas gdy nic takiego w grze nie znalazłem. O istniejącym tam fragmencie na temat rozbudowywania elementów pojazdu nie wspomnę. Być może powinienem winić za to kiepskie tłumaczenie, ale jeśli przeczytasz to w sieci i uznasz, że brzmi nieźle, pamiętaj: to nie istnieje.

Pomimo tego, że gra straszy niedoróbkami i wadami, o których jeszcze nie wspomniałem (żałośnie krótka odległość rysowania obiektów, która niepotrzebnie utrudnia ocenę sytuacji na drodze, denerwujące przekłamania grafiki, które od czasu do czasu pojawiają się na ekranie sklepu, możliwość dalszego „usprawniania” silnika nawet wtedy, gdy wskaźnik pokazuje maksimum i topienie w ten sposób pieniędzy), sądzę, że napisałem już wystarczająco, aby stwierdzić że gra jest okropna i nie zachęcam do jej kupna. Jej programista raczej nie posiada umiejętności zaprojektowania gry i co gorsza, nie zadał sobie trudu, aby ją dokończyć. Ale nie jest to wyłącznie jego wina.

Trudno mi uwierzyć w to, że wydawca uznał, że gra jest gotowa, aby wypuścić ją na rynek. Musieli sobie zdawać sprawę, że gra jest tylko w połowie ukończona, nieprzetestowana i pełna błędów. Żądanie 20 funtów za najgorszą z amigowych gier, w dodatku w takim stanie, jest zdzierstwem. Nie kupuj jej!

Nasza ocena

Za
 zabawna wkładka informacyjna w pudełku z płytą.

Przeciw
 cała reszta.



1

Zapomnij!

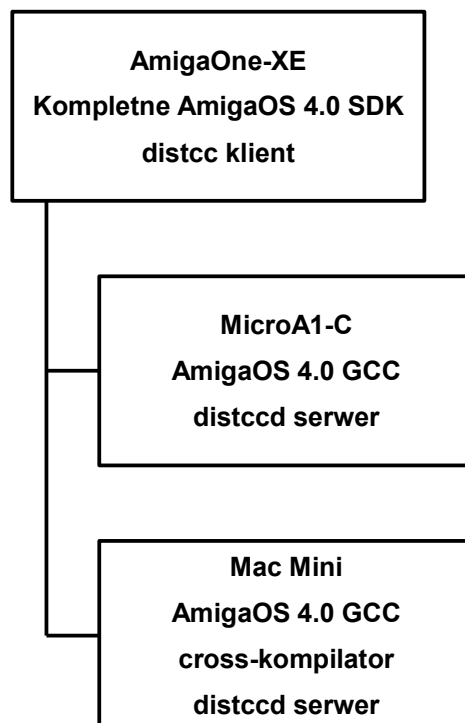
Distributed Make

Steven Solie objaśnia w jaki sposób przystosować systemy PC i Macintosha do kompilacji amigowych projektów.

W poprzednim artykule zatytułowanym „Make czyni szczęśliwszym” poruszyłem kilka spraw związanych z wykorzystaniem narzędzi GNU Make dołączonych do SDK systemu AmigaOS 4.0. Wraz ze zbiorem porad na temat tworzenia plików zależności oraz eliminacji uprzykrzających pracę tzw. rekursywnych wykonania Make, obiecałem przyjrzeć się narzędziom wspomagającym rozłożoną kompilację (distributed compilation). Każdy programista, który posiada więcej niż jeden komputer może, teoretycznie, wykorzystać właśnie tego typu rozwiązania. Przygotujcie więc swoje pecety, Macintoshe, Linuksy i Amigi. Zaczynamy.

Jeżeli przeszukamy nieco sieć, z pewnością natrafimy na wiele różnych narzędzi służących do tego celu i to zarówno przeznaczonych na użytek komercyjny, jak i niekomercyjny. Najpopularniejszym jest distcc i został on dołączony do SDK. „Szybki i darmowy kompilator kodu źródłowego napisanego w języku C/C++” - pierwsze słowa, które można wyczytać w nagłówku oficjalnej strony internetowej distcc dają jasno do zrozumienia, że narzędzie to współpracuje jedynie z C i C++. To jedno z jego ograniczeń. Kolejnym jest współpraca jedynie z narzędziami GCC. Oczywiście istnieje możliwość odpowiedniego przerobienia distcc, aby możliwa była praca z innymi językami programowania i kompilatorami (i zostały nawet podjęte stosowne działania w tym kierunku), niemniej w przypadku tego artykułu nie będziemy wychodzić poza główne przeznaczenie tego narzędzia.

Kompilacja kodu przy użyciu distcc najlepiej się sprawdza w przypadku posiadania szybkiej sieci LAN oraz jak największej liczby komputerów do niej wpiętych. Liczby, która sprawia, że osiągnięte zostaną maksymalne możliwości sieci. Jeden komputer pracuje jako tzw. maszyna główna (host) lub maszyna-klient, na której zainstalowany jest distcc. Maszyna główna uruchamia Make, wykonuje pre-kompilację i konsoliduje wszystkie pliki wykonywalne. Potrzebna nam będzie także co najmniej jedna maszyna-serwer, na której będzie pracował distccd daemon. Maszyny-serwery mogą działać pod dowolnym systemem operacyjnym o ile posiadamy na nich zainstalowany cross-kompilator AmigaOS 4.0 oraz distccd daemon. Joachim „zerohero” Birging przygotował całą gamę cross-kompilatorów dla Linuksa, Windowsa i Mac OS X. Zaletą distcc jest to, że nie jest konieczne posiadanie zainstalowanego SDK na komputerach-serwerach. Wystarczy jedynie kompilator i distccd daemon. Schemat obok pozwoli lepiej objaśnić niezbędne komponenty.



Jak wspominałem wcześniej, distcc najlepiej sprawdza się w sytuacji, gdy maszyna główna (host) pracuje na maksimum swoich możliwości, ale nie doprowadza do zadławienia się danymi. Prędkość sieci, zwłaszcza w czasach łączy 100 Mbitowych, raczej nie jest problemem. Tkwi on w czymś zupełnie innym. Distcc, wykonując pre-kompilację, musi uruchomić środowisko GCC dla każdego pliku źródłowego. Odmową zaletą tej metody jest konsekwentność - jeden komputer zajmuje się jednym zestawem plików nagłówkowych. Wadą jest jednak to, że wszystko odbywa się właśnie na tym jednym komputerze, a jeżeli nie jest on wystarczająco mocny, szybko może dojść do sytuacji zadławienia się ilością informacji jakie musi przetworzyć. Konsolidacja wszystkich plików wykonywalnych również odbywa się na tym samym komputerze, a więc konsolidacja rozłożona na wiele maszyn, przy użyciu narzędzi distcc, nie jest możliwa. W praktyce, konsolidacją należy się przejmować jedynie w sytuacji, gdy kompilujemy kiepsko zaprojektowany projekt z dużą liczbą cyklicznych zależności. Z związku z tym ostatnim, nasze problemy są znacznie poważniejsze niż możliwość zadławienia się maszyny danymi.

Domyślam się, że interesują Cię jakieś porównania. W tabelce znajdziesz wyniki testów, które przeprowadziłem korzystając w różnych warunkach z distcc.

Projekt clib2 składa się z setek niewielkich plików napisanych w języku C, podczas gdy projekt WW2 z setek dużych plików napisanych w C++. W obydwu przypadkach skorzystałem

	Ilość komputerów			
	1	2	3	4
clib2	376	360	353	350
Diff		-4%	-6%	-7%
WW2-GUI	1120	934	853	824
Diff		-20%	-31%	-36%

Popsute distccd na Mac OS X?

Programiści korzystający z Mac OS X powinni z ostrożnością używać wersji distccd dostarczonej wraz z SDK dystrybuowanym przez Apple. Została ona tak napisana, że działa jedynie z kompilatorem GCC autorstwa Apple. Ten błąd można ominąć instalując inną wersję. Wykorzystałem dystrybucję distccd z Darwin Ports.

Host	Slot	File	State	Tasks
10.10.10.3	0	LandBattleDefender.o	Receive	
10.10.10.4	0	RaidBattleBoard.cpp	Preprocess	
10.10.10.6	0	BattleUnitChooser.cpp	Preprocess	
localhost	0	SeaBattleDefender.cpp	Compile	

Obserwacja sesji rozłożonej kompilacji przy użyciu distccmon-amiga.

z tego samego komputera, na którym działał klient distcc. Całość pracowała pod systemem AmigaOS 4.0 (najnowsza beta z nowym systemem pamięci i wysoce zoptymalizowaną, eksperymentalną wersją systemu plików SFS autorstwa Jorga Strohmayera). Wszystkie czasy podane są w sekundach, a pod nimi wyliczona została procentowa różnica w stosunku do tej samej czynności, lecz działającej wyłącznie na jednej maszynie. Dla przykładu, czas kompilacji bibliotek clib2 na trzech komputerach wzrósł o 6% w stosunku do tej samej kompilacji wykonanej na jednej maszynie.

Większe i bardziej złożone pliki z kodami źródłowymi kompilują się dłużej. W związku z tym, większe różnice daje się zauważyć podczas kompilacji projektów C++ i dużych plików w C. Debugowanie i optymalizacja przebiega również szybciej w środowisku distcc. We wszystkich przypadkach korzystania z distcc i równoległej kompilacji dają się zauważyć wyraźne korzyści.

Osoby lubiące wyzwania mogą spróbować wykorzystać wieloprocesorowe i wielordzeniowe jednostki jako maszyny główne z zainstalowanym SDK. Dostępnych jest wiele możliwości, a komputer z AmigaOS 4.0 może w nich także brać udział albo jako klient, albo jako serwer. Posiadając słabszy komputer z AmigaOS 4.0 nadal można go wykorzystać jako dystrybutora, który rozłoży kompilację projektu na szybsze jednostki.

Prześledzę teraz kolejne etapy konfiguracji środowiska, w którym uzyskałem zebrane w tabelce wyniki.

Najprostszym sposobem instalacji distcc jest założenie „domowego” katalogu i zrobienie do niego przypisania HOME:. Następnie tworzymy w nim podkatalog, który nazywamy .distcc. Tutaj będą przechowywane wszystkie pliki distcc. Na koniec należy podać distcc z jakich serwerów będziemy korzystać. Informacja ta przechowywana jest w pliku HOME:.distcc/hosts. Jest wiele sposobów na instalację i konfigurację distcc. Warto więc przejrzeć dokumentację, aby dowiedzieć się więcej o jego możliwościach.

Zawartość pliku hosts, który wykorzystałem do eksperymentów wyglądała następująco:

```
localhost 10.10.10.6, lzo >>
10.10.10.3, lzo 10.10.10.4, lzo
```

Distcc wybiera maszynę czytując jej adres IP od lewej do prawej. Logiczne więc jest, że maszyny, których adresy znajdują się z lewej strony mają wyższy priorytet. W zależności od konfiguracji sieci LAN można podawać zarówno adresy IP jak i nazwy fizyczne. Argument „, lzo” nakazuje klientowi distcc kompresję plików przesyłanych z i do serwerów, co zmniejsza ruch w sieci, lecz zabiera trochę czasu procesora. Warto eksperymentować z zawartością pliku hosts i argumentem „, lzo”, aby znaleźć najlepsze dla siebie rozwiązanie.

Na każdym serwerze musisz zainstalować distcc oraz kompilator AmigaOS 4.0 lub cross-kompilator. Nic więcej nie jest potrzebne, gdyż klient distcc będzie wysyłał do serwera obrobione przez kompilator informacje. Serwer distcc może pracować w trzech różnych trybach. Zalecam tryb „samotnika” (standalone) z uwagi na to, że z jego poziomu uzyskujemy najprostszą liniijkę, która uruchamia serwer distcc:

```
distccd --daemon --allow >>
10.10.10.0/ 24 --log-stderr
```

Opcja „-- daemon” mówi serwerowi, aby działał w trybie „samotnika” (standalone). Na systemach, gdzie pracować może wielu użytkowników, każdy z nich może uruchomić ten tryb i uzyskać dostęp do kompilatora. Opcja „-- allow” to bardzo prymitywne zabezpieczenie, która pozwala uzyskać dostęp do serwera tylko maszynom z sieci 10.10.10.0. Cyfry powinieneś zmienić odpowiednio do konfiguracji Twojej sieci. Opcja „-- log-stderr” wysyła wszystkie informacje klienta do stderr. W przypadku wystąpienia problemów może być pomocna ich analiza. W dokumentacji distcc znajdziesz więcej opcji, którą są szczegółowo objaśnione.

Czas, aby przeprowadzić kompilację. Zgodnie z radami, które przedstawiłem w poprzednim artykule, powinieneś posiadać nierekursywny plik makefile z wyraźnym wskazaniem na kompilator, który ma wykonać całą robotę. W naszym przypadku pracę ma wykonać distcc. Nie usuwajmy jednak nazwy kompilatora, lecz poprzedźmy ją komendą distcc. Przykład:

```
CC := gcc
```

zmieniamy na:

```
CC := distcc gcc
```

Uruchamiamy równoległą kompilację GNU make precyzując parametry w ten sposób:

```
make --jobs=3
```

W ten sposób uruchomimy jednocześnie trzy klienty distcc i rozłożymy kompilację na komputery wcześniej skonfigurowane w pliku hosts. Voila!

Kolejną rzeczą, którą należy wykonać jest kontrola przebiegu procesu. Na nasze szczęście do tego celu służą tekstowe narzędzie distccmon-text oraz posiadające systemowe GUI - distccmon-amiga. Zamieszczony obrazek przedstawia ten drugi program.

Większość kolumn nie wymaga objaśnień. Kolumna „Slot” mówi nam ile zadań jest wykonywanych na jednej maszynie. Maszyny mogą być wielordzeniowe lub wieloprocesorowe, a sam distcc daemon jest narzędziem wielowątkowym. Kolumna „Tasks” przedstawia wykres tego, co się dzieje na każdej maszynie. Kolorami zaznaczone są różne czynności: zielony - czas kompilacji, fioletowy - czas pre-kompilacji, żółty i czerwony - transfer sieci. Po krótkiej obserwacji pracy tego narzędzia bardzo szybko samemu można ustalić co przedstawia każdy kolor. Pomiedzy zadaniami pojawiają się przerwy, aby można było mieć wyobrażenie tego, co robi dana grupa.

W zasadzie to byłoby wszystko, co powinieneś wiedzieć na temat rozłożonej kompilacji. Pamiętaj, że korzystając z distcc i jego narzędzi możesz także wtedy, gdy nie wykonujesz rozłożonej kompilacji. Programy te stają się użyteczne także podczas kompilacji projektów na jednym komputerze dając Ci możliwość obserwowania tego, co się dzieje w danym momencie. Wszystko co musisz zrobić to tak skonfigurować klienta distcc, aby w pliku hosts znalazły się wywołania „localhost” zamiast adresów IP.

Narzędzia distcc są proste w obsłudze, jak również bogate w zakresie oferowanych możliwości. Głównie z tego powodu cieszą się taką popularnością na wielu platformach. Od teraz użytkownicy AmigaOS 4.0 mogą także dołączyć do tego grona, wykorzystując komputer z tym systemem jako serwer lub klient.

Udanych kompilacji!

Odnosiniki:

Strona domowa distcc

<http://distcc.samba.org/>

Cross-kompilatory Joachima Birginga

<http://www.zerohero.se/cross/os4.html>

System plików SFS Jörga Strohmayera

<http://home.wtal.de/js/>

distcc Darwin Ports

<http://distcc.darwinports.com/>

Zrozumieć adresy IP

http://www.cisco.com/warp/public/701/3.html#ustand_ip_add

Tworzymy stylowe efekty za pomocą ImageFX

Szkolka tworzenia atrakcyjnych efektów graficznych autorstwa Roberta Williamsa.

Grafika użytkowa, podobnie jak wiele innych dziedzin, jest podatna na wszelkiego rodzaju trendy i mody. Często można tu zaobserwować jak jakiś innowacyjny efekt, zastosowany przez konkretnego twórcę, zostaje podchwycony i wykorzystany przez innych. W ostatnich latach firma Apple Computer, zarówno w grafikach wykorzystywanych w publikacjach, jak i w sposobie projektowania produkowanego sprzętu, zaprezentowała wiele charakterystycznych elementów, które stanowią dziś codzienność. Na poletku grafiki użytkowej zwróciłem uwagę szczególnie na dwa z nich: efekt „odbicia lustrzanego” (często wykorzystywany w celu nadania obrazom głębi i poczucia realności) oraz gustownych, wyglądających na wykonane z wypolerowanego, przezroczystego plastiku, przycisków i innych elementów (tego typu przyciski zastosowano w interfejsie użytkownika „Aqua” dla systemu Mac OS X).

Można by powiedzieć, że tego typu efekty (szczególnie zaś przyciski z Aqua) są już nieco „oklepane”. Wydaje mi się jednak, że śledząc krok po kroku technikę ich wykonania uzyskamy wiedzę, którą z powodzeniem można wykorzystać do tworzenia własnych, unikalnych efektów. Dzięki niniejszemu artykułowi nauczycie się tworzyć wspomniane efekty na Amidze, przy wykorzystaniu programu ImageFX.

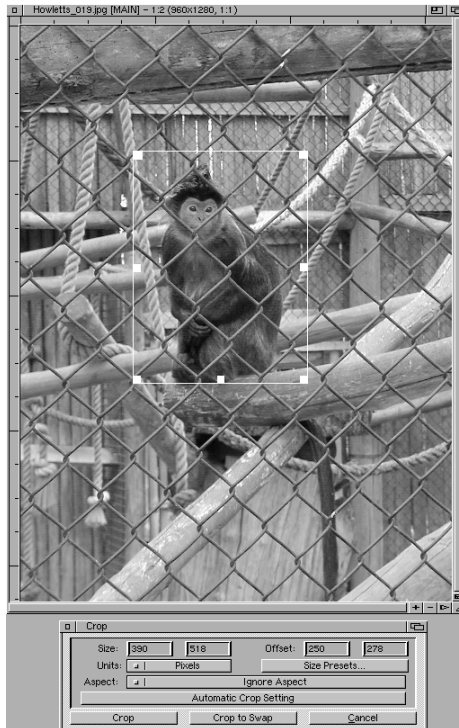
Uwaga: Zarówno obraz użyty w części „Lustrzane odbicie” jak i obydwa gotowe efekty w natywnym dla ImageFX formacie INGF są dostępne do pobrania ze strony internetowej magazynu „Total Amiga”, z sekcji dotyczącej numeru 25.

Lustrzane odbicie

Efekt ten jest z pewnością najłatwiejszy do osiągnięcia. Sztuka polega na tym, żeby nasze odbicie umieścić poniżej wyświetlanego obrazu tak, aby całość wyglądała jak trójwymiarowy obiekt stojący na gładkiej, odbijającej powierzchni. Aby uniknąć podwojenia wysokości tak wykonanego obrazu, nasze odbicie będzie zanikać. Dzięki wspomnianemu efektowi obrazy wyróżniają się i wyglądają na stronie (czy to wydrukowanej, czy internetowej) bardziej realnie. Kolejną zaletą jest także zagospodarowanie nieco większej przestrzeni dookoła obrazka (na potrzeby odbicia). Efekt sprawdza się zarówno dla obrazów obiektów materialnych jak i fotografii.

Wskazówka: Zanim zaczniemy, uruchom program ImageFX i otwórz okno „Prefs”. Następnie, w sekcji „Interface” upewnij się, że opcja „Close Child Windows Immediately” nie jest zaznaczona. Dzięki temu nie będziesz musiał wielokrotnie otwierać okien z funkcjami narzędziowymi programu.

Teraz powinniśmy wybrać obraz, któremu nadamy odbicie. Moim zdaniem efekt ten nadaje się najbardziej dla grafiki zawierającej obiekt centralny: produkt, osobę, czy zwierzę. Ja wykorzystałem zdjęcie małpy, wykonane w Howletts



Przytnij obrazek w pobliżu obiektu (szczególnie u jego podstawy), aby efekt odbicia wyglądał najlepiej.

Wczytaj wybrany obraz do ImageFX. Dobry wygląd efektu uzyskamy, jeżeli przytniemy grafikę w ten sposób, aby obiekt wypełniał kadr i jednocześnie jego dolna część znajdowała się przy dolnej krawędzi obrazu. Dzięki temu w odbiciu, zamiast kawałka tła, zobaczymy fragment centralnego obiektu. Aby przytnąć obrazek, kliknij w przycisk „Size” (rozmiar) w pasku narzędziowym programu, a następnie, z nowego okienka, które się ukazuje, wybierz funkcję „Crop” (przytnij). Otworzy się jeszcze jedno okno oraz ramka dookoła obrazka. Pociągając za uchwyty, ustal wybrany obszar, po czym kliknij w „Crop”.

Nadszedł czas na zmniejszenie grafiki do wielkości, w jakiej będziesz ją prezentować. Można oczywiście pracować na dużej wersji, ale jeśli przeskalujemy obrazek teraz, kolejne etapy przebiegać będą szybciej (ImageFX będzie miał mniej pikseli do przekształcania). Rozmiar musisz dobrać sam. Ja postanowiłem zamieścić wynik moich prac na stronie internetowej, uznalem więc, że powinien mieć szerokość 450 pikseli. Aby zmienić wielkość obrazka, naley w okienku „Size” kliknąć w funkcję „Scale”. Upewnij się, że „Aspect” ustawiony jest na „Lock to Image's Aspect” (utrzymaj aspekt z obrazka), a następnie wprowadź pożądaną szerokość w polu „Size” i wciśnij klawisz Enter lub Tab. Program automatycznie przeliczy nową wysokość. Aby zatwierdzić rozmiary, kliknij w „Okay”.

Wskazówka: Posługując się ImageFX pamiętaj o wciśnięciu Enter lub Tab po wprowadzeniu wartości do pól tekstowych. W przeciwnym wypadku, po zatwierdzeniu przyciskiem „Okay”, program może nie zauważyć Twoich ustawień.

Stwórzmy teraz nowy bufor (tak ImageFX nazywa każdy wczytywany obrazek). Musi on być na tyle duży, aby pomieścił naszą oryginalną grafikę wraz z odbiciem. Z paska narzędziowego wybierz „Buffer” (bufor), a następnie „New” (nowy) w otwartym w ten sposób okienku. Bufor, który tworzymy musi być trochę szerszy niż oryginał (abyśmy mieli pole manewru) i ponad dwa razy wyższy. Mój obraz ma rozmiary 450 na 490 pikseli, więc wielkość bufora to 470 na 1000.

Teraz otwórz okno „Layer Manager” (menadżer warstw), klikając w ikonkę w górnym rzędzie paska narzędziowego, po prawej od aktualnej wielkości obrazka. Następnie kliknij w gadżet ze strzałką po prawej stronie od nazwy pliku. Użytkasz dostęp do menu warstw, z którego musisz wybrać „New Layer From Buffer” (nowa warstwa z bufora). Ukaze się okno „Select Buffer” (wybierz bufor). Za jego pomocą wybierz przekształcony obrazek i kliknij „Okay”. Zwróć uwagę, że teraz w oknie „Layer Manager” warstwa, którą właśnie utworzyłeś, znajduje się na samej górze listy. Teraz z menu warstw wybierz „Move Layer” (przenieś warstwę), umieść wskaźnik myszy nad niedawno utworzonym dużym buforem i przeciągnij obrazek w górę, zostawiając nad nim nieco miejsca.

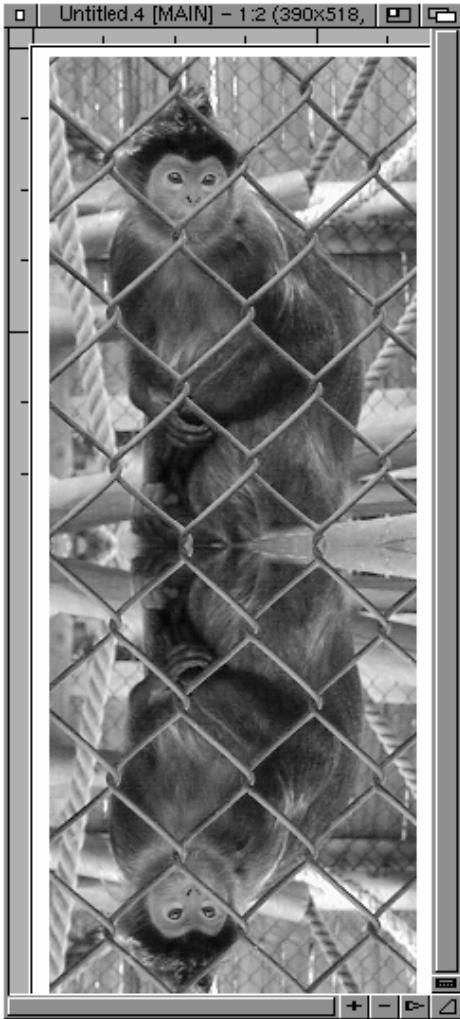
Teraz zajmiemy się odbiciem. Z menu warstw wybierz „Clone layer” (sklonuj warstwę) - powinien się ukazać, nieco przesunięty względem oryginału, duplikat obrazka. Dwuklik na nazwie nowej warstwy w liście menadżera spowoduje otwarcie dla niej okna „Layer settings” (ustawienia warstwy). W polu „Name” (nazwa) wpisz „Odbicie”, aby ją później łatwo rozpoznać. Zatwierdź zmiany przez „Okay” i zmień w ten sam sposób nazwę warstwy obrazka, chyba że nazwa pliku jest charakterystyczna. Ja nadałem jej nazwę „Małpa”.

Wskazówka: ImageFX nie pokazuje miniatur przy liście warstw, więc znalezienie właściwej może być trudne. Z tego powodu zalecam nadawanie nazwy warstwie zaraz po jej stworzeniu.

Na liście menadżera warstw zaznacz „Odbicie”, a następnie kliknij w „Transform” (przekształć) z paska narzędziowego. W otwartym w ten sposób okienku „Transform” wybierz „Simple 2D Rotate” (prosty obrót dwuwymiarowy). Następnie, w oknie „Rotate Options” (opcje obrotu) kliknij w przycisk „180 Degrees” (180 stopni) i „Okay”, by obrócić warstwę. Teraz, ponownie w okienku „Transform”, wybierz „Flip Horizontal” (odwróć w poziomie). W tych dwóch krokach udało nam się wykonać odbicie naszego obrazka. Pozostaje jeszcze tylko umieścić go na właściwym miejscu (istnieje prostsza metoda, mianowicie na sklonowanej warstwie od razu wykonać „Flip Vertical” (odwróć w pionie) i odbicie gotowe - przyp. tłum.).

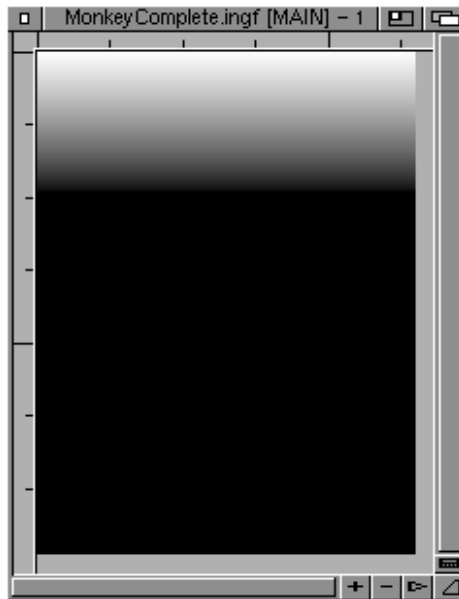
Uwaga: Pewnie zauważyłeś, że w okienku „Transform” znajdują się pozycje „Mirror Horizontal” i „Mirror Vertical” służące do wykonywania odbić lustrzanych. Działają one jednak w ten sposób, że wykonują odbicie górnej części wybranego obrazka w jego części dolnej (ustawiając płaszczyznę odbicia w centrum) i nie dają możliwości dopasowania wyglądu odbicia. Musimy więc użyć bardziej skomplikowanych metod.

Z menu warstw wybierz „Move Layer” (przesuń warstwę) i przeciągnij odbicie na miejsce zaraz pod oryginałem. Aby zrobić to z dokładnością co do piksela, kliknij na warstwie „Małpa” i sprawdź



Proste odbicie to dobry początek, ale czeka nas trochę pracy, by wyglądało elegancko.

Stworzyliśmy właśnie odbicie, ale aktualnie wygląda to, jakby nasz obiekt stał na lustrze, a mnie chodziło o coś zupełnie innego. Spróbujemy uczynić odbicie mniej intensywnym niż oryginał, a następnie sprawimy, że będzie stopniowo zanikać do dołu. Aby dokonać pierwszego, powinniśmy użyć suwaka „Blend %” (procent wtapiania) w menadżerze warstw. W moim przypadku zadowolająca wydawała się wartość około 40 procent (jeśli chcesz sprawdzić ją dokładnie, otwórz dla warstwy okno „Layer Settings”). Nie musisz jednak na tym etapie ustawić jej dokładnie, możesz wrócić do tego kroku i poeksperymentować kiedy już wykonamy efekt zanikania. To właśnie jest piękne w pracy na warstwach.



Kanał alfa, który sprawia, że odbicie zanika.

wyberz „Swap” (wymień) z okienka „Alpha”, dzięki czemu ImageFX wyświetli kanał alfa dla aktualnie wybranej warstwy (czyli „Odbicie”).

Uwaga: Kanał alfa to obraz w skali szarości, o takiej samej wielkości jak warstwa, określający jej przezroczystość. Białe obszary kanału alfa odpowiadają nieprzezroczystym fragmentom obrazka, czarne oznaczają całkowitą przezroczystość, natomiast odcienie szarości - odpowiednio jej poziomy (im ciemniejszy szary, tym większa przezroczystość). Program uwzględni wartość „Blend %” dla warstwy po zastosowaniu kanału alfa, zatem nasze aktualne 40% sprawi, że białe obszary kanału alfa (normalnie nieprzezroczyste) będą ostatecznie przezroczyste w 60%.

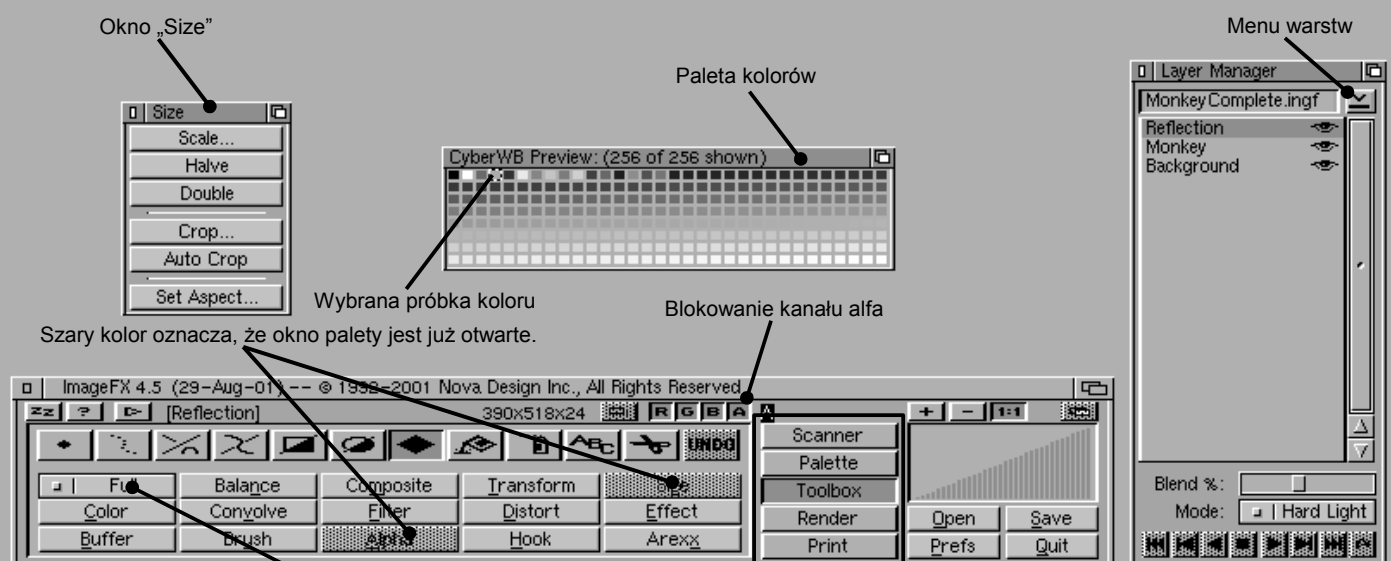
Na początku chcielibyśmy, żeby warstwa była całkowicie przezroczysta, zatem wypełnij kanał alfa czarnym kolorem, wybierając opcję „Fill” (wypełnij) z okna „Buffer” i kliknij w „black” (czarny). Teraz stworzymy efekt zanikania. Będziemy do tego celu potrzebować wypełnienia gradientem. Kliknij na przycisku „Palette” (paleta) w pasku narzędziowym, by przejść do trybu edycji palety. Następnie, zamień wartość gałdźki cyklicznego ustawionego domyślnie na „ALL” na „R1”, dzięki czemu ustawimy zakres gradientu numer 1. Jeśli w paletce masz ustawione standardowe kolory ImageFX, pierwsze dwie próbki są ustawione jako czarny i biały. Nasz gradient ma zmieniać się od białego do czerni (czyli w odwrotną stronę), a więc musimy je zamienić miejscami. Zaznacz pierwszą z nich (czarną), kliknij w przycisk „Swap” (wymień) z paska narzędzi, a następnie kursorem, który zmieni się na „TO” (z) wybierz białą próbkę. Teraz ustaw zakres za pomocą przycisku „Range” i w podobny sposób wskaż próbkę koloru, do którego ma przechodzić aktualnie zaznaczony (w naszym wypadku czarną).

Zakres już ustaliliśmy, więc przełącz się na tryb paska narzędziowego (klikając w „Toolbox”) i wybierz rysowanie wypełnionej prostokąta (piąta ikonka od lewej) - upewnij się, że klikasz w dolnym prawym rogu ikony, w przeciwnym razie narysujesz niewypełnioną figurę. Dwuklik na tym samym przycisku otwiera okno „Drawing Options” (opcje rysowania). Ustaw

wartość „Offset X” (wyrównanie w osi X) w oknie „Layer Settings”, a następnie otwórz to samo okno dla warstwy „Odbicie” i ustaw jego „Offset X” na tę samą wartość. Zatwierdź klawiszem Enter i kliknij w „Okay”.

Skoro już mowa o zanikaniu, to może zrobimy to teraz. Otwórz okno „Alpha” (kanał alfa) z paska narzędziowego i wybierz „Create” (stwórz). W kolejnym oknie, zatytułowanym „Create Alpha Channel” kliknij w „Matte” (matowy). Teraz

Poruszanie się po programie ImageFX

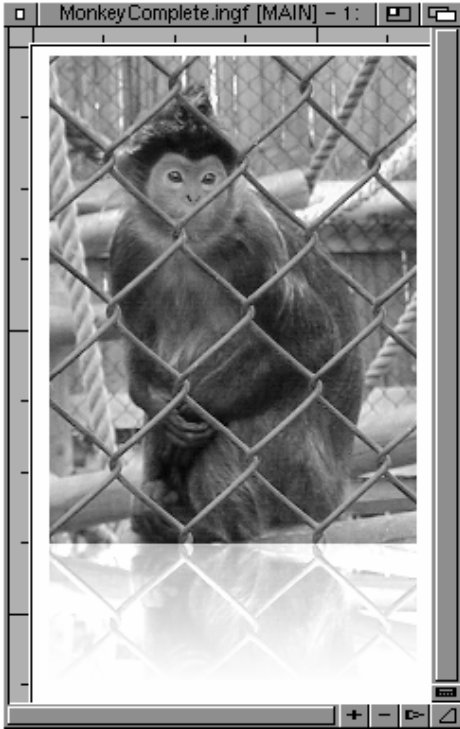


„Region Selector” (selektor obszaru roboczego) (Full, Box, Oval, Poly, Free, Flood, Brush) (pełny, prostokąt, owal, wielokąt, odręczny, wypełnienie, pędzel z wycinaka)

Wybór trybu paska narzędziowego

Warsztaty

„Fill” (wypełnienie) na „vertical” (pionowe) a „Range” na „R1”. Teraz powinieneś zdecydować jaka część odbicia ma być widoczna. Aby ułatwić to zadanie, wybierz „LightTable Alpha” (podświetl kanał alfa) z okna „Alpha”, dzięki czemu na kanale alfa zobaczysz zarys obrazka. Narysuj prostokąt zaczynając od jego górnej części a kończąc w miejscu, w którym chcesz, aby odbicie zanikło zupełnie. Wyłącz podświetlanie, a następnie wybierz „Swap” z okna „Alpha”, aby zobaczyć rezultat. Jeśli nie jesteś zadowolony, przełącz ponownie na kanał alfa, wypełnij go czernią i narysuj prostokąt o innej wielkości.



Efekt końcowy z ustawionym trybem przenikania „Hard Light”.

Już prawie skończyliśmy, ale - w zależności od zamierzonego efektu - możesz jeszcze chcieć dopieścić wygląd odbicia. W tym celu można poeksperymentować z trybem mieszania (gadżet cykliczny „Mode” w oknie „Layer Settings”). Ciekawe efekty dają „Add” (dodaj), „Illuminate” (podświetl) i „Hard Light” (ostre światło). Pamiętaj, że jest jeszcze suwak „Blend %”. Możesz też spróbować delikatnie rozmyć odbicie (przycisk „Gaussian Blur” (rozmycie Gaussa) z okna „Convolve” lub nałożyć mu teksturę (przycisk „Roughen” (uczyni szorstkim) z okna „Effect”).

Jeśli uzyskany efekt Cię zadowala, dobrze byłoby zapisać go na dysku. Na początek proponuję to zrobić w wewnętrznym formacie programu - INGF, aby zachować wszystkie warstwy i ustawienia, które mogą przydać się w przyszłości. Następnie wybierz w menadżerze warstw („Layer Manager”) funkcję „Flatten Layers” (łączenie warstw). Teraz możesz już go zapisać w dowolnie przez siebie wybranym formacie. Jeżeli planujesz wykorzystać go w sieci, najrozsądniej będzie posłużyć się formatem JPEG.

Przyciski w stylu Aqua

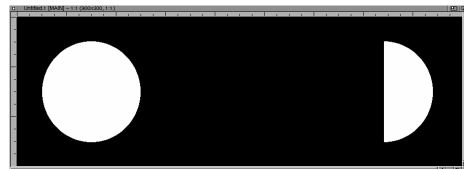
Pierwszym krokiem będzie otwarcie nowego bufora, w którym będzie się znajdował nasz przycisk. Dobrym rozwiązaniem jest stworzenie obiektu około trzy razy większego niż zamie-

rzamy, a następnie przeskalowanie go do pożądanego rozmiaru. Przydaje się też trochę wolnego miejsca dookoła. Mój przycisk będzie miał około 200 pikseli długości, zatem wielkość bufora ustawiłem na 900 x 300. Nowy bufor stworzysz otwierając z paska narzędziowego okno „Buffer” i wybierając z niej pozycję „New”. W oknie „Create Buffer” ustaw „Width” na 900 i „Height” na 300 (pamiętaj o przyciskaniu Enter lub Tab). Na koniec zatwierdź wszystko przyciskiem „Okay”.

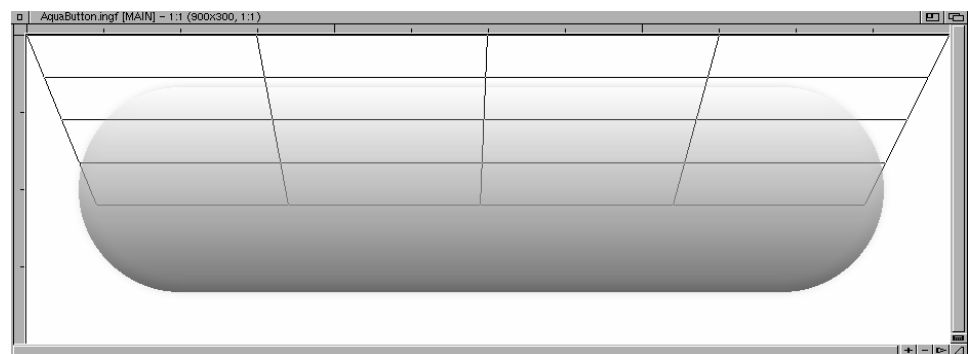
Każdą część przycisku, dla większej kontroli nad efektem, będziemy wykonywać na nowej warstwie. Otwórz więc „Layer Manager” i wybierz z menu opcję „New Layer”. Kolejnym krokiem będzie dwuklik na pozycji „Layer 1” na liście i nadanie jej nazwy „Przycisk” w oknie „Layer Settings”.

Teraz należy narysować kształt przycisku. My wykonamy klasyczny, „kapsułkowy” przycisk w stylu Aqua. Wybierz białą próbkę z palety kolorów, a następnie wybierz z paska narzędziowego wypełnioną elipsę (tryb figury wypełnionej uzyskasz klikając w prawym dolnym rogu przycisku). Teraz przesuń kursor nad bufor w pozycję „150, 150” - współrzędne widoczne są na górnej belce (Uwaga: w ustawieniach programu musi być zaznaczona opcja „Use Coordinates” - przyp. tłum.). Kliknij i przeciągnij trzymając wciśnięty klawisz Shift (dzięki czemu narysujesz koło), aż promień figury będzie wynosił 100 pikseli (promień widoczny jest na prawo od współrzędnych). W momencie zwolnienia przycisku myszy, powinieneś zobaczyć białe koło po lewej stronie bufora.

Uwaga: Na moim Amithlonie nie działa (za wyjątkiem prostokątów) tworzenie wypełnionych figur. ImageFX z jakiegoś powodu odmawia współpracy i rysuje jedynie ramkę. Muszę zatem dodatkowo wypełnić ją przy pomocy odpowiedniego narzędzia.



Aby wykonać drugi brzeg kapsułki, wybierz narzędzie nożyczek, a następnie przeciągnij kursor nad prawą część koła. Dokładne przycięcie uzyskasz ustawiając go na punkcie „151, 51”, a następnie klikając i przeciągając kursor w prawo i w dół, aż do odpowiednich krawędzi koła. Teraz przesuń kursor nad punkt „800, 150” i kliknij, aby wstawić wycięty fragment. Następnie, za pomocą wypełnionego prostokąta, dorysuj środkową część - od górnej krawędzi lewego półkola do dolnej krawędzi prawego. Powinieneś zobaczyć kształt jak na obrazku poniżej:



„Distorter” wyświetla taką właśnie siatkę wskazującą jak odkształcona zostanie bieżąca warstwa. Posłuż się tą ilustracją jako wskazówką, jak dopasować siatkę.



Kształt ten będzie właściwie naszym kanałem alfa, więc otwórz okno „Alpha” i wybierz „Copy to Alpha”, dzięki czemu kanał alfa stanie się identyczny jak nasz bufor. W normalnym trybie pracy ImageFX przy jakiegokolwiek operacji rysowania zmodyfikuje również kanał alfa. My jednak chcielibyśmy wypełnić nasz bufor kolorem bez wymazywania naszej roboty. Musimy więc zablokować kanał alfa, odznaczając przycisk „A” znajdujący się tuż nad „UNDO” w pasku narzędziowym (będziemy to robić dość często - dalej w tekście będę po prostu używał zwrotu „zablokuj kanał alfa”).

Teraz wypełnimy nasz kształt podstawowym kolorem przycisku. Barwa musi być bardziej intensywna niż mogłoby Ci się wydawać, gdyż zostanie rozjaśniona przez kolejne, nakładane na nasz obiekt efekty. Wybierz próbkę koloru z palety (możesz wybrać dowolną, ale powinieneś zostawić kolory biały i czarny - będziemy ich jeszcze potrzebować). Teraz przejdź to trybu „Palette” z paska narzędziowego i stwórz kolor o następujących wartościach RGB: R40, G68, B160. Następnie w oknie „Buffer” kliknij w „Fill” (wypełnij) i wybierz opcję „Draw Color” (kolor rysowania). Powinieneś zauważyć, że nasza kapsułka wypełniła się wybranym kolorem.

Takie przyciski wyglądają najlepiej na białym (bądź jasnym) tle. Wybierz zatem warstwę „Background” i wypełnij bufor kolorem białym (nie musisz wybierać próbki, w „Fill Buffer” jest dostępna opcja „White”).

Pierwszym krokiem w kierunku przycisku typu Aqua będzie nadanie naszemu przyciskowi nieco głębi. Zaznacz warstwę „Przycisk” i wybierz „Clone Layer” z menu menadżera warstw. Przeciągnij pasek narzędziowy z powrotem w tryb „Toolbox”, po czym zmień selektor obszaru roboczego (gadżet cykliczny poniżej narzędzia rysowania „kropki”), który aktualnie ustawiony jest na „Brush” (pędzel z wycinka), aż zmieni się na „Full” (pełny). Dzięki temu program będzie wykonywał operacje na aktualnej warstwie, zamiast na wycinku, którym jest aktualnie nasza półka koła (ImageFX przełączył się w tryb „Brush” z domyślnego „Full” automatycznie, po wycięciu brusha - przyp. tłum.). Teraz otwórz okno „Size” i wybierz „Scale”. Upewnij się, że gadżet „Aspect” jest ustawiony na „Ignore Aspect”, następnie odejmij 14 od każdej wartości (ja zmieniłem 900 x 300 na 886 x 286) i zatwierdź zmianę przez „Okay”.



Prawie skończyliśmy: zarówno podświetlenie (u góry) jak i kolor wewnętrzny (u dołu) są na miejscu.



Otwórz „Layer Settings” dla nowej nazwy i nazwij ją „Wewnętrzna poświata”. Następnie ustaw „Offset X” i „Y” na 7. Teraz kliknij na wolnym kolorze z palety i ustaw jego wartości na R50 G85 B200. Zabezpiecz kanał alfa i wypełnij bufor aktualnym kolorem. Warstwa „Wewnętrzna poświata” powinna być nieco jaśniejsza i znajdować się pośrodku przycisku.

Teraz rozmyjemy trochę krawędzie wewnętrznej poświaty, żeby zasłużyła na swoją nazwę. Z okna „Alpha” wybierz „Swap”, aby wyświetlić kanał alfa dla warstwy. Teraz kliknij w „Gaussian Blur” z okna „Convolve”. W oknie ustawień efektu „Width” ustaw na 5.0, a „Radius” (promień) na 3. Po zatwierdzeniu wykonania efektu przełącz się („Swap”) z powrotem na obrazek. Poświata powinna mieć teraz miękkie krawędzie. Kolejnym elementem efektu Aqua jest podświetlenie górnej części przycisku. Powinien to być ostry, biały kształt, więc podstawą do jego stworzenia będzie warstwa „Przycisk”, której nie rozmywaliśmy. Zaznacz ją, a następnie sklonuj. W oknie „Layer Settings” ustaw klonowi nazwę „Podświetlenie” i ustaw mu „Offset X” i „Y” na 0. Zabezpiecz kanał alfa, a następnie, po wypełnieniu bufora białym kolorem, odbezpiecz z powrotem.



Podświetlenie powinno zanikać w kierunku podstawy przycisku, zatem potrzebny Ci będzie gradient przebiegający od białego do czarnego (taki, jakiego użyłeś w części dotyczącej tworzenia odcienia). Jeśli nie masz aktualnie ustawionego zakresu „R1”, pokieruj się krokami tam opisanymi. Teraz przełącz się na widok kanału alfa i dwukliknij na narzędziu wypełniania (wiadro z farbą) wywołaj okno „Drawing Options”. Ustaw „Flood” na 255, „Fill” na „Vertical” i „Range” na „R1”. Kliknij w obrębie kształtu przycisku, aby wypełnić go gradientem, po czym przełącz z powrotem na obrazek opcją „Swap”, aby zastosować zmiany.

Skoro już podświetlenie ładnie nam zanika, możemy nadać mu prawidłowy kształt. Skorzystamy w tym celu z dającego wielkie możliwości narzędzia programu ImageFX o nazwie „Distorter”. Zostało ono wprowadzone stosunkowo niedawno (zdaje się, że od wersji 4) i nie da się go włączyć z paska narzędziowego. W tym celu na-

leży kliknąć w przycisk „Hook” (doczep) i w oknie wyboru plików zaznaczyć „Distorter” (bądź „Distorter. FP”, jeśli Twoja Amiga wyposażona jest w FPU). Distorter wyświetla na obrazku siatkę. Możesz dopasować pozycję każdego jej rogu, klikając w pobliżu niego, a następnie przeciągając na pożądane miejsce. Przy pomocy tej techniki przekształć siatkę w sposób podobny do tego, który widzisz na obrazku poniżej. Następnie, w oknie „Distorter” ustaw „Alpha” na „Distort Current”, upewnij się, że „Anti-Alias” jest zaznaczony, po czym kliknij w „Okay”. Przy pomocy opcji „Move Layer” z menadżera warstw ustaw podświetlenie centralnie na przycisku, zostawiając niewielką lukę pomiędzy nim a górną krawędzią.



Aby dokończyć dzieła, potrzebujemy jeszcze znacznie jaśniejszego koloru u podstawy przycisku. Kształt zapożyczymy z podświetlenia, ale wygładzimy mu znacznie krawędzie. Sklonuj warstwę „Podświetlenie” i nazwij ją „Kolor wewnętrzny”. Przełącz się na widok kanału alfa i z okna „Transform” wybierz „Flip Vertical” - sprawi to, że nasz kształt znajdzie się teraz w dolnej części przycisku. Aby go wygładzić, użyj rozmycia Gaussa z takimi samymi ustawieniami, jakie zastosowaliśmy dla warstwy „Poświata wewnętrzna”. Powtórz tę operację trzy razy z rzędu, aby uzyskany efekt był naprawdę gładki.

Za pomocą „Swap” wróć do podglądu głównego obrazka. Może on aktualnie wyglądać trochę dziwnie, co, jak mi się wydaje, jest spowodowane błędem w funkcji „Flip”. Nie przejmuj się, zaraz to naprawimy. Wybierz z palety próbkę koloru i nadaj jej wartości R25 G222 B222. Zabez-

piecz kanał alfa i wypełnij warstwę kolorem ry-sowaną. Przy pomocy „ove Layer” przeciągnij ją na pozycję wzdłuż krawędzi podstawy, z niewielkimi odstępami od spodu oraz z boków.

Tak to właśnie wszystko wygląda. Na pierwszy rzut oka przycisk może Ci się wydawać niezbyt przekonujący - ja też tak miałem. Po prostu wiesz w jaki sposób jest zrobiony. Spróbuj przyrzeć mu się nie myśląc o poszczególnych elementach. Prawda, że całkiem niezłe?

Ostatnim elementem, który możemy dodać, by efekt był bardziej przekonujący, jest cień. Jako, że warstwa „Kolor wewnętrzny” ma już całkiem dobry kształt, który do tego jest ładniutki i mięciutki, oprzemy się na nim podczas tworzenia cienia. Stwórz jego kłona, zmień mu nazwę na „Cień”, zablokuj kanał alfa, wypełnij bufor na czarno... voila. Cień błyskawiczny. Ustaw tej warstwie „Blend %” na około 60 procent i przesunij jej pozycję, aby swoim środkiem znajdowała się na krawędzi przycisku (zmieniaj jej położenie aż będziesz zadowolony z efektu).

Z menadżera warstw wybierz opcję „Layer Down” (przesun warstwę pod spód) tyle razy, aż cień znajdzie się nad samym tłem. Według mnie efekt cienia znacznie poprawia efekt i sprawia, że przycisk zdaje się „odstawać od ekranu”.

W zależności od tego w jakim celu potrzebny jest Ci przycisk, możesz potrzebować nałożyć na niego napis. W tym celu wykorzystaj narzędzie wprowadzania tekstu. Najlepiej jest zrobić to na nowej warstwie, abyś mógł łatwo usunąć lub zmienić wprowadzony napis.

Kiedy już uznasz, że skończyłeś, zapisz obraz w formacie INGF, aby nie stracić warstw oraz ich ustawień. Następnie w oknie „Layer Manager” wybierz opcję „Flatten Layers”, aby połączyć warstwy. Teraz pewnie będziesz chciał przyciąć obrazek, by usunąć niepotrzebną białą przestrzeń (uważaj jednak, by nie przyciąć znikającej krawędzi cienia) i przeskalować całość do pożądanej wielkości. Przekonasz się, że efekt wygląda lepiej przy mniejszych rozmiarach, a skalowanie pomaga usunąć nierówności z krawędzi przycisku.

Efekt, który przedstawiłem można zastosować do prawie wszystkich kształtów (choć wygląda najlepiej dla tych z zaokrąglonymi brzegami) i może mieć dowolny kolor (wedle upodobania). Jako tło przycisku powinno się dać zastosować grafikę, w takim przypadku jednak należałoby poeksperymentować z kolorem i trybem przenikania dla warstwy „Kolor wewnętrzny”.

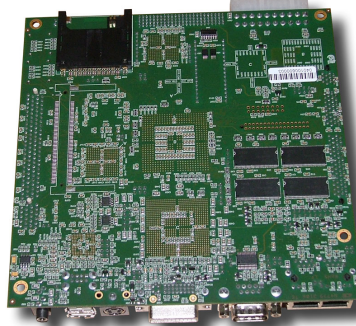
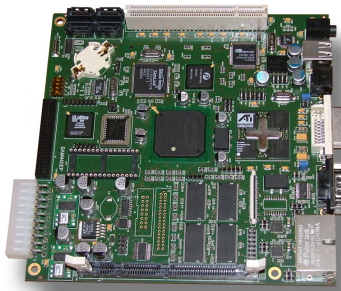
Mam nadzieję, że kurs był interesujący i przydatny. Jeśli masz jakieś komentarze bądź pytania, kontaktuj się ze mną poprzez adres e-mail: editor@totalamiga.org.



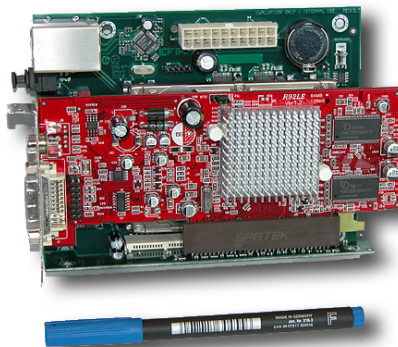
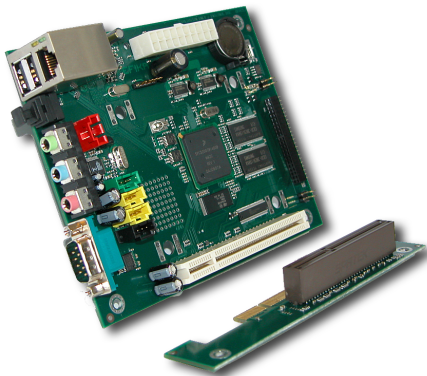
Produkt końcowy: cień znacznie zwiększa „realizm” efektu. Jeszcze lepiej wygląda to w kolorze (zerknij na tył okładki) i pomniejszone na potrzeby strony internetowej.

Wiadomości w kolorze

Nowy sprzęt PPC dla OS4 i MorphOS-a



Widok od góry (po lewej) i od dołu (po prawej) płyty głównej SAM440EP, która to planowana jest jako nowa platforma dla systemu AmigaOS 4.0. Specyfikacja obejmuje procesor PowerPC 667 MHz, układ graficzny ATI Radeon Mobility, kontrolery: USB 2.0 i SerialATA. linformacje na stronie 9.



Zwarta płyta główna Efika 5k2 będzie obsługiwana przez następną publicznie dostępną wersję systemu MorphOS. Zdjęcie po lewej pokazuje samą płytę główną z opcjonalnym riserem AGP. Zdjęcie po prawej – złożony komputer wyposażony w 2,5" dysk twardy i kartę graficzną AGP.



Przepiękna pseudotrójwymiarowa grafika z gry Robin Hood: Legend of Sherwood, przeniesionej ostatnio na system MorphOS przez programistów z Runesoft (strona 6).

Dragon pokazuje pazur (strona 4)



Karta Dragon firmy Elbox na pierwszym publicznym pokazie – Amizaduszki 2006. Zdjęcia: PPA.pl.



Efekty końcowe samouczka „Cool Effects”. Oba obrazy zostały utworzone przy wykorzystaniu warstw w programie ImageFX.