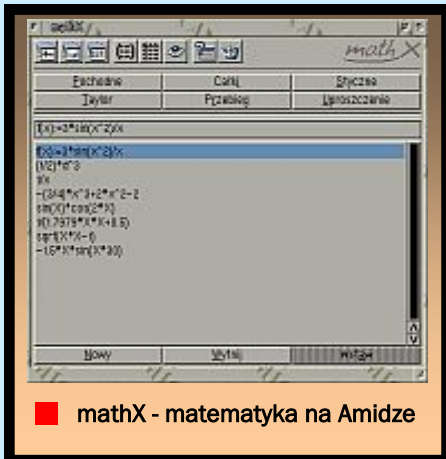


# COMMODORE & AMIGA

1/09 (Nr 4)

sierpień

# C & A fan



■ mathX - matematyka na Amidze



■ 1541 Ultimate dla C64!



■ Forever 10 - raport z party



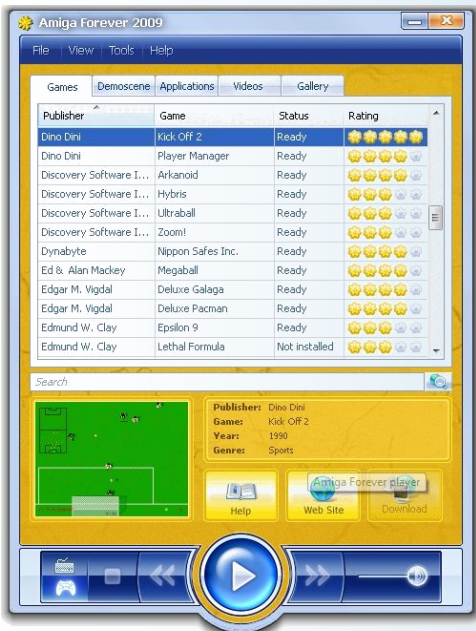
- HISTORIA AMIGI - cz. 5
- COMMODORE DREAN  
- made in Argentina



## Amiga Forever 2009

*Cloanto* znana jest chyba każdemu użytkownikowi Amigi z czasów świetności tego komputera. Dziś firma także nie próżnuje i ma coś w zanadrzu dla (byłych) Amigowców. Mowa o pakiecie *Amiga Forever*, który wydawany jest od 1997 roku. Pakiet ten to zestaw programów pozwalających na emulację wszystkich klasycznych Amig, od 500 po 4000. Emulatory to oprogramowanie *Open Source*, natomiast za ROM Amigi trzeba już zapłacić.

Na początku lipca ukazała się najnowsza odsłona pakietu: *Amiga Forever 2009*. Można wybierać spośród trzech edycji: *Value* (9,95 €, wersja instalacyjna do pobrania, zawiera ROM 1.3 i tą samą wersję *Workbench*), w zestawie jest 50 gier), *Plus* (29,95 €, obraz płyty do pobrania, zawiera wszystkie wersje – od 0.7 do 3.X – ROM i *Workbench*), w zestawie jest 100 gier, 100 produkcji scenowych i ciekawe materiały historyczne) oraz *Premium* (49,95 €, wersja pudełkowa, oprócz płyty CD z edycją *Plus* zawiera 2 płyty DVD z materiałami wideo). Najnowsza wersja pakietu jest w pełni kompatybilna z systemem *Windows 7*.



[www.amigaforever.com](http://www.amigaforever.com)

## C64 Forever

Firma *Cloanto* postanowiła pójść za ciosem i oto mamy do dyspozycji pakiet *C64 Forever*. Oparty jest on na emulatorze *VICE* i zawiera

ponad 200 preinstalowanych gier i produkcji scenowych. Jak widać na załączonym obrazku, wykorzystano ten sam *RetroPlatform Player*, co w przypadku *Amiga Forever*. Co za tym idzie, obsługiwane są pliki w formacie RP2, jednak możliwa jest ich konwersja do popularniejszych formatów, jak choćby D64 czy T64.

Dostępne są dwie edycje pakietu – obie to *Plus*, z czego jedna jest w wersji do pobrania (19,95 \$), druga zaś w pudełku (24,95 \$).



[www.c64forever.com](http://www.c64forever.com)

## BOH

*Pojawili się. Nikt nie wie skąd. Nikt nie wie, kim są. Nikt nie wie, czego chcą. Ale wszyscy wiedzą, do czego są zdolni. Niepewność, przeżycie, zniszczenie, ból. Potrafią bez końca wytwarzać zastępy wrogów, którzy zabijają natychmiast, samym tylko dotykiem.*

*Wiele długich i desperackich badań kosztowało przygotowanie broni odpowiedniej do stanięcia naprzeciw temu śmiertelnemu przyływowi. Utworzono Ruch Oporu. I zaczęła się prawdziwa walka.*

*Teraz, po kilku miesiącach, sytuacja wygląda jeszcze bardziej beznadziejnie: broń nie okazała się tak skuteczna, jak przypuszczano, a inżynierowie wciąż mają trudności z wytworzeniem lepszej. Co gorsza – jej zapasy już się skończyły: ostatni członkowie Ruchu Oporu wyposażeni są tylko w pierwsze i najtańsze*

*prototypy.*

*Ty jesteś jednym z nich.*

*Masz tylko niewielką nadzieję, że gdzieś tam, na polu bitwy wciąż zalega wyposażenie tych, którzy próbowali szczęścia wcześniej i zawiedli. Ale tak naprawdę wcale ci na tym nie zależy: twoją jedyną obsesją, jedynym palącym pragnieniem jest odnalezienie tych bezdusznym siewców cierpienia i wymazanie ich istnienia z tego świata. Ich. Władców Zła.*

*Połowanie się zaczęło.*

(fragment z instrukcji dołączanej do gry)



Niewiele jest gier komercyjnych wydawanych na Amigę, dlatego ukazanie się *BOH* powinno ucieszyć posiadaczy maszyn wyposażonych w *AmigaOS 4.0*. Jest to gra inspirowana takimi tytułami, jak *Alien Breed*, *The Chaos Engine*, *Ambermoon* (Amiga), *Wizard of Wor*, *The Amazing Spider-Man*, *Impossible Mission* (C64) oraz – z technicznego punktu widzenia – *Shadowlands* (MS-DOS) i *Formula 1* (coin-op). Jej autorem jest **Simone Bevilacqua** (wywiad z nim dostępny jest na stronie PPA). Do dyspozycji gracza pozostawił on 30 misji i 5 poziomów trudności. Cena – 12,50 € za wersję pudełkową i 10 € za wersję do pobrania – nie wydaje się wygórowana (mimo, że nie zawiera podatków i innych opłat). Obraz płyty zawiera wersje na *AmigaOS 4.0*, *Windows XP* oraz *MacOS X*.

**Wymagania:** 500 MHz CPU, 16 MB RAM, karta graficzna 32-bit, karta dźwiękowa 16-bit, CD-ROM, 9 MB miejsca na dysku (zalecany jest CPU 800 MHz i joypad).

[www.bohthegame.com](http://www.bohthegame.com)

[www.ppa.pl](http://www.ppa.pl)



*Witam wszystkich!*

Niestety, jest to już nasze ostatnie powitanie... Te słowa Krystiana Grzenkowicza rozpoczynały wstępniak do październikowego wydania C&A z roku 1995. Te same słowa rozpoczynają wstępniak do C&A Fan Nr 4. Spieszę jednak uspokoić wszystkich sympatyków naszego pisma i zmartwić wszystkich jego wrogów, że tym razem nie oznaczają one jego końca. Tym razem oznaczają zmianę przy sterach.

Od bieżącego numeru redaktorem naczelnym pisma jest **Ramos**. Moja misja, że pozwolę sobie na użycie tak patetycznych słów, dobiegła końca. Udało mi się rozkręcić świetny magazyn. Może rozkręcić to złe słowo, bo praca przy kolejnych numerach przebiega nad wyraz wolno, niemniej jednak puściłem maszynę w ruch :)

To właśnie owa powolność w dużej mierze skłoniła mnie do przekazania kierownictwa nad C&A Fan Ramosowi. Człowiek to młody, pełen energii i świetnych kontaktów. Jestem głęboko przekonany, że pod jego przewodnictwem magazyn rozkwitnie i – choć zapewne nigdy nie zostanie miesięcznikiem – będzie ukazywał się częściej. **Powodzenia, Ramos!**

Nie oznacza to bynajmniej, że sam z pisma odchodzę. Zajmę się jednak wyłącznie dalszym tłumaczeniem historii Amigi, pisanie artykułów i korektą (jeśli zobaczycie jakieś błędy w C&A Fan, to właśnie na mnie powinny polecieć rzucane przez Was gromy).

Na zakończenie chciałbym gorąco podziękować tym, którzy wspierali mnie na tym stanowisku przez tak długi okres czasu. Nie sposób tu wymienić wszystkich, bo osób takich było całkiem sporo. Nie sposób też jednak nie wspomnieć o **Scarabie** – człowieku, który już odszedł z naszej redakcji. To dzięki niemu ostatnie trzy numery C&A Fan wyglądały tak profesjonalnie i zachowały klimat oryginału z lat 90-tych. **Dzięki, Scarab!** Jesteś wielki! Następnemu specowi od DTP (jeśli się takowy do redakcji zgłosi) wypadałoby życzyć, aby udało mu się Twój sukces powtórzyć.

To by było na tyle mojego przynudzania. Pozwólmy teraz trochę poprzynudzać mojemu następcy :)

*Z harcerskim pozdrowieniem „HOWGH!”  
były Naczelnik KOCA*

**Od Ramosa:**

Mamy już następny i – mam nadzieję, że nie ostatni – numer magazynu. Niestety, przeliczyliśmy się myśląc, że C&A Fan będzie ukazywać się częściej, ale życie rządzi się swoimi prawami i na magazyn mamy mało czasu. Na dodatek (z powodu spraw osobistych) ze składu zespołu odszedł Scarab, przez co wydanie tego numeru opóźniło się znacznie. Mamy też problem z ciekawymi artykułami, bo po prostu brak chętnych osób do ich pisanie. Na razie macie ten numer i cieszyć

*ciąg dalszy na str. 4*

# W NUMERZE

## C&A fan 1/2009

### AMIGA

- 4 Historia Amigi - odcinek 5
- 10 mathX - matematyka niekoniecznie trudna
- 14 Zagrajmy w to jeszcze raz!



### Commodore & Amiga Magazyn użytkowników komputerów Commodore

**Redakcja KO C&A:**

**Redaktor naczelny:** Ramos

**Artykuły:** Ramos, Mr. Mat, arti, Korodzik, Sir Art, The\_WOZ / Soft154i, Cobra / Samar, Mateusz „Tfardy” Eckert

**Kontakt:** ca\_mag@wp.pl

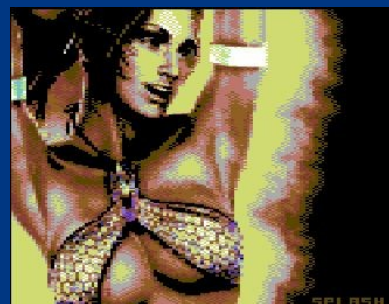


### C64

- Blok Copy - gra na DTV 17
- Tribal Noter 18
- 1541 Ultimate 20
- C64 Alpha MOD 23

### oraz

- NEWSY 2
- DAWNO TEMU W GRACH - minirecenzja 16
- VIC-20 - pułapka na oszczędnych? 25
- C&A Fan - złe dobrego początku 27
- Crackerska scena Argentyny 28
- Drean - Commodore w krainie PAL-N 30
- Historia polskiej sceny - grupa DIAMOND 33
- Rozmowa z Sir Art'em 35
- Forever 2009 - dziesiąta edycja 38
- Komputerowa partyzantka 40
- Teraz my... - listy, listy... 43
- Nie przegap! 44



cie się, że się ukazał, mimo że jego wydanie strasznie się opóźniło. Niestety, z braku czasu nie ma w magazynie kontynuacji pewnych artykułów, ale postaramy się je zamieścić w następnym numerze.

Od tego wydania mam być naczelnym, jednak myślę, że porwałem się – jak to się mówi – „z motyką na słońce”. Nie mamy stałych ludzi, którzy by chcieli wesprzeć nasz projekt, a poza tym brak nam kogoś odpowiedzialnego za składanie wszystkiego w całość.

Dlatego też zwracam cię do Was z apelem:

**Redakcja magazynu C&A Fan szuka przede wszystkim webmastera, który pomoże stworzyć stronę pisma oraz osobę od DTP, która będzie składać magazyn. Szukamy też ludzi, którzy znają się na zagadnieniach związanych z komputerami Commodore i Amiga i chcą pisać artykuły na ich temat. Jeśli znajdą się chętni do pomocy w wydawaniu magazynu,**

**to na pewno będzie on ukazywał się częściej.**

Składałem też podziękowania tym kilku osobom, które zechciały napisać artykuły do bieżącego wydania.

Nie będę już przedłużał tego wstępu, zapraszam Was do czytania.

*Pozdrawiam,  
Ramos*

# HISTORIA AMIGI - CZ. 5

## CHANDRA PO PREMIERZE

### Na szczycie wielkości

W lipcu 1985 roku wszystko w Commodore szło w dobrym kierunku. Komputer Amiga został pokazany publicznie, co zaowocowało entuzjastycznymi recenzjami, a wszyscy byli podekscytowani potencjałem tej świetnej technologii.

I wtedy zaczęły się problemy.



*Commodore Plus/4*

Największe nieszczęścia Commodore zawsze były związane z pieniędzmi, a rok 1985 nie był tu wyjątkiem. Sprzedaż Commodore 64 ciągle była bardzo dobra, ale wojny cenowe mocno cięły zyski z tego małego komputerka. Firma zainwestowała miliony dolarów w tworzenie nowych i dziwacznych komputerów ośmioletnich, które konkurowały przede wszystkim z szacownym C-64. Można tu wspomnieć choćby całkowicie niekompatybilny Plus/4, który nie miał szans na sensowne miejsce na rynku. Ponadto, co jeszcze pogarsza-

ło sprawę, firma musiała uporać się z pozwami od swego założyciela, Jacka Tramiela. Ostatecznie Commodore zainwestował 24 miliony dolarów w całkowite nabycie Amigi, ale ten komputer nie był jeszcze w sprzedaży, więc inwestycja się nie zwracała.

Wszystkie te finansowe problemy obniżyły zdolność firmy do przygotowania Amigi do publicznej sprzedaży. Bez sporego zapasu wolnej gotówki trudno było przyspieszyć produkcję komputera. Dalsze opóźnienia z oprogramowaniem także wpłynęły na odsunięcie jego wypuszczenia na rynek. Ostatecznie Amia nie trafiła do sprzedaży aż do sierpnia 1985 roku.

Nie byłby to wielki problem, gdyby Commodore dysponował wystarczającymi zasobami, by wypuścić odpowiednią ilość sprzętu. Zamiast tego, opóźnienia produkcyjne oznaczały, że komputery ledwo sączyły się przez linie produkcyjne, a w październiku istniało tylko 50 jednostek Amigi 1000, z których wszystkie były używane przez Commodore w celach demonstracyjnych i do prac nad rozwojem oprogramowania.

To opóźnienie okazało się podwójnie wyniszczające, ponieważ Jack Tramiel zdołał przyspieszyć prace nad rozwojem Atari ST, używając gotowych chipów oraz systemu operacyjnego i GUI zakupionych od Digital Research. Tramiel był gotów pokazać ST na styczniowym CES, a wkrótce potem zaczął zbierać zamówienia na ten komputer. Ta nagła rywalizacja z byłym dyrektorem generalnym Commodore była dla wszystkich zaskoczeniem.





*Atari ST Jacka Tramiela*

## Przegapiona Gwiazdka

Komputery Amiga 1000 nie pojawiły się w wystarczającej liczbie na sklepowych półkach aż do połowy listopada 1985 roku. Było już za późno, by wywarło to znaczący wpływ na tak kluczowy sezon zakupowy. Większość sprzedawców detalicznych 40 procent swoich rocznych obrotów osiąga właśnie przed świętami, ale Commodore przegapił swoją szansę.

Aby jeszcze pogorszyć sprawę, firma nie była do końca pewna, w jaki sposób będzie sprzedawała komputer. Commodore 64 sprzedawany był w dużych sieciach, takich jak Sears albo K-Mart, ale specjaliści od rynku czuli, że Amiga to bardziej poważny komputer biznesowy. Co bardziej zdumiewające, Commodore odrzucił ofertę Searsa, który chciał sprzedawać Amigi. Wtedy, w latach osiemdziesiątych, Sears był głównym graczem wśród sprzedawców komputerów; osobiście bardzo lubiłem wizyty w tym sklepie z rodzicami, bo dzięki temu mogłem na bieżąco śledzić nowości w technologii komputerowej. Atari ST było tam sprzedawane, Amiga – nie.

Nawet te błędy mogły być złagodzone przez Commodore, gdyby firma wyszła z jakąś naprawdę zdumiewającą kampanią reklamową, która miałaby zapewnić zainteresowanie nowym komputerem. Opóźnienia dały firmie na to dodatkowy czas, lecz to, z czym wyskoczył Commodore było tak okropne, że obrzydziło nawet wielu spośród jego własnych pracowników.

## Złe reklamowanie

Ponieważ – w porównaniu do konkurencji – Amiga znacznie wyprzedzała swoje czasy, wielu kierowników w Commodore wierzyło, że komputer sprzeda się sam. Nie jest to jednak – i nigdy nie było – prawdą dla jakiegokolwiek technologii. Kiedy komputery osobiste po raz pierwszy weszły na scenę w późnych latach 70-tych, większość ludzi nie miała pomysłu, do czego można by je było wykorzystać. W rezultacie jedyni ludzie, którzy kupowali je na początku, to byli entuzjaści i wykwalifikowani technicznie hobbysci – ograniczony rynek w najlepszej postaci. Potrzebnych było kilka zabójczych aplikacji, takich jak arkusz kalkulacyjny, połączonych ze zmasowanym atakiem na rynek, aby przenieść sprzedaż na nowy poziom.

W 1985 roku Amiga była na tej samej pozycji. Był to komputer multimedialny, zanim jeszcze wynaleziono to określenie, nie istniały jednak jeszcze dla niego żadne zabójcze aplikacje. To, czego potrzebował to świetna kampania reklamowa, która doprowadziłaby do sprzedaży wystarczającej, aby zainteresować firmy software'owe wspieraniem nowej platformy. Zamiast tego dostał kilka miałych serii telewizyjnych reklamówek, puszcanych na Święta Bożego Narodzenia i nigdy więcej nie oglądanych. Pierwsza reklama przedstawiała grupę ucharakteryzowanych na zombie ludzi, którzy wlekli się na schodach w stronę podwyższenia, z którego monitor komputerowy emanował oślepiającym światłem. Była to kiepska kopia znanej reklamy Apple z 1984 roku i nie zdołała wytworzyć nawet drobnego oddźwięku w przemyśle.

Od tamtej pory było tylko gorzej. Następna reklama była żywcem zerznęta z zakończenia filmu *2001: Odyseja Kosmiczna* i przedstawiała starego człowieka przekształcającego się w plód. Niektóre zdjęcia z produkcji reklam przedostały się do inżynierów z Commodore i wkrótce „plód na kiju” stał się standardowym żartem o wysiłkach marketingowych ich firmy.

W dalszym reklamowaniu używano czarno-białych i sepiowych materiałów filmowych jak w typowych filmach familijnych z jakąś niewyraźną narracją: „Kiedy dorastałeś, uczyłeś się i stawałeś przed światem pełnym konkurencji”. Amiga rzeczywiście stawała przed światem pełnym konkurencji, ale ten rodzaj awangardowej reklamy był już stosowany – i to znacznie lepiej – przez Apple.



Reklama Amigi z listopada 1985 r.

Zdjęcie dzięki uprzejmości Amiga History Guide

To, czego Commodore potrzebował w tamtym czasie, to jakaś prosta reklama porównawcza. Zdjęcie IBM PC działającego w trybie tekstowym z zielonym monitorem monochromatycznym, obok Macintosh ze swoim małym 9-calowym monochromatycznym monitor-

kiem, a dalej Amiga z pełnym kolorem, wielozadaniowością, animacją i dźwiękiem. Jako dodatek można było nawet umieścić ceny pod całą trójką.

W rezultacie odpuszczenia sobie produkcji i marketingu przez Commodore, w 1985 roku firma sprzedała tylko 35 000 Amig. Nie pomogło to bilansowi, który zaczął wyglądać ponuro.

## Przegapione CES

Commodore doświadczył finansowego krachu w najgorszym możliwym czasie. Podczas sześciu kwartałów, pomiędzy wrześniem 1984 i marcem 1986, Commodore Business Machines International stracił ponad 300 milionów dolarów. Pieniądze się kurczyły, a u sterów stali wówczas dusigrosze.

W efekcie tego Commodore nie był obecny na pokazie Consumer Electronics Show (CES) w styczniu. Magazyn Ahoy! zastanawiał się nad tą wyrazistą nieobecnością:

Rozumiecie, że przez ostatnie cztery pokazy CES z rzędu, począwszy od stycznia 1984, wystawa Commodore była punktem skupienia segmentu komputerów domowych na CES, najbardziej odwiedzanym stoiskiem na pokazie – jako wiodącego wytwórcy sprzętu w tym przemyśle. Ich rezygnacja z CES to tak, jakby Rosja zrezygnowała z bloku państw radzieckich.

# Który byś wybrał?



**\$2,145**



**\$2,495**



**\$1,295\***

**\*W cenę IBM PC oraz Amigi nie jest wliczony monitor. Konfiguracja IBM PC obejmuje jedną stację dyskiety i 128K RAM, konfiguracja Macintosha obejmuje jedną stację dyskiety i 128K RAM, konfiguracja Amigi obejmuje jedną stację dyskiety i 256K RAM. Ceny mogą być zależne od dystrybutora.**

Reklama Amigi z historii alternatywnej



Commodore opuściła także kolejną wystawę dilerów sprzętu komputerowego, COMDEX, podobnie jak czerwcowe CES w 1986. Firma przejechała się na swoich kredytach bankowych i nie mogła zmusić bankierów do pożyczania więcej pieniędzy na pokazy handlowe.

Potok reklam firmy także zwolnił do cienkiej strużki. Thomas Rattigan, który był wówczas CEO w Commodore, wspomina tamte ciężkie czasy. „W gruncie rzeczy, firma ledwo wiązała koniec z końcem” – mówił. – „Gdy ja tam byłem, nie robiono zbyt wielu reklam, ponieważ nie było nas na to stać”.

Ten strategiczny odwrót z rynku miał ogromny negatywny wpływ na sprzedaż Amigi. W lutym 1986, Commodore ujawnił, że wynosiła ona pomiędzy 10 000 a 15 000 komputerów Amiga 1000 miesięcznie. Atari ST Jacka Tramiela pobiło Amigę w liczbie sprzedanych sztuk, w ilości dilerów chętnych do jego sprzedaży i – co gorsze – we wsparciu oprogramowaniem.

## „Spier...li to”

Wielu inżynierów Amigi poczuło się zdradzonych przez niewydolność finansową Commodore i żalosne wysiłki marketingowe. Czuli obrzydzenie na myśl, że ich firma mogła dostać tak zaawansowany i potężny komputer i nie zdołała tego wykorzystać. Większość tych złych odczuć ograniczała się do szemrania w korytarzach, ale kilka z nich uderzało bezpośrednio w Amigę.

Jeden z inżynierów oprogramowania pracujący nad aktualizacją Workbenchu – środowiska graficznego Amigi, zdecydował się odegrać na Commodore, za jego niezdolność do właściwej sprzedaży tego komputera. Zaprogramował on ukrytą wiadomość, w przemyśle zajmującym się oprogramowaniem znaną powszechnie jako „Easter Egg”, która pojawiała się tylko wówczas, gdy użytkownik nacisnął równocześnie pewną kombinację klawiszy. Wiadomość brzmiała: „My stworzyliśmy Amigę, oni to spierdolili”.

RJ Mical zachichotał na widok wiadomości, ale powiedział inżynierowi (który do dziś pozostaje bezimienny), że jest to niedopuszczalne i aby ją usunął. Inżynier zmieknął i kiedy Mical sprawdzał końcowy kod, obraźliwy tekst zastąpiony został wiadomością: „Amiga: narodziny mistrza”. Myślał, że to już koniec całej sprawy. Nie widział jednak, że ów inżynier dodał drugie

„Easter Egg” z oryginalną wiadomością, zakodowaną wewnątrz. Aby dotrzeć do tej wiadomości, należało trzymać wciśniętych osiem różnych klawiszy, co powodowało wyświetlenie tekstu „My stworzyliśmy Amigę” na ekranie. Jeśli trzymało się wciśnięte te klawisze i było się bardzo zwinnym lub miało kogoś do pomocy, włożenie dyskietki do stacji powodowało wyświetleniem drugiej części wiadomości na 1/60 sekundy. Inżynier sądził, że nikt nigdy nie zobaczy tej części, lecz ponieważ Amiga mogła wyświetlać grafikę bezpośrednio na wideo, można było nagrać całe doświadczenie i wcisnąć pauzę na magnetowidzie, aby ją obejrzeć. Wiadomość została odkryta w ROM-ie europejskiej wersji PAL Amigi 1000, już po tym, jak komputer wyjechał na sprzedaż do Zjednoczonego Królestwa. Kierownicy w Commodore UK zdjęli dziesiątki tysięcy Amig z półek i odmówili ich sprzedaży aż do wymienienia chipów ROM na takie, które nie zawierają obraźliwej wiadomości. Mały żart jednego inżyniera od oprogramowania kosztował Amigę wstrzymanie na ponad trzy miesiące sprzedaży na ogromnym rynku i miał konsekwencje, które wstrząsnęły całą firmą.

## Zostawić Los Gatos

Po porażce związanej z „Easter Egg”, kierownictwo Commodore zdecydowało się przenieść zespół Amigi bliżej swojej centrali, aby można było baczniej przyglądać się jego poczynaniom. Inżynierowie Amigi zostali poproszeni o przeprowadzkę przez cały kraj, ze swoich biur w Los Gatos w Kalifornii do West Chester w Pensylwanii.

Wielu inżynierów tylko wzruszyło ramionami i zaczęło pakowanie, ale dla niektórych była to kropla przepełniająca czarę goryczy. RJ Mical, guru oprogramowania, który napisał interfejs programowania *Intuition* i zaprojektował wiele z GUI Amigi, zdecydował, że jego przyszłość leży gdzie indziej. Rozpoczął pracę jako niezależny kontrahent, zajmujący się peryferiami i oprogramowaniem dla Amigi, w tym wczesnym urządzeniem do przechwytywania obrazu, nazywanym *frame grabberem*.


Mimo swojego odejścia z Commodore, Mical nadal był dumny z roli, jaką odegrał w rozwijaniu Amigi. „To były takie odjazdowe dni, wręcz nie do uwierzenia” – powiedział później autorowi dokumentów na temat Commodore, Brianowi Bagnallowi. „Pracowanie nad

Amiga to był jeden z najbardziej magicznych okresów w moim życiu. Boże, ależ niesamowite rzeczy wyczynialiśmy”.

Ojciec Amigi, Jay Miner, również odmówił zamiany jednego wybrzeża Stanów na drugie. Przestał być oficjalnym pracownikiem Commodore, kontynuował jednak pracę jako ich konsultant przez wiele lat. Bardzo wiele czasu poświęcał także rozmowom w grupach użytkowników Amigi w całej Ameryce Północnej, opowiadając im historię, jak powołał swój wymarzony komputer do życia.

## Poszukiwanie stabilności

Próby i cierpienia, jakim poddawany był Commodore Business Machines International nie były jedynymi problemami, które dopadły młody komputer Amiga. Początkowe wydanie systemu operacyjnego robione było w pośpiechu, w efekcie czego pierwsze Amigi 1000 sprzedawano z wieloma błędami w OS. Błąd „Guru Meditation”, który swój żywot rozpoczął jako żart w biurach Amigi, prześladował wielu wczesnych użytkowników komputera.



Software Failure. Press left mouse button to continue.  
Guru Meditation #00000004.0000AAC0

### *Niesławny błąd Guru meditation*

Ponieważ w OS zabrakło ochrony pamięci, błąd w nim albo nawet w jakiejś aplikacji mógł spowodować całkowite zamknięcie systemu, wymuszając restart komputera. Użytkownicy mogli czerpać korzyści z wielozadaniowości Amigi, uruchamiając wiele programów równocześnie, ale też tracąc dane w nich wszystkich, kiedy maszyna się wieszała. PC, Macintosh i Atari ST, które miały znacznie prostsze systemy operacyjne, mogące uruchomić jedną aplikację na raz, nie miały tego problemu.

W rezultacie Amiga zdobyła reputację niestabilności, która ciągnęła się za nią jeszcze przez wiele lat. Brak ochrony pamięci nie był prawdziwym problemem – system operacyjny z pełną ochroną pamięci też może się zawiesić poprzez błąd w samym OS, a aplikacja, która cały czas się wysypuje nie jest zbyt użyteczna nawet wtedy, kiedy OS pracuje. Inżynierowie oprogramowania

w Commodore ciężko pracowali, aby wyśledzić te błędy i wyeliminować je, tak jak zrobili to programiści w aplikacjach. Wiele lat później, większość użytkowników Amigi mogło uruchamiać wiele programów równocześnie i nie wyłączać swoich maszyn przez całe tygodnie czy nawet miesiące, nie narażając się na zawieszenie czy konieczność restartu. Jednakże początkowe problemy ze stabilnością uderzyły w reputację Amigi – i ta reputacja ciągnęła się do końca życia tego komputera.

## Rattigan przejmuje stery

To, co wydawało się tak obiecującym początkiem dla komputera Amiga obróciło się, przynajmniej na początku, w coś podobnego do katastrofy. Jednak nie wszystko było jeszcze stracone. Wciąż była nadzieja, że problemy, które nękały tę platformę i jej użytkowników mogły być rozwiązane, a Amiga miałyby szansę, by żyć. Jednakże dokonanie tego wymagało zmian w kierownictwie Commodore.

Firma, w której zapanował taki bałagan, kiedy jej założyciel Jack Tramiel został bezceremonialnie wykopany przez sterującego wszystkim finansistę Irvinga Goulda, była prowadzona przez niemrawego człowieka o nazwisku Marshall Smith. Smith przyszedł z przemysłu stalowego, w którym nic nie zmieniał się przez całe dekady i był zupełnie nieprzygotowany do zadania, jakim było prowadzenie firmy komputerowej.

O tym, jakiego rodzaju człowiekiem był Marshall Smith świadczy przyjęcie Bożonarodzeniowe w Commodore w 1985, zorganizowane w Sali Balowej Sunnysbrook w Pottstown w Pensylwanii. Pijąc na umór, Smith zaczął sprzeczkę z kilkoma inżynierami, wśród których byli Greg Berlin, Bill Herd i Bob Russel. Z jakiegoś nieznanego nikomu prócz Smitha powodu, ten figlarnie uderzył Herda w twarz. Herd, który również pił, odpowiedział podobnym trzaśnięciem, ale ponieważ prawą rękę miał w gipsie, jego uderzenie miało znacznie większą siłę. Kiedy pod wpływem siły uderzenia Smith zatoczył się do tyłu, Herd powiedział po prostu: „Nie rób tego więcej”. Smith nie powiedział nic, a Herd nigdy nie był zdyscyplinowany za uderzenie szefa. „Picie i



sprzeczeki – moim zdaniem tylko do tego [Smith] się nadawał” – wspominał Russel.



*Laptop Commodore, który nigdy nie powstał  
Zdjęcie dzięki uprzejmości old-computers.com*

Smith z pewnością nie był dobrym biznesmenem. Na styczniowych targach CES, Commodore pokazał innowacyjny przenośny komputer z wyświetlaczem LCD. Laptop miał ekran, który mógł wyświetlać 16 linii tekstu w 80 kolumnach, co wypadło korzystnie w porównaniu z popularnym wówczas Tandy Model 100, mogącym wyświetlić 8 linii i 30 kolumn. Commodore zebrał zamówienia na 15 000 komputerów na samym tylko pokazie i wyglądało na to, że będzie to ogromny sukces. Wtedy szef Tandy/Radio Shack zabrał Marshalla Smitha na stronę i powiedział mu, że na komputerach z LCD nie da się zarobić. Smith nie tylko odwołał prace nad maszyną, ale sprzedał cały wydział w Commodore zajmujący się rozwojem i wytwarzaniem LCD – bazując jedynie na wątpliwej „radzie” od swego konkurenta! Commodore już na początku miał szansę bycia liderem tworzącego się rynku przenośnych komputerów. Zamiast tego firma nigdy nie miała wyprodukować laptopa.

Człowiekiem, który miał zastąpić Marshalla Smitha był Thomas Rattigan, kierownik z Pepsi, który pracował wcześniej z Johnem Sculleyem – wówczas CEO w Apple. Podobnie jak Sculley, kiedy przychodził do swojej nowej firmy, nie wiedział zbyt wiele o komputerach, ale był dobrym słuchaczem i szybko się uczył. Pod koniec 1985 r. Rattigan otrzymał tytuł Szefa Operacyjnego (Chief Operating Officer – COO), podlegającego Marshallowi Smithowi. Smith w dalszym ciągu psuł prawie wszystko i wreszcie, w lutym 1986, został zwolniony, a Rattigan został dyrektorem naczelnym i CEO w Commodore International. Otrzymał pięcioletni kontrakt,

który miał wygasnąć 1 lipca 1991 roku.

W końcu Rattigan mógł podjąć zadanie ratowania tonącego okrętu, jakim był Commodore. Miał ambitny plan, zakładający uporanie się z każdym problemem nękającym obłożoną firmę komputerową. Po pierwsze, aby powstrzymać krwawienie i przywrócić firmie rentowność, chciał odwołać niepotrzebne projekty, sprzedać nieistotne oddziały i być brutalnym w kwestii zwalniania pracowników. Po drugie, należałoby na stworzenie przeprojektowanej, niskobudżetowej Amigi, która mogłaby być tanio sprzedawana i pozwoliłaby Commodore ponownie wejść na rynek komputerów domowych, zdominowany niegdyś przez C64. I wreszcie, chciał dokonać poważnej próby zdobycia bardziej zyskownego rynku high-endowych technologii, tworząc Amigę potężniejszą i łatwiej rozszerzalną niż model 1000.

Rattigan odniósł sukces w każdej części swego planu. Wyprowadził Commodore znad krawędzi bankructwa i przywrócił firmie zyskowność. Ożywił platformę Amiga poprzez podzielenie jej na modele low-endowe i high-endowe, z uwzględnieniem możliwości rynku. Wykupił nawet nową serię reklam, która – po raz pierwszy – właściwie pokazywała moc Amigi.

Za cały ten wysiłek, który wykonał Rattigan w okresie krótszym niż półtora roku, nie został on nagrodzony ani podwyżką, ani awansem, ani nawet poklepaniem po plecach. Zamiast tego został wykopany na bruk, zwolniony zanim jego kontrakt dobiegł końca. Na jego miejsce przyszły wampiry, stworzenia nastawione nie na sukces Commodore czy Amigi, ale na wyssanie ich do czysta, aż obrócą się w popiół.

*Zapraszam na kolejną część sagi o Amidze, w której odkryjemy jak Rattigan ratował firmę, będziemy świadkami stworzenia Amigi 500 i 2000 oraz dowiemy się, co stało za usunięciem Rattigana z Commodore.*

**Jeremy Reimer**

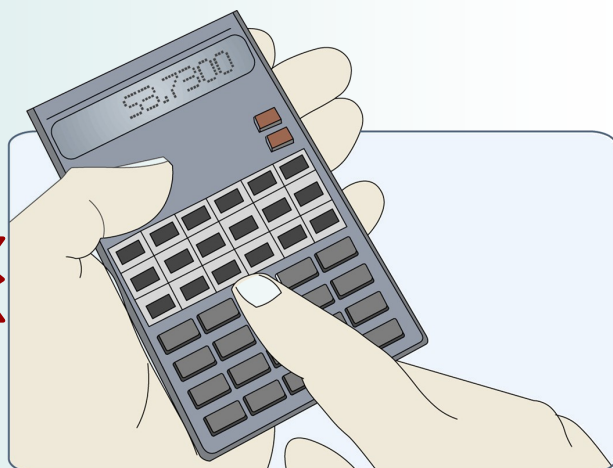
**Ars Technica**

<http://arstechnica.com/hardware/news/2007/12/amiga-history-part-5.ars>

*tłumaczenie: arti*

# mathX

## MATEMATYKA NIEKONIECZNIE TRUDNA



*Nie od dziś wiadomo, że najlepsze oprogramowanie matematyczne dostępne jest na pecety. Program mathX, o którym napiszę pokazuje, że matematyką można się bawić (i to z całkiem niezłym skutkiem) także na Amidze.*

### Możliwości

Możliwości opisywanego programu są całkiem spore. Jeśli jesteś uczniem szkoły średniej albo studentem, z pewnością nie będziesz zawiedziony. Oto, co między innymi oferuje *mathX*:

- kreślenie wykresów funkcji (dwuwymiarowych i trójwymiarowych),
- obliczanie pochodnych funkcji,
- obliczanie całek,
- rozwijanie funkcji w szereg potęgowy Taylora,
- badanie przebiegu zmienności funkcji (miejsca zerowe, ekstrema, punkty przegięcia, symetrie, tablice wartości),
- operacje na macierzach (obliczanie wyznacznika, wyznaczanie macierzy odwrotnej, wielomiany charakterystyczne, rozwiązywanie układów równań).

Program ma bardzo wygodny graficzny interfejs użytkownika, który pozwala na wykorzystanie techniki „przeciągnij i upuść” (*drag'n'drop*). Dodać należy, że został zlokalizowany. Dostępne są następujące wersje językowe: angielska, niemiecka, holenderska, czeska, włoska i – co najważniejsze – polska.

### Wymagania

Do prawidłowego działania *mathX* potrzebuje co najmniej 2 MB RAM, systemu AmigaOS 2.0 i MUI 3.6.

Jest to program typu *shareware*, a zatem jeżeli chcesz go używać przez okres dłuższy niż 30 dni, powinieneś go zarejestrować. Kiedyś było to możliwe za pośrednictwem

AIRI (Amiga Integrated Regsite Initiative) i kosztowało zaledwie 27 zł. Obecnie zapewne najlepiej zwrócić się bezpośrednio do autora, którym jest Kai Nickel (wygooglowanie niezbędnych danych nie sprawi Ci większych trudności). Myślę, że warto to zrobić, mimo, iż niezarejestrowana wersja jest w pełni funkcjonalna.

### Użytkowanie

Po uruchomieniu programu widzisz okno główne, które zawiera ikony (wykresy 2D, wykresy 3D, wykresy SIRDS, macierze, tablica danych, wyświetlenie wzoru, preferencje, ARexx) oraz przyciski tekstowe (Pochodne, Całki, Styczne, Taylor, Przebieg, Uproszczenie). Dla każdego z tych przycisków istnieje odpowiadające mu menu (można je ukryć, korzystając z preferencji programu). Korzystając z różnych menu okna głównego można otworzyć inne okno programu i rozpocząć pracę. Po zamknięciu okna głównego, zamknięty zostaje program *mathX*.

Pierwszą rzeczą, jaką powinieneś opanować używając *mathX* jest składnia wyrażeń. Nie jest to trudne, co pokazują poniższe przykłady:

$2x^3 - 42.5x^2 + x - 1/2$  to:

$$2x^3 - 42.5x^2 + x - \frac{1}{2}$$

$\sqrt{a^2 + b^2}$  to:

$$\sqrt{a^2 + b^2}$$

$-\sin(\pi/2) + \cos(x)$  to:

$$-\sin \frac{\pi}{2} + \cos x$$





$\text{sum}(\text{arg1}, \text{arg2}) := \text{arg1} + \text{arg2}$  to zdefiniowanie funkcji *sum* jako sumy dwóch argumentów

$\text{double}(x) := \text{sum}(x, x)$  to zdefiniowanie funkcji *double* jako podwojenia argumentu  $x$

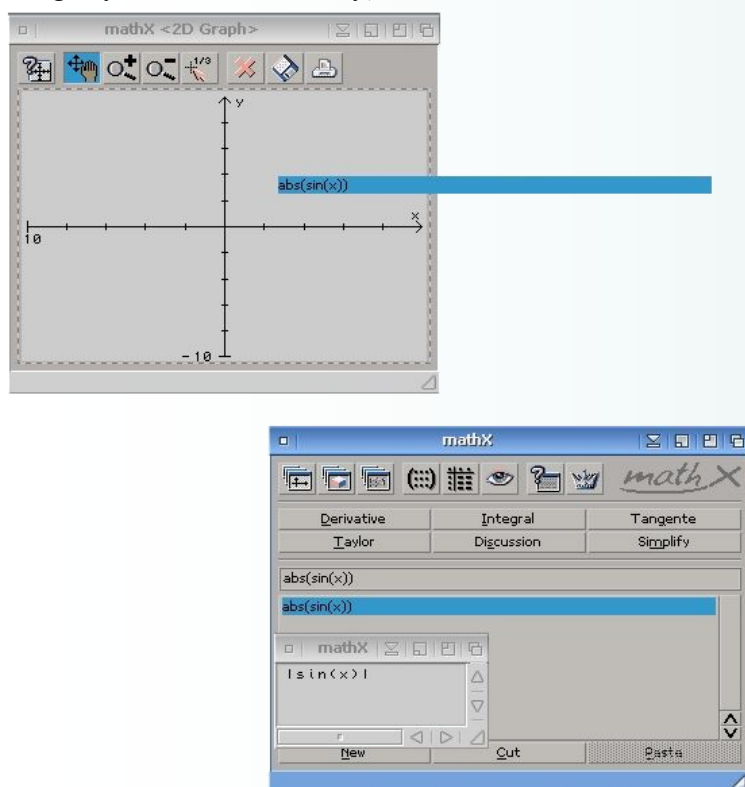
$g := 9.81$  to zdefiniowanie stałej  $g$  jako 9,81

$f(x,y) := \sqrt{1/x^2 + y^2}$  to zdefiniowanie funkcji

$$f(x, y) = \sqrt{\frac{1}{x^2} + y^2}$$

Jak widać, wyrażenia przedstawiane są w formie łańcucha tekstowego. W składni możesz stosować liczby, zmienne, stałe, macierze, funkcje i operatory. Dość dokładnie omówiono to w dokumentacji programu w formie *AmigaGuide*, dostępnej w językach angielskim i niemieckim. Jeżeli żaden z tych języków nie jest Ci bliski, chętnie udostępnię polskie tłumaczenie (w formie *doc*), które jakiś czas temu wykonałem na własny użytek.

Dodać należy, że *mathX* zaopatrzony jest w listę najczęściej używanych wzorów, umieszczonych w czymś w rodzaju schowka. Można z nich korzystać za pomocą techniki *drag'n'drop*. Wzory na tej liście mogą być zapisywane i odczytywane, można je edytować (ewentualny błąd w składni zostanie zasygnalizowany odpowiednim komunikatem – tylko poprawnie wprowadzone wzory mogą być dodawane do listy).



Rys. 1 Zastosowanie techniki drag'n'drop...

Kiedy opanujesz składnię, możesz w pełni cieszyć się zaletami programu. Jako, że niniejszy artykuł nie ma charakteru instrukcji, krótko opiszę tylko wybrane funkcje *mathX*.

### Macierz

W tym oknie możliwe jest edytowanie dwóch macierzy:  $A$  i  $B$ , których rozmiary ustawia się za pomocą suwaków. Należy pamiętać, że elementy macierzy (początkowo wszystkie są zerami) podlegają tym samym regułom, co wszystkie inne wyrażenia w *mathX*. Po uzupełnieniu tychże elementów do dyspozycji masz następujące obliczenia:

**det A** – znajduje wyznacznik macierzy kwadratowej  $A$ .

**$A^{-1}$**  – wyznacza macierz odwrotną do macierzy kwadratowej  $A$ .

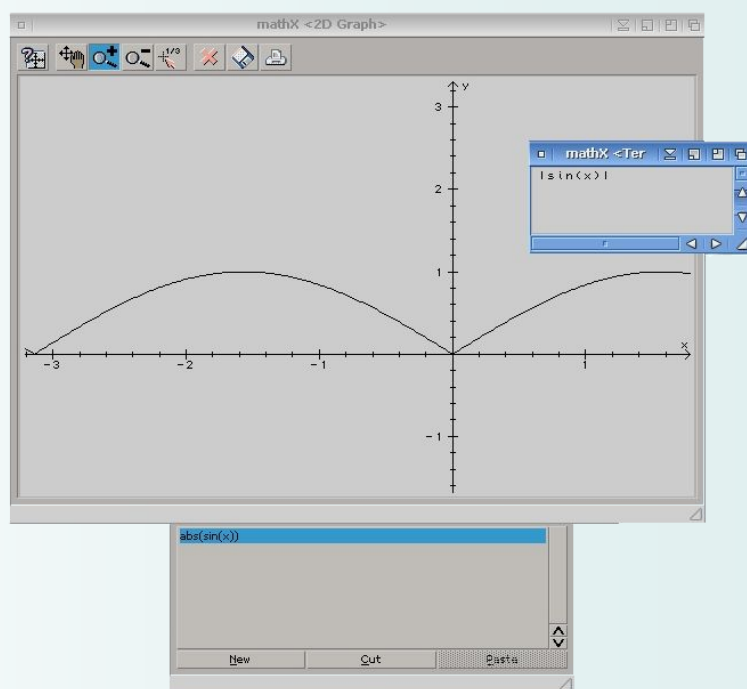
**charpol A** – oblicza wielomian charakterystyczny macierzy kwadratowej

**$A + B$**  – dodaje macierze  $A$  i  $B$  (muszą być tego samego rozmiaru)

**$A * B$**  – mnoży macierze  $A$  i  $B$  (należy pamiętać o odpowiednich wymiarach macierzy  $A$  i  $B$ )

**$A * x = B$**  – rozwiązanie układu równań dany przez macierz kwadratową  $A$  oraz odpowiedni wektor  $B$

Tę ostatnią opcję warto zilustrować przykładem. Wyobraź sobie, że chcesz rozwiązać układ równań:



Rys. 2 ... i efekt tegoż zastosowania

$$\begin{cases} -2x_1 + \frac{1}{2}x_2 - 2x_3 = 7 \\ 5x_1 - 9x_2 = -3 \\ 11x_1 - 2x_2 + x_3 = 2 \end{cases}$$

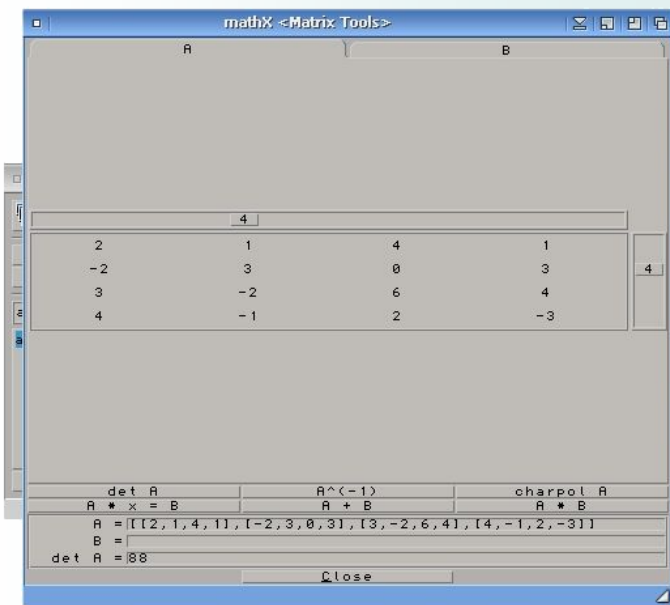
Można zapisać go jako  $A * x = B$ , gdzie

$$A = \begin{bmatrix} -2 & \frac{1}{2} & -2 \\ 5 & -9 & 0 \\ 11 & -2 & 1 \end{bmatrix},$$

natomiast

$$B = \begin{bmatrix} 7 \\ -3 \\ 2 \end{bmatrix}$$

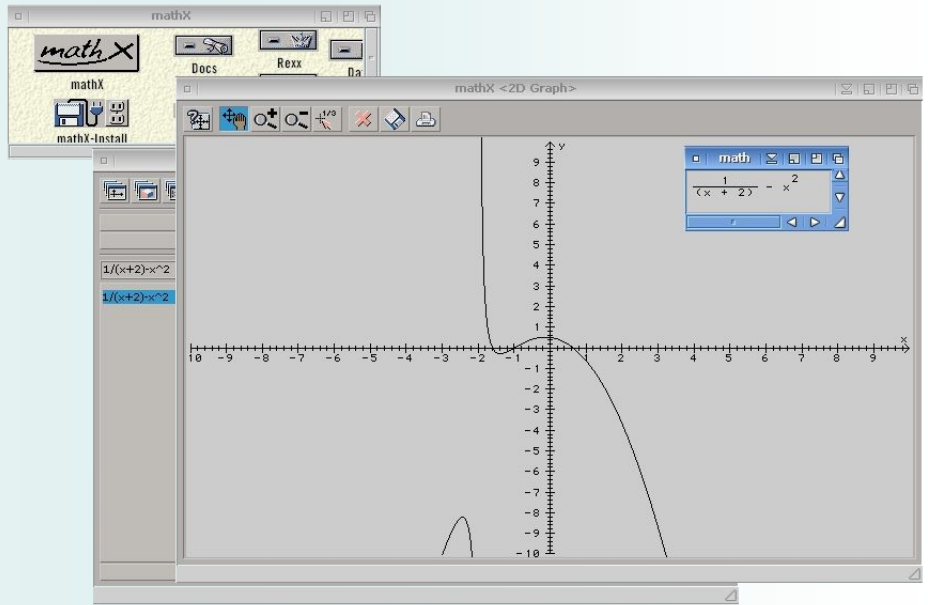
Skorzystanie ze omawianej opcji programu *mathX* pozwoli na rozwiązanie naszego układu poprzez obliczenie wektora wynikowego  $x$ .



Rys. 3 Narzędzia związane z macierzami

## Wykresy

W oknie wykresów 2D możliwe jest wyświetlanie wykresów funkcji albo macierzy danych. Wykresy te przedstawiane są w standardowym dwuwymiarowym układzie współrzędnych. Dzięki technice *drag'n'drop* możliwe jest wzięcie wzoru z dowolnego miejsca i „zrzucenie” go na okno wykresu – odpowiedni wykres zostanie natychmiast wyświetlony.



Rys. 4 Wykres funkcji w *mathX*

Korzystając z dostępnych ikon można m.in. ustalić preferencje wykresu (np. przedział, jednostkę), przybliżyć go albo oddalić, zapisać w formacie IFF (rozmiar obrazu ustala się w preferencjach programu) czy wydrukować. Wciskając klawisze kursora można przesunąć wykres w dowolnym kierunku (za pomocą klawiszy + i – możliwe jest jego przybliżanie i oddalanie).

W oknie wykresów 3D również możliwe jest korzystanie z dobrodziejstwa *drag'n'drop*. Po wygenerowaniu wykresu można go (korzystając z myszki, klawiszy kursora i dostępnego suwaka) obracać, zbliżać i oddalać. Konfigurując wykresy trójwymiarowe można określać m.in. precyzję (im większa, tym dłuższy czas obliczeń), kąty widzenia obserwatora, kolory czy czcionki.

Kończąc opisywanie wykresów wspomnę jeszcze o SIRDs, czyli *Single Image Random Dot Stereogram*. Pozwala to na uzyskanie efektu trójwymiarowości wykresu (o ile potrafimy patrzeć w odpowiedni sposób – znam ludzi, którzy mogą wpatrywać się w stereogramy godzinami, a i tak nic ciekawego tam nie zobaczą). Autor programu ostrzega jednak, że podczas generowania tego typu wykresów komputer może się zawiesić.

## Całki

Korzystając z *mathX* możliwe jest obliczanie całek oznaczonych metodą Romberga. Funkcja musi być typu  $R \rightarrow R$ , ciągła i różniczkowalna w wybranym przedziale.



Użytkownik może określić przedział całkowania oraz jego precyzję (im większa, tym dłużej trwają obliczenia). Chcąc obliczyć pole powierzchni pomiędzy wykresem a osią  $x$ , warto zaznaczyć opcję „wartość absolutna” – wówczas całkowanie przebiega na  $|f|$ .

### Przebieg zmienności

Badanie przebiegu zmienności funkcji to koszmar wielu licealistów. Program *mathX* umożliwia zbadanie funkcji zawierającej maksymalnie jedną zmienną i zwracającej wartość rzeczywistą. Użytkownik określa przedział badania przebiegu zmienności. Bez problemu znajdziemy miejsca zerowe („zera”), ekstrema, punkty przegięcia. Program określi, czy funkcja jest parzysta albo nieparzysta („symetria”).

### Podsumowanie

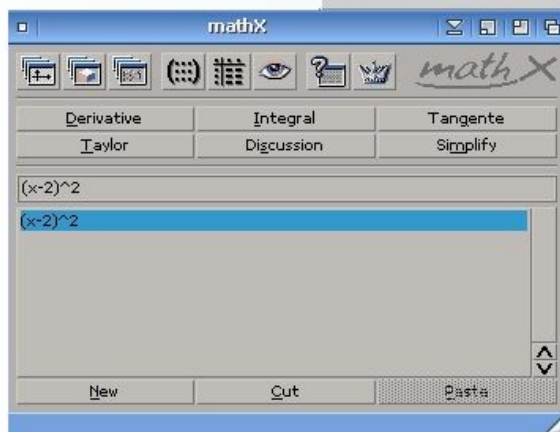
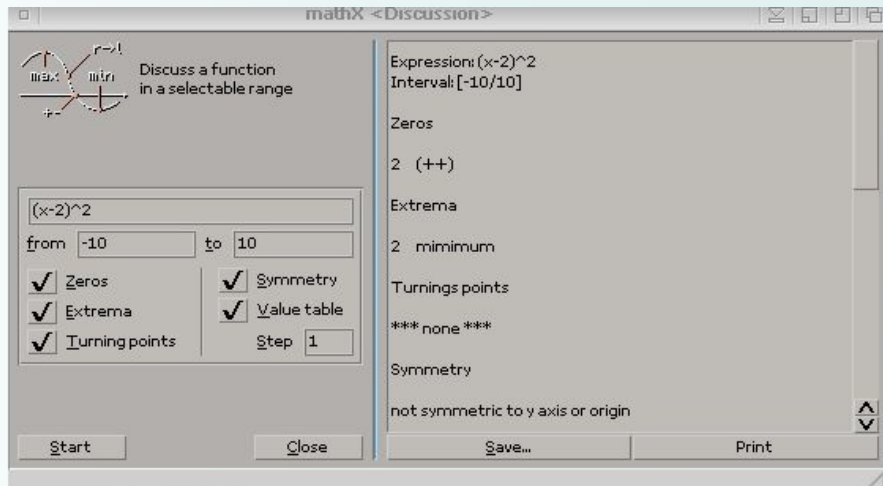
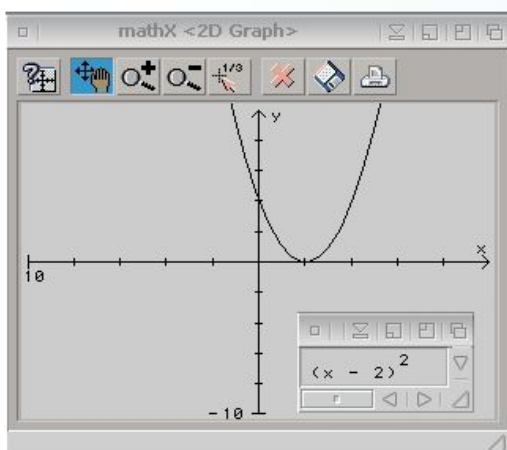
Opisane powyżej funkcje programu wcale nie wyczerpują jego możliwości. Nic nie wspomniałem na przykład o stycznych (program tworzy styczną lub normalną do wykresu funkcji), o szeregach Taylora (przybliżanie funkcji z jedną zmienną wokół wybranego punktu za po-

mocą szeregu Taylora o zadanym stopniu) i o wielu innych, interesujących możliwościach programu.

Kończąc niniejszy artykuł pozwolę sobie na stwierdzenie, że *mathX* to - w mojej ocenie - jeden z najlepszych programów matematycznych na Amigę. Przyznam się zresztą, że chętnie z niego korzystałem nawet wtedy, gdy posiadałem już peceta. Opisywany tu *soft* ma wiele cech dobrego oprogramowania, z których najważniejsza jest intuicyjność obsługi. To, wraz z bogatymi możliwościami sprawia, że *mathX* mogę z czystym sumieniem polecić każdemu miłośnikowi królowej nauk (oraz tym wszystkim, którzy matematyki miłością nie darzą, ale z powodu uwarunkowań edukacyjnych muszą z nią mieć do czynienia). Zwłaszcza teraz, kiedy matura z matematyki znowu jest obowiązkowa, program może stanowić nieocenioną pomoc w zgłębianiu tego jakże trudnego przedmiotu. A swoją drogą ciekawe, czy wśród naszych Czytelników mamy maturzystów, czy też ten wiek mają oni już za sobą?

*Na podstawie dokumentacji dołączonej do mathX oraz własnych, niezapomnianych przeżyć z programem*

*arti*



**Rys. 5** Badając przebieg zmienności funkcji  $f(x) = (x - 2)^2$ , program bez trudu określił miejsce zerowe oraz minimum w punkcie 2, stwierdził także brak punktów przegięcia oraz to, że funkcja nie jest parzysta ani nieparzysta. Oczywiście *mathX* radzi sobie ze znacznie bardziej skomplikowanymi funkcjami...

# Zagrajmy w to jeszcze raz!



*W co się bawić na Amidze? Po odpowiedzi na to pytanie sięgnąłem na stronę PPA. Znajduje się tam ranking, w którym internauci głosują na swoje ulubione gry. Niniejsze zestawienie pochodzi z czerwca.*

## The Settlers



Osadnicy to pozycja kultowa i chyba nikomu nie trzeba jej przedstawiać. Zdaniem wielu to najlepsza strategia, jaka kiedykolwiek zaprzętała pamięć Amigi. Zasadniczym celem gry jest oczywiście pokonanie przeciwnika, którym może być komputer, ale także kolega (tudzież koleżanka). Na początku rozgrywki należy zbudować zamek – to najważniejszy budynek w państwie. Dobrze trzeba się zastanowić nad jego lokalizacją – wskazane jest, aby nieopodal dostępne były złoża minerałów (złota, kamienia, żelaza, węgla). Następnie trzeba zadbać o rozwój swojego państwa. Od strony graficznej i dźwiękowej nie można się do niczego przyczepić, podobnie jest z grywalnością.

Zdecydowanie zasłużone pierwsze miejsce w rankingu!



## Superfrog

Tak, jak *Osadnicy* wiodą prym wśród amigowych strategii, tak samo *Super Żaba* dominuje w dziedzinie platformówek. Gdybyś jednak, Czytelniku, uchował się w jakimś innym wymiarze i nie słyszał o wspomnianej grze, przeczytaj tych kilka słów. Niegodziwa i zazdrośna wiedźma porwała księżniczkę, a jej absztyfikanta zamieniła w żabę. Ten znalazł pewien cudowny eliksir, którego wypicie w pełni uzasadniało pojawienie się słowa „super” przed słowem „frog”. Jak nietrudno się domyślić,



gracz steruje właśnie ową żabką. A przed nim mnóstwo skakania, unikania pułapek, zbierania różnych różności itd. itp. Z pewnością jest to pozycja warta złamania tych kilku joysticków.

## Cannon Fodder



Gry wydawane przez *Sensible Software* słusznie kojarzą się wszystkim z kilkupikselowymi ludzikami, którzy dostarczają graczom mnóstwa zabawy. Nie inaczej jest i tym razem. Sterując grupą żołnierzy, dysponujących karabinami, granatami i wyrzutniami rakiet, należy likwidować właściwie wszystko, co się porusza (czasem także to, co się ruszać





nie może, bo z założenia jest nieruchomością). Gra, mimo dość ponurej tematyki, tryska humorem. Na koniec pozostaje mi napisać jedynie, że prawdą są słowa tytułowej piosenki z gry: „War! Never been so much fun!”.

## Dune 2: Battle For Arrakis



Ta gra to pozycja obowiązkowa dla miłośników prozy Franka Herberta – nie trudno się domyślić, że jej akcja rozgrywa się na pustynnej planecie Arrakis. Ale nawet, jeśli nie przepadasz za literaturą *science-fiction*, a lubisz RTS-y (*Dune 2* powszechnie jest uznawana za prekursora tego gatunku), powinieneś po nią sięgnąć. Planeta Arrakis to jedyne miejsce, w którym wydobywa się Przyprawę (melanz) – najcenniejszą substancję we wszechświecie. Do jej wydobywania imperator zesłał trzy rody: Atrydów, Harkonenów i Ordosów. Gracz reprezentował będzie jeden ze wspomnianych rodów (warto dobrze zastanowić się przed dokonaniem wyboru), a jego zadaniem jest oczywiście wyeliminowanie pozostałych.

## Flashback

Młody naukowiec – Conrad B. Hart – odkrył, że Ziemia zamieszkiwana jest przez Obcych, potrafiących zmieniać swój wygląd. Niestety – nie chciał on zachować tej informacji dla siebie, przez co został uznany za osobnika wyjątkowo niebezpiecznego, przeznaczonego do likwidacji. Jako bohater pozytywny, Conrad naturalnie nie umiera w tym właśnie momencie. Podczas ucieczki jego pojazd, trafiony przez ścigających,

rozбивa się w dżungli, on sam zaś traci pamięć. I tu właśnie zaczyna się rola gracza. Ta niezwykle wciągająca gra przypomina *Another World* – i to tak bardzo, że przez wielu (błędnie) uznawana jest za jego sequel.



## Sensible World of Soccer

Kolejna pozycja firmy *Sensible Software*, tym razem jednak nie aż tak brutalna. Mamy oto bowiem do czynienia z najbardziej grywalną piłką nożną, jaką stworzono na Amigę. To oczywiście subiektywne odczucie, jednak podzielane przez rzesze fanów tej gry. Cóż więc można napisać? Duża dynamika gry, szalejące tłumy kibiców... To wszystko wciąga i z pewnością warto się o tym przekonać samemu.



## Legion

*Legion* to jedyna polska produkcja w zestawieniu. Jej akcja rozgrywa się w świecie fantasy, zamieszkiwanym przez ludzi, orków, trolli, elfów, koboldów, ogrów, amazonki, paladynów i magów. Niestety, jak to w tego typu światach bywa, został on nawiedzony przez siły Chaosu, które – co chyba oczywiste – należy pokonać. Sama gra jest połą-

eniem RPG i strategii. Do zwiedzenia mamy wiele miast i osad, z mieszkańcami których możemy rozmawiać i handlować. Do pięcioosobowego składu naszej drużyny możemy dołączać kolejnych chętnych, różniących się budową fizyczną, zdolnościami magicznymi i inteligencją. Utrudnieniem są trzej komputerowi gracze, z którymi z pewnością przyjdzie nam się zmierzyć. Przez znawców gatunku gra określana jest jako rewelacyjna, z pewnością warto więc po nią sięgnąć. Warto to uczynić tym bardziej, że na stronie portalu PPA dostępna jest ona zupełnie za darmo i całkowicie legalnie!



## North & South

Nazywanie tej gry czysto strategiczną to chyba lekkie nadużycie, niemniej jednak nie da się zaprzeczyć, że wysiłek szarych komórek jest niezbędny, jeśli chcemy rozgrywkę zakończyć wynikiem pozytywnym. Akcja gry, co można poznać po tytule, dotyczy wojny secesyjnej. Gracz wybiera jedną ze stron konfliktu (Unia lub Konfederacja). Można zagrać z komputerem, ale i z kolegą. Oprócz elementów taktycznych jest w *North & South* sporo momentów, w któ-



rych wykazać trzeba się zręcznością. Aby udało się wygrać, konieczne jest opanowaniu obu tych czynników. Dodam jeszcze, że pozycja ta świetnie prezentuje się także w wersji na C64.

### Moonstone - A Hard Days Knight



*Moonstone* to gra z gatunku RPG (z licznymi elementami *hack'n'slash*), której akcja toczy się w średniowiecznym świecie. Aby tenże świat uratować przed niezbyt atrakcyjnym losem, konieczne jest zdobycie tytułowego księżycowego kamienia. Zadania tego podejmuje się czterech śmiałków, z których jednym jesteś właśnie Ty! Kraina, w której przyszło nam toczyć zmagania, podzielona jest na cztery terytoria, a każdy z graczy rozpoczyna grę na innym terenie. Księżycowy kamień ukryty jest w dolinie, umieszczonej w samym centrum. Aby się tam dostać, konieczne jest zdobycie czterech kluczy. Klucze te (a także wiele innych różnych różności) znaleźć można w skrzyniach, do których dostępu bronią hordy bezlitosnych strażników. Graficznie i muzycznie gra przedstawia się całkiem nieźle. Jeśli jeszcze nie miałeś okazji, powinieneś sięgnąć po ten tytuł.



### UFO: The Enemy Unknown



Ostatnia gra w zestawieniu to bardzo dobra strategia, wydana przez *Microprose*. Fabuły nietrudno domyślić się z tytułu – oto nad Ziemią pojawiają się statki Obcych, których zamiary trudno nazwać pokojowymi. Do walki z kosmitami stworzona została organizacja X-COM (eXtraterrestrial COMbat), skupiająca najlepszych naukowców i żołnierzy. Jako twór międzynarodowy, X-COM otrzymuje fundusze z krajów całego świata, które w zamian za to oczekują obrony swoich terytoriów. Zadaniem gracza jest umiejętne gospodarowanie tymi funduszami, rozbudowa własnych baz i dbanie o rozwój naukowy. Ponadto przyjdzie mu walczyć z Obcymi na terytorium Ziemi – walka prowadzona jest w systemie turowym i mocno wciąga. W dwóch słowach o tej produkcji można napisać tak: znakomita gra!



Mam nadzieję, że odnajdziecie wśród tych gier choćby i tę jedną, która przypomni Wam stare, dobre czasy i do której chętnie wróćcie :) A w kolejnym numerze *C&A Fan* zamieścimy podobne „Top Ten” dla C64.

## MINIRECENZJA

### Dawno temu w grach

Miłośnicy retrogamingu nie są w Polsce specjalnie rozpieszczani. Ot, trafi się czasem jakaś ciekawa inicjatywa w postaci chociażby *Retro Byte* ([retrobyte.pl](http://retrobyte.pl)), trafi się również kilka ciekawych stron w internecie. Ale to wszystko. Dlatego kiedy tylko dowiedziałem się o książce „Dawno temu w grach” autorstwa **Bartłomieja Kluski**, czym prędzej ją zdobyłem i zabrałem się do lektury.

Książka podzielona jest na cztery części. W pierwszej z nich autor opisuje historię gier, poczynając od roku 1952 (tak – właśnie wtedy powstała pierwsza gra!) i opisując ich ewolucję na automatach, konsolach i komputerach. A dalej jest już tylko lepiej. O graniu i pisaniu gier w Polsce czyta się z zapałem, podobnie jak (to już kolejny rozdział) opowieści o wybranych twórcach. Na koniec mamy *Bonus level*, w którym możemy się zapoznać m.in. z wieloma ciekawostkami (dowiemy się na przykład jaka gra „cieszy” się opinią najnudniejszej w historii). W tym samym rozdziale autor dokonuje również przeglądu gatunków gier, cieszących się niegdyś dużą popularnością, a dziś całkowicie wymarłych.

Książka ma w zasadzie jeden tylko mankament. Jest nim jej objętość. Po jednym popołudniu spędzonym nad niezwykle przyjemną lekturą (od książki naprawdę trudno się oderwać), czujemy ogromny niedosyt. Pozostaje mieć nadzieję, że doczekamy się kolejnego wydania, znacznie bardziej obszernego i napisanego w tym samym stylu.

Reasumując – książkę mogę polecić każdemu, kto interesuje się rozrywką w stylu retro. Za naprawdę niewielkie

Arti



pieniądze otrzymujemy rozrywkę wprawdzie krótką, ale taką, do której chętnie się wraca.

Pozostaje pytanie, gdzie ją kupić. Moje próby odnalezienia jej w księgarniach spęły na niczym. Odnalezienie w sieci adresy www związane z książką też były nieaktualne. Osta-

tecznie swój egzemplarz nabyłem na *Allegro* od samego autora (dzięki czemu mam dedykację i autograf ;) i - jak sądzę - obecnie jest to jedyna droga do wejścia w posiadanie tego tytułu. A szkoda.

arti



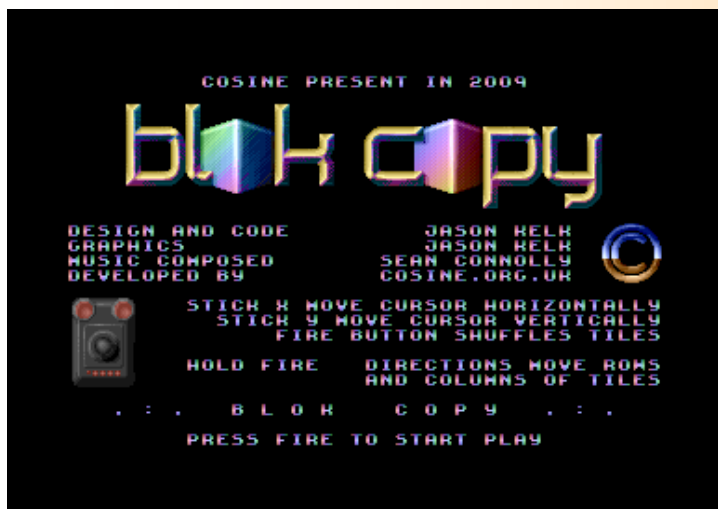
Bartłomiej Kluska,  
„Dawno temu w grach”

Rok wydania: 2008

Inicjatywa wydawnicza  
ORKA, Łódź

ISBN 978-83-927229-0-8

## BLOK COPY DTV



Zapraszam na zabawę w dwuwymiarową Kostkę Rubika. Na początku możemy sobie popodziwiać ładną planszę ułożoną z równo rozłożonych kafelków. Na każdym kafelku widnieje sobie cyfra, a w każdej kolumnie (których jest 7) siedzi 5 kafelków z taką samą cyferką.

Jednak przyjemność patrzenia na ten regularny układ szybko się kończy, gdyż jakaś niewidzialna siła (czyżby spisek ciemnej strony mocy?) przesuwa kolumny i rzędy planszy w różne strony. Zamiast popadać w rozpacz i zadumę nad ulotnością zmysłowych przyjemności, powinniśmy uważnie śledzić te przetasowania, gdyż za chwilę będziemy zmuszeni ułożyć planszę z powrotem we właściwy układ.

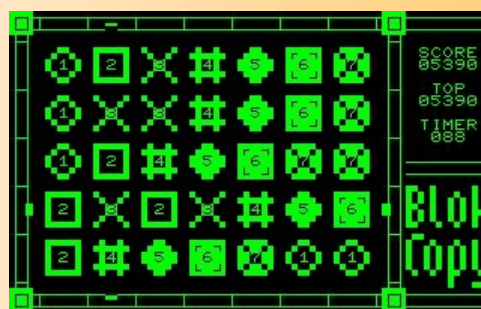
Wydawałoby się, że wystarczy zapamiętać dokładnie przesunięcia dokonywane przez komputer i powtórzyć je odwrotnie - i taka jest prawda. Ale na każdym poziomie (a jest ich 10) liczba przesunięć rośnie coraz bardziej, tak, że nawet Einstein nie

zdoła tego ogarnąć. Czy chcemy, czy nie chcemy, musimy więc dopomóc sobie swoim własnym pomysłem, by odgadnąć potrzebne ruchy. A wywnioskowanie właściwego sposobu nie jest łatwe i powoduje często dymienie z czaszki.

Wcześniej Block Copy wydano w wersji na Commodore PET z lat 70., a teraz trafia na XXI-wieczny C64DTV. Różnicę w jakości oprawy widać jak na dłoni. Grafika jest kolorowa, szczegółowa, a jak się ktoś wyraził - można je niemal pomylić z grafiką z Amigi. Oprócz tego pracę umysłową umiła nam miła oprawa muzyczna. Można sobie zagrać i poćwiczyć umysł, choć ostrzegam - diabelnie to trudne.



Korodzik



Blok Copy na  
PET...



...i na C64 DTV

# EDYTORY TEKSTU NIE TYLKO DLA SWAPPERA

## TRIBAL NOTER



*W latach 90-tych, kiedy swapp cieszył się ogromnym zainteresowaniem wśród scenowiczów, na C64 powstało wiele ciekawych edytorów tekstu. Były to niezbędne użytki dla każdego swappera. Jakość tych programów była różna: od prostych edytorów tekstowych po zaawansowane programy, w których można zrobić wiele fajnych sztuczek, co poprawia wizualny wygląd notki. Sama, jako swapperka, w tamtych czasach korzystałam z wielu noterów na C64 i muszę przyznać, że kilka przypadło mi do gustu.*

Obecnie edytory tekstu na C64 wykorzystywane są raczej sporadycznie. Jednak warto zwrócić uwagę na ich możliwości i funkcje, dzięki którym sprawnie i łatwo możemy dokonać zmian, a notka nie musi być tylko „suchym” tekstem widocznym na ekranie naszego monitora.

Jednym z takich edytorów jest niewielki programik o nazwie *Tribal Noter*, a raczej jego edytor, czyli: *Nike Editor v2.4 with proportional font*, napisany przez Nemezis czyli Wojtka Chmiela w 1995 r.



Po wejściu do edytora zobaczycie na ekranie cztery opcje:

*LOAD TEXT* – wgrywasz wcześniej nagrany tekst,

*SAVE TEXT* – nagrywasz tekst, który możesz później wgrać i uzupełnić,

*TUNE LOAD* – możesz wgrać muzykę, która musi się mieścić od adresu \$1000 do \$27FF

*DIRECTORY* – bez komentarza.

Poza tym znajdziesz wyjście do edycji tekstu po naciśnięciu litery *X*.

I tu zaczyna się prawdziwe korzystanie z możliwości edytora ☺.

Zacznijmy od tego, że masz do dyspozycji różne tryby znakowe, które można zmieniać poprzez naciśnięcie klawiszy: *PRAWY SHIFT + CBM C=* (czyli klawisz *COMMODORE*):

*OVERWRITE* – normalne czcionki

*GADGETS* – różne gadżety (koperty, ...)

*FRAMES* - ramki

Aby wyczyścić całą stronę należy wcisnąć *SHIFT + CLR/ HOME*.

Po każdym rozkazie program czeka na zaakceptowanie polecenia [*Sure: (Y/N)*].

Kolejność stron zmieniasz poprzez:

*F1* – do przodu

*F2* – do tyłu,

Jeżeli dłużej przytrzymasz klawisz to możesz przeskoczyć o kilka stron do przodu lub do tyłu.

Przy użyciu klawisza *CONTROL (CTRL)* i danej literki możemy pobawić się tekstem w następujący sposób (pamiętaj, aby kursor był w linii tekstu, którą chcesz zmieniać):

*C* – wypośrodkowanie tekstu w linii

*Z* – wyrównanie do lewej, czyli tekst zostanie przesunięty do lewej strony,

*X* – wyrównanie do prawej, czyli tekst zostanie przesunięty do prawej strony,

*D* – czyszczenie linii z napisanego wcześniej tekstu,

*Y* – każde przyciśnięcie *CTRL + Y* przesuwa tekst o jedną linię do dołu,

*U* – przesuwa tekst do góry i gdy tekst znajdzie się na linii kursora, możemy go skasować.

*KOLOR TEKSTU* zmieniasz poprzez naciśnięcie *CTRL + +*



(plus).

Pamiętaj, że kolor tekstu musisz zmieniać każdorazowo w każdej linii, chyba że korzystasz z jednego koloru. Wyboru koloru dokonujesz przy użyciu klawiszy: 0-9 i A-F,

KOLOR TŁA linii zmieniasz poprzez naciśnięcie *CTRL* + - (minus) i, tak samo jak z tekstem, zmieniasz w każdej linii. Wybór koloru dokonywany jest również przy użyciu klawiszy: 0-9 i A-F.



MAŁE POLSKIE FONTY tworzysz przez *CBM* + litera (key), a duże poprzez *RUN/STOP* + litera.

Po napisaniu notki musisz podać ostatnią stronę przez wciśnięcie *CBM* + *F7* - inaczej program zapisze wszystkie możliwe strony, nawet te, gdzie nie ma twojego tekstu.

Z edycji tekstu wychodzisz przez naciśnięcie: *CBM* + *INST/DEL*.

Teraz jesteś z powrotem w pierwszej części edytora. Jeżeli tekst został napisany dobrze, to można przejść do drugiej części zabawy. Pamiętajcie, że w drugiej części już nie można poprawiać tekstu!

Do drugiej części przechodzisz poprzez *CBM* + *M* (*Disk Menu*). Nie jest to nic innego, jak edycja graficzna, w której można znaleźć:

*TEST NOTE* – test notki, z którego wychodzisz poprzez *PRESS* ←.

*PACK & SAVE* – kiedy notka już jest gotowa wciskasz *P* i możemy gotową notkę spakować i nagrać na dyskietce.

*DIRECTORY* – te polecenia nie wymagają komentarza.

*LOAD*:

*LOGO* – tutaj możesz wgrać graficzne logo, które może być w trybie *MULTI* lub *HIRES*. Pamiętaj jednak, że obrazek może zajmować tylko pierwszych 10 linii,

*MUZAK* – można zmienić wcześniej wgraną muzykę i

wgrać nową, która również ma mieścić się od adresu \$1000 do \$27FF,

*EFFECT* – opcja ta służy do wgrywania efektów zmieniania się stron – w archiwum *Tribal Noter* znajdziecie sześć plików z efektami.

*EDIT*:

*RASTER COLOURS* – kolory ramek

*Q* – parametry zaka (muzyczki)

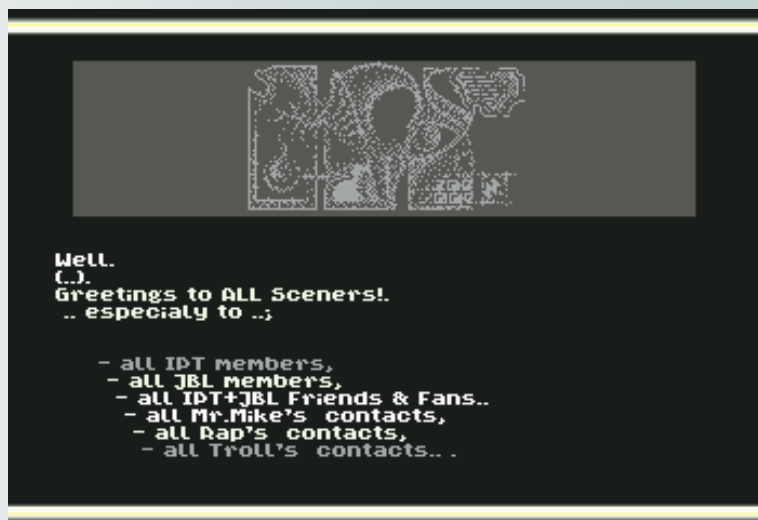
= - stojące lub mrugające ramki,

£ – naciśnij gdy chcesz zmienić szybkość zaka: masz do wyboru 4 szybkości odtwarzania muzyki – *play 1, 2, 3, 4*,

\* (gwiazdka) - modyfikacja efektu zmieniania stron.

I na tym zakończymy opis *Tribal Notera*. Zostały tu opisane jedne z najważniejszych opcji tego programu. Gdy zapoznaacie się z noterkiem, odkryjecie jeszcze parę funkcji, o których nie napisałam ☺, więc zapraszam do zabawy.

Według mnie *Tribal Noter* powinien spełnić oczekiwania nawet bardziej wymagających użytkowników naszego *Commodore*. Noter jest prosty w obsłudze, szybko wykonuje wybrane przez nas polecenia i ma kilka ciekawych możliwości, które pozwalają na „upiększenie” notki. Jak już wspomniałam na początku: noterów na C64 powstało mnóstwo. Dlatego też każdy znajdzie coś dla siebie i wybierze edytor, który najbardziej spełnia jego oczekiwania i nie musi to być wcale *Tribal Noter*.



Być może ktoś z Was chciałby podzielić się opinią na temat innych programów tego typu na łamach *Commodore&Amiga Fan*. Zapraszamy do współpracy.

Cobra/Samar

# 1541 ULTIMATE



## WSTĘP

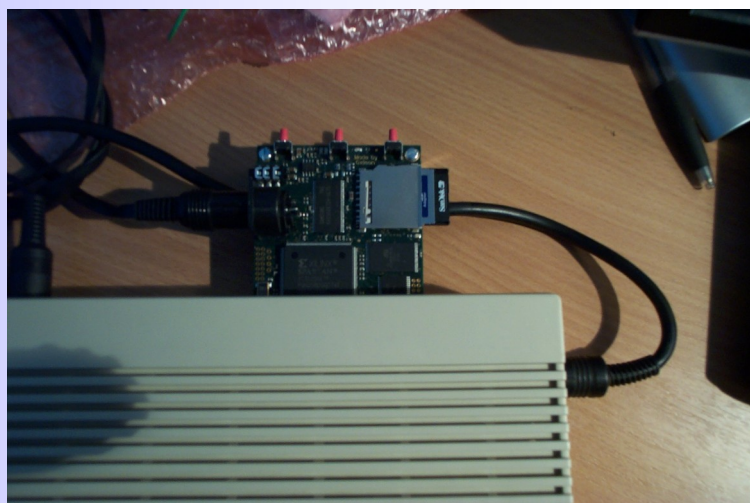
Podstawowym urządzeniem peryferyjnym C64, od początku jego istnienia, była stacja dysków 5,25" 1541 (następnie 1541-II). Ci, którzy mieli do dyspozycji wyłącznie magnetofon często mogli tylko pomarzyć o stacji, która kosztowała więcej niż sam C64. Tak naprawdę 1541 stanowi osobny komputer – ma własny procesor, pamięć ROM i RAM. Umożliwia zapis ok. 170 kB danych na jednej stronie dysku, jest powolna i dysponuje tylko jedną głowicą, co wymusza przekładanie dyskietki, żeby wykorzystać jej drugą stronę. Mimo wad i ograniczeń, zarówno samej stacji, jak i systemu operacyjnego C64, który ograniczał prędkość przesyłania danych, stacja 1541 jest do dnia dzisiejszego najpopularniejszym urządzeniem pamięci masowej podłączanym do naszych Commodore. Szybko powstały *cartridge*, usprawniające korzystanie ze stacji i przyspieszające transfer danych, programiści tworzyli też własne *loadery* do gier, częściowo niwelując ograniczenia wynikające z konstrukcji sprzętu. W latach 90-tych do powszechnego użycia weszły kable, takie jak X1541 i XE1541, pozwalające na wymianę danych na dyskach 5,25" między C64 a komputerami PC (analogiczne rozwiązania są dostępne dla komputerów Amiga), powstał także format plików \*.d64. W plikach d64 przechowywane są obrazy dyskietek w formacie stacji 1541, do wykorzystania w emulatorach Commodore 64 lub do zapisu/odczytu danych ze stacji 1541 przez komputery PC czy Amiga.

Rozwój internetu i emulatorów Commodore 64 z jednej strony przyczynił się do popularyzacji naszego komcia, z drugiej zaś ograniczył liczbę osób korzystających z prawdziwego sprzętu Commodore, na rzecz użytkowników emulatorów. Komputery często powędrowały do szaf, piwnic, bądź na aukcje internetowe, bo przecież łatwiej ściągnąć grę czy demo i w ciągu paru sekund uruchomić je na emulatorze, niż mozolnie nagrywać dyskietki za pomocą kabla X1541. Należy także pamiętać, że dyski 5,25" od paru ładnych lat nie są już produkowane, a nośnik magnetyczny ma ograniczoną trwałość i jest podatny na uszkodzenia, błędy zapisu itp.

W ciągu kilku ostatnich lat powstał szereg urządzeń pró-

bujących zastąpić przestarzałe dyskietki nowocześniejszymi rozwiązaniami. Mielśmy do wyboru np. 64hdd, który za pomocą kabla X1541 dawał C64 dostęp do twardego dysku peceta, IDE64 – *cartridge* zawierający kontroler IDE, pozwalający na podłączenie twardego dysku lub CD-ROM, czy wreszcie MMC64, pozwalający na wykorzystanie tanich i niewielkich kart pamięci SD/MMC. Wszystkie te rozwiązania miały jednak jedną zasadniczą wadę. Nie potrafiły emulować samej stacji 1541, która – jak napisałem wcześniej – była w istocie osobnym komputerem. Z użyciem powyższych rozwiązań możemy uruchomić program w pliku *prg* czy rzucić na prawdziwą dyskietkę plik *d64*, ale nie ma możliwości uruchomienia gry lub dema całodyskowego, którego programiści odwoływali się bezpośrednio do hardware'u stacji 1541. Commodorowcy nadal, po ponad 20 latach od premiery komputera, byli zmuszeni do korzystania z archaicznych i zawodnych dyskietek 5,25". Aż do dziś...

## KONSTRUKCJA



Problem postanowił rozwiązać holenderski entuzjasta C64, Gideon Zweijter, tworząc **1541 Ultimate**. Jest to *cartridge* podłączany do portu *expansion* i równocześnie gniazda *serial*. Na płytce znajdziemy programowalny chip FPGA, odpowiedzialny m.in. za emulację procesora 6502, 32 MB SDRAM (wersja plus), 512 kB SRAM, 2 MB Flash ROM, gniazdo kart SD/MMC, mini USB (tylko do zasilania) oraz –



dostępne jako opcja – gniazdo *Ethernet*, pozwalające na podpięcie C64 do sieci. 1541 Ultimate ma nawet gniazdo audio – po podłączeniu do głośników usłyszymy odgłos pracującej stacji! Urządzenie w pełni emuluje stację 1541, rozszerzenie pamięci REU o pojemności do 16MB, *cartridge* Final III, Action Replay, Retro Replay i Super Snapshot. Może też współpracować z innymi komputerami Commodore posiadającymi gniazdo serial (np. C16, Plus4), a niewyposażonymi w port *expansion*. Komunikacja odbywa się wówczas poprzez kabel szeregowy, a 1541 Ultimate pobiera zasilanie poprzez kabel USB wpinany do portu mini USB karty. Obsługa karty odbywa się za pomocą trzech przycisków, odpowiedzialnych za funkcje *Reset*, *Freeze* i wywołanie menu 1541 Ultimate. Karta dostarczana jest bez obudowy, w zestawie znajdziemy za to dwie metalowe podpórki pozwalające na uniknięcie zbytniego obciążenia portu *expansion*.

## UŻYTKOWANIE

Instalacja karty jest banalnie prosta: jak każdy *cartridge*, wpinamy ją do *expansion portu*. Potrzebny nam będzie także kabel *serial*, który podłączamy do gniazda na karcie i do portu *serial* w C64. Tutaj warto przypomnieć o tym, że 1541 Ultimate dostarczany jest bez obudowy, tak więc przed podłączeniem lepiej prewencyjnie pozbyć się z ciała ładunków elektrostatycznych – np. poprzez złapanie najbliższego kaloryfera ☺. Kabel *serial*, którym spinamy kartę i C64 powinien z kolei być jak najkrótszy i jak najlżejszy, żeby nie obciążał 1541-U i samego portu *expansion*. Przydatne okazują się dwie metalowe podpórki, które są dostarczone w zestawie i które możemy dokręcić do karty, tak żeby opierała się na stole.

Po uruchomieniu C64 na ekranie ukazuje się menu *cartridge'a* Retro Replay, który jest fabrycznie ustawiony jako domyślny. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wybrać inny z dostępnych, np. Final III. Wciśnięcie prawego przycisku na karcie wywołuje menu *Freeze* danego *cartridge'a*, lewy przycisk to *Reset*. Nas jednak najbardziej interesuje przycisk środkowy, wywołujący menu 1541 Ultimate. Po jego wciśnięciu na ekranie ukazuje się zawartość karty SD/MMC, którą umieściliśmy w slotcie. Obsługa menu jest raczej intuicyjna, w ramce poniżej znajduje się rozpiska jej „klawiszologii”:

Przycisk	Funkcja
CRSR góra / dół	Zaznaczenie góra/dół
CRSR lewo / DEL	Jeden poziom do góry (opuść katalog / dysk)
CRSR prawo	Jeden poziom w dół (wejdź w katalog / dysk)

/	Powrót do katalogu głównego
Return	Uruchomienie programu / zamontowanie dysku d64
F1	Page up
F7	Page down
F3	Zamontuj dysk i uruchom program ładując przez DMA
F2	Menu konfiguracyjne
Shift+C	Utwórz puste D64
Shift+D	Utwórz katalog
Shift+R	Zmień nazwę pliku / katalogu
RUN/STOP	Opuść menu

W menu konfiguracyjnym wywoływanym klawiszem F2 możemy ustawić szereg opcji 1541 Ultimate, takich jak: aplikacja uruchamiana przy starcie, włączenie emulacji stacji 1541, numer urządzenia stacji, rodzaj ROM-u stacji (1541/1541-II), domyślny *cartridge* (Action Replay, Retro Replay, Final III, Super Snapshot V5, Tasm&CodeNet), tryb IEC (bezpośredni dostęp do zawartości karty z poziomu BASIC), ustawienia REU (od 128 Kb do 16 MB) i parę innych opcji.

Pierwszą czynnością, jaką wykonałem po otrzymaniu 1541 Ultimate było nagranie na kartę SD dziesiątek ulubionych gier i dem. Po wciśnięciu środkowego klawisza na karcie i wyborze odpowiedniego pliku d64, w wirtualnej stacji pojawia się wybrana przez nas „dyskietka”. Co zrobimy dalej, zależy już od nas – czy skorzystamy z czystego BASIC-a, czy też wykorzystamy turbo dyskowe któregoś z *cartridge'y*, 1541 Ultimate zachowa się dokładnie jak prawdziwa stacja. Są nawet diody sygnalizujące odczyt dysku. Prędkość odczytu jest taka sama jak w oryginalnej stacji, więc jeśli nie korzystamy z turbo dyskowego, to możemy długo poczekać na załadowanie pliku. Coś za coś – tak wierna emulacja zapewnia nam niemal 100% kompatybilność. Na razie nie trafiłem na grę lub demo, które nie współpracowałyby z 1541 Ultimate.

1541 Ultimate oferuje też bezpośredni dostęp do zawartości karty SD/MMC z poziomu BASIC w trybie IEC2CD. Tryb ten należy aktywować w menu konfiguracyjnym, można także przypisać numer urządzenia, jakie w BASIC będzie miała karta SD. Lista dostępnych komend jest dokładnie opisana w instrukcji urządzenia.

Jak wspominałem wcześniej, 1541 Ultimate współpracuje także z innymi komputerami Commodore posiadającymi gniazdo *serial*, a nie posiadającymi slotu *expansion*. *Cartridge*

ge jest wówczas podłączany tylko przez port *serial*, a jego obsługa odbywa się za pomocą trzech wbudowanych przycisków, które mają inne funkcje niż w trybie pracy przez port *expansion*. Poniżej rozpisałem sposób poruszania się po katalogach z ich użyciem:

<i>Przycisk lewy</i>	<i>Jedno wciśnięcie: pozycja wyżej w katalogu, przytrzymanie: przeskok do pierwszej pozycji w katalogu</i>
<i>Przycisk środkowy</i>	<i>Jedno wciśnięcie: wybór pliku, przytrzymanie: przejście do wyższego katalogu</i>
<i>Przycisk prawy</i>	<i>Jedno wciśnięcie: pozycja niżej w katalogu, przytrzymanie: przeskok do ostatniej pozycji w katalogu</i>

W powyższym trybie pracy, po katalogach poruszamy się na ślepo, a zasilanie musi być podawane przez gniazdo mini USB (należy kupić odpowiedni kabel i podłączyć go do komputera). Inny sposób to podłączenie 1541 Ultimate do portu *expansion* w C64 i do portu *serial* w np. VIC-20 (czy też Commodore Plus/4, C16, C116). W ten sposób z poziomu C64 możemy wybierać plik d64, który potem ładuje się na komputerze podłączonym do 1541 Ultimate poprzez kabel *serial*. W przypadku Commodore 128 urządzenie powinno działać normalnie – zarówno w trybie C128, jak i C64. Wyjątkiem jest tu Commodore 128 DCR (w metalowej obudowie). W komputerze tym nie można ustawić 1541 Ultimate jako urządzenia numer 8 (czego wymaga większość gier i dem), ponieważ nie ma możliwości wyłączenia wbudowanej stacji dysków 1571. Osobiście napotkałem na ten problem i jedynym rozwiązaniem okazał się zakup C64.

## ZAMAWIANIE

Gideon Zweijtzer sprzedaje 1541 Ultimate poprzez swoją stronę internetową <http://www.1541ultimate.net>. Gideon zbiera pieniądze od chętnych z góry i niestety należy poczekać, aż uzbiera się odpowiednia liczba przedpłat, żeby mógł zamówić w fabryce wyprodukowanie kolejnej serii kart. W tej chwili (luty 2009) Gideon zbiera pieniądze już na czwartą serię urządzeń. Taki sposób zamawiania i płatności wynika z tego, że 1541 Ultimate to projekt hobbystyczny. Ja osobiście, po dokonaniu wpłaty, czekałem na paczkę półtora miesiąca, ale: po pierwsze wszystko zależy od tego, kiedy dokonujemy zamówienia, a po drugie – naprawdę warto poczekać.

Dostępne sposoby płatności to przelew na konto Gideona lub płatność poprzez *PayPal*. Ja wybrałem tą drugą metodę – rejestracja konta w *PayPal* nie trwa długo, a pozwala na bezpieczne dokonanie płatności z karty kredytowej.

Wszelkie informacje na temat cen i zamówień dostępne

są na stronie Gideona. W razie pytań można pisać bezpośrednio na [info@1541ultimate.net](mailto:info@1541ultimate.net) lub korzystać z bardzo aktywnego forum użytkowników na stronie. Obecnie cena „zwykłej” wersji karty wynosi 119 Euro, a wersji z gniazdem *ethernet* 158 Euro. Koszty wysyłki w ramach UE 7,70 Euro.

## PODSUMOWANIE

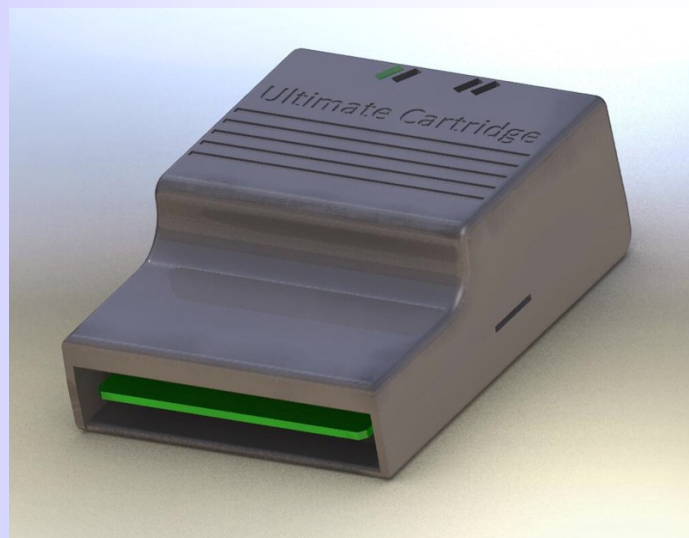
1541 Ultimate jest urządzeniem, na które przez lata czekali użytkownicy komputerów Commodore. Łączy w sobie wszystkie zalety korzystania z oryginalnego sprzętu z wygodą obsługi emulatora. Jest też urządzeniem przyszłościowym, od lutego 2009 roku Gideon udostępnił oprogramowanie 1541 Ultimate jako *Open Source*. Możliwości sprzętu, jak na razie, są wykorzystane tylko w części, w planach jest pełna emulacja stacji 1571 w trybie C128, emulacja stacji 1581, a nawet rozważana jest emulacja dopalacza Super CPU z użyciem wbudowanego w 1541 Ultimate procesora FPGA.

Zdjęcia pochodzą z forum: <http://www.prophet64-forum.com/viewtopic.php?id=896>

**Mateusz „Tfardy” Eckert**

**Commodore128.prv.pl**

Artykuł Tfardego trochę poczekał, zanim ujrzał światło dzienne (coż, *C&A Fan* nie jest miesięcznikiem...). Wizyta na stronie Gideona upewnia nas jednak, że informacje w nim zawarte są jak najbardziej aktualne. Autor projektu pracuje tymczasem nad następcą opisywanego urządzenia - 1541 Ultimate II (Ultimate Cartridge). Będzie ono oferować bardzo podobną funkcjonalność, choć niektóre rzeczy się zmieniają (np. planowane jest wsparcie wyłącznie dla kart *MicroSD* czy brak gniazda *Ethernet*). To nowe urządzenie ma posiadać obudowę (przynajmniej taki jest plan) i być może wyglądać będzie jak na poniższym obrazku:

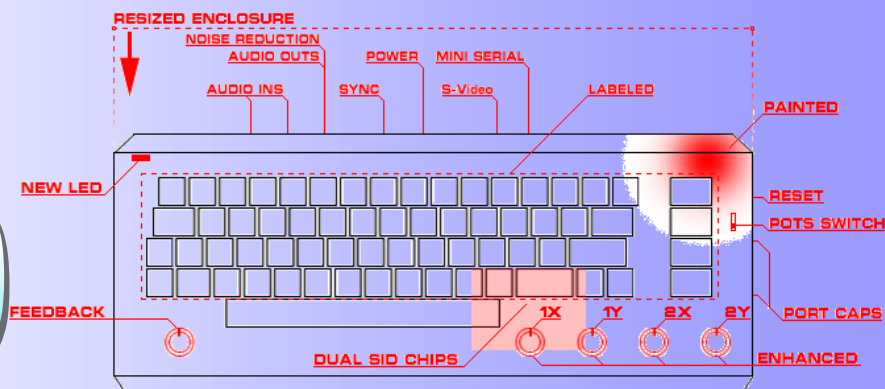


W związku z tym jego cena nieznacznie wzrośnie - zamiast 119 €, będzie to 125 €.

*arti*



# C64 Alpha MOD



*Konstrukcja C64 od zawsze zachęcała do rozszerzania jego możliwości. Wyrazem tego było chociażby umieszczenie User Portu z tyłu komputera. Niektórym jednak takie coś nie wystarczało. Chcieli mieć swój własny unikatowy komputer, przeznaczony zazwyczaj do jakiegoś specjalnego zadania. Zobaczmy, jak bardzo można zmodyfikować starego, poczciwego C64.*

Układ dźwiękowy SID był częścią wielu różnych urządzeń muzycznych. Był poszukiwany nawet wówczas, kiedy już zaprzestano jego produkcji. Możliwości tego układu przekraczały możliwości 8-bitowej maszyny, nie mógł być więc w pełni wykorzystany jego potencjał.

Dopiero urządzenie zwane *Prophet64* pozwoliło rozwinąć skrzydła i dołączyć komcia do profesjonalnego studia muzycznego. W artykule opiszę zmiany i poprawki, które wprowadził jeden z fanów tego komputera.

Ponieważ miejsce jego pracy wyglądało tak, jak na zdjęciu 1, postanowił zmniejszyć nieco rozmiary komody. Nie sprawiło mu to większego kłopotu, ponieważ konstrukcje komputerów z połowy lat 80-tych zawierały w sobie mnóstwo wolnego miejsca.



Zdjęcie 1. Studio muzyczne fana C64

Następnie wywiercił w tylnej ścianie kilka dodatkowych otworów na nowe porty oraz pomalował wstępnie całość. Na tym etapie komodorek wyglądał jak na zdjęciu 2.



Zdjęcie 2. Prace przygotowawcze

W dalszej kolejności autor pomysłu wyrzucił stare, dające kiepskiej jakości sygnał złącze RF i na jego miejsce wmontował układ generujący sygnał S-Video. Obraz, zgodnie z przewidywaniami, był znacznie lepszy, lecz za bardzo nasycony. Jeden opornik 300 Ohm rozwiązał ten problem.

Dodatkowo komoda została wzbogacona o porty 1,4 calowe dla wejścia i wyjścia audio, do tego dodany został drugi układ SID. Rozwiązanie to umożliwia redukcję ilości kabli na biurku o połowę. Całość jest podłączana jak do jednego układu. Dodatkowo można otrzymywać sygnał mono z dwóch oddzielnych SIDów.

Poprzez dodanie *feedback loop* zostały poszerzone możliwości muzyczne SIDA. Teraz układ może generować różne agresywne dźwięki.

Wielu osobom wydaje się, że szum SID generuje na wyjściu, ale kiedy okazało się, że pojawia się na wejściu – sprawę załatwiło uziemienie wejścia audio.



Autor dodał także port *serial I/O* na wtyczce RJ11, w miejscu przełącznika RF Ch.3-Ch.4. Dzięki temu możliwe stało się wykorzystanie interfejsu serial do PC (zdjęcie 3).



Zdjęcie 3. Konwerter C64 serial to PC parallel

*Prophet 64* daje użytkownikom możliwość synchronizacji C64 za pośrednictwem *User Port* z innymi instrumentami muzycznymi, poprzez technologię *Synch24*. Niezbędna częścią do synchronizacji DIN jest 5-pinowa wtyczka DIN. Oryginalne otwory *Video* i *Serial Portu* idealnie nadawały się na wyprowadzenie tego połączenia. Po zapewnieniu synchronizacji wszystko zadziałało perfekcyjnie.

Kolejną dokonaną przeróbką było przeniesienie portu zasilania. Autor projektu chciał mieć wszystkie porty w „jednej linii” – tak, jak w profesjonalnym sprzęcie audio. W związku z tym port zasilania wylądował z tyłu obudowy. Przerobiony tył komcia prezentuje zdjęcie 4. Natomiast zdjęcie 5 przedstawia komputer z innej perspektywy.



Zdjęcie 4. Ścianka tylna – przed i po



Zdjęcie 5. Po przeróbkach

Dzięki temu, że piny od wtyczki DIM są ustawione pod kątem 45 stopni, a piny zasilania pod kątem 60 stopni, nie można pomylić ich rozmieszczenia na płycie głównej.

Przyszła pora na dodanie przycisku *reset*. Najlepszym miejscem na jego usytuowanie była dziura, powstała po przeniesieniu gniazda *Power*. Przycisk został umieszczony w obudowie uniemożliwiającej jego przypadkowe naciśnięcie.



Zdjęcie 6. Przycisk reset

Porty joysticków wywołują konflikt z klawiaturą, dodatkowo po zamontowaniu potencjometrów doszło do kolejnych konfliktów. Najprostszym rozwiązaniem tej sprawy było dodanie przełącznika, który pozwoliłby na korzystanie albo z potencjometrów, albo z portów. Jak się okazało, największym wyzwaniem była konieczność takich zmian, aby sygnały z przerobionych portów video i audio nie zakłócały transferów danych. Dodatkowo przełącznik „pozwalal” na rozpoznawanie naciśnięcia prawego klawisza myszy od Amigi lub Atari.

Możliwe stało się używanie RMB od Amigi i potencjometrów bez powodowania konfliktów z klawiaturą.

Kolejną modyfikacją była wymiana diody na niebieską.

Autor projektu wykonał także plastikowe zabezpieczenia na porty joysticków (zdjęcie 7).



Zdjęcie 7. Zabezpieczenie portów joysticków



Dodał paski z odpowiednimi kolorami pod potencjometrami oraz zmienił opis klawiszy, aby pasowały do funkcji używanych w *Prophet 64's mono synthesizer* i *Bass Line*, jak na zdjęciu 8.



Zdjęcie 8. Zmiana opisów klawiszy

Efekt końcowy przeróbek podziwiać można w akcji na zdjęciu 9.



Zdjęcie 9. Efekt końcowy

Dokładny opis projektu znajdziecie na stronie:  
<http://www.bigmech.com/misc/c64mods/>.

Mr Mat

Zdjęcia pochodzą ze strony autora projektu C64 Alpha MOD.

## VIC-20 - pułapka na oszczędnych?

*Jakiś czas temu otrzymałem maila z prośbą o artykuł na temat dwóch 8-bitowych wynalazków firmy Commodore – modeli VIC-20 oraz C116. Jako że sam nigdy nie posiadałem żadnej z wymienionych maszyn, pomysł nie wzbudził we mnie większego entuzjazmu. Ale po zastanowieniu stwierdziłem, że... czemu nie?*

O VIC-20 i C116 w polskiej prasie komputerowej poświęconej komputerom spod znaku C= pojawiało się wiele artykułów. I żaden nie był im przychylny. Nic w tym dziwnego – kiedy wydawano papierowe magazyny o sprzęcie z wytwórni Commodore, ludzie używali tych komputerów na co dzień. A zakup VIC-20 lub C116 jako podstawowego komputera do domu należało zdecydowanie odradzić. Dziś jest zupełnie inaczej. Od komputerów ośmiobitowych nie oczekujemy tego, czego oczekiwaliśmy od nich tych kilkanaście lat temu. Dziś kupujemy je z czysto nostalgicznych powodów. A to całkowicie zmienia postać rzeczy.

Na początek zajmiemy się VIC-20. Produkcję tego komputera rozpoczęto 29 lat temu. Miała to być domowa wersja „profesjonalnego” Commodore PET. I tak też właśnie – jako „MicroPET” – reklamowano go na pokazach CES w 1980 roku.

Michael Tomczyk, człowiek odpowiedzialny za VIC-20, przyznaje, że początki nie były łatwe. Trudno było przekonać ludzi z Commodore do samej idei taniego komputera z kolorową grafiką. Ponieważ jednak sam Jack Tramiel rzucił pomysł stworzenia takiego komputera w cenie do 300\$, pomysł udało się przeforsować. Tomczyk wyjechał do Japonii, aby podejrzeć (i – jak sam mówi – podkreślić) trochę rozwiązań zastosowanych w konkurencyjnych produktach. Miał już kilka pomysłów, które chciał zaimplementować w VIC-20: miał to być komputer przyjazny dla użytkownika, z wygodną klawiaturą, z możliwością łatwego rozszerzenia pamięci, portem do cartridge’u, z programowalnymi klawiszami itd.

Komputer, zaprojektowany przez Roberta Yannesa, zadebiutował na niewielkim pokazie w Japonii. Tam nazwany został VIC-1001. Uznano, że wobec ogromnej popularności filmu

„2001: Odyseja kosmiczna” w tym kraju, numer 1001 będzie znacznie bardziej przyjazny niż 20. Ta prezentacja, jak mówi Tomczyk, miała kilka niezaplanowanych, lecz przyjemnych skutków. Przykładem tego może być wycofanie się przez Japończyków z pokazania kilku bardzo dobrych komputerów w cenie 600\$. Zobaczyli oni, że niezły komputer można sprzedawać za połowę tej kwoty. Dało to firmie Commodore czas na przygotowanie się do zaprezentowania VIC-a w Stanach. A kiedy konkurencja była już gotowa współzawodniczyć z VIC-20, nasza ulubiona firma miała w zanadru komputer wszechczasów, C64.

Z ciekawostek można jeszcze wspomnieć o nazwie VIC-20. Jak już pisałem wcześniej, w Japonii sprzedawany był on jako VIC-1001. Skąd się wzięło owo „VIC”? To po prostu nazwa chipa – *Video Interface Chip* – który umożliwił powstanie komputera. Po-

czątkowo Tomeczyk chciał nazwać komputer „Commodore Spirit” („Duch Commodore”), lecz okazało się, że w Japonii słowo „duch” kojarzy się z demonami z piekła rodem. Wrócono zatem do nazwy VIC, która – jak mówi Michael Tomeczyk – brzmiała jak imię kierowcy. Coś należało z tym zrobić, Tomeczyk zaproponował więc dodanie liczby 20. Czemu akurat takiej? „Bo to przyjazna liczba, a to ma być przyjazny komputer” – wyjaśniał. Nie jest więc prawdą, że „20” ma coś wspólnego z technicznymi możliwościami komputera. Poza VIC-20 oraz VIC-1001 funkcjonuje jeszcze jedna nazwa – VC-20. Tak komputer ten nazywał się na rynku niemieckim. Skrót VC oznaczał *Volks Computer* (komputer dla ludu), ale nie to było głównym powodem zmiany jego nazwy w Niemczech. Otóż słowo „VIC” czyta się w niemieckim tak sa-

mo, jak „fick”, a niemieckie „fick” oznacza to samo, co różniące się od niego jedną literą pewne niecenzuralne angielskie słowo...

Cóż można powiedzieć o samym komputerze? Nie od dziś wiadomo, że komputer tyle jest wart, ile oprogramowanie do niego. A do VIC-20 powstało całkiem sporo programów, zarówno użytkowych, jak i roz-



rywkowych (to dość oczywiste – był to pierwszy komputer domowy, który sprzedawał się w liczbie przekraczającej milion sztuk). Zanim w 1982 roku pojawiła się stacja dyskieta, dostępne były one na kasetach i na cartridge'ach (później oczywiście również na dyskietkach). Szacuje się, że do sprzedaży trafiło 300 tytułów na cartridge'ach i ponad 500 na taśmach (dane za Wikipedią). Do uruchomienia sporej części z nich niezbędne było rozszerzenie pamięci – standardowe 5 KB to zdecydowanie za mało. Dostępne były rozszerzenia 3KB, 8KB, 16KB, 32KB i 64KB. Łatwość programowania tego komputera sprawiła, że powstawało także wiele gier i aplikacji niekomercyjnych, rozprawdzanych na zasadzie *Public Domain*. Jakość oprogramowania, jak na tamte czasy i możliwości komputera, była całkiem przyzwoita. Z uwagi na ograniczenia sprzętowe były to głównie gry i programy edukacyjne, nie zabrakło jednak programów finansowych czy arkuszy kalkulacyjnych. Czemu więc tak stanowczo odradzano jego zakup w późnych latach osiemdziesiątych i wczesnych dziewięćdziesiątych? Ponieważ wtedy był to już system praktycznie wymarły. Nie tworzone nowego oprogramowania, a to już stworzone było w Polsce praktycznie nie do zdobycia.

Kto nie uległ tym nieprzychylnym VIC-20 artykułom i mimo wszystko nabył tę maszynę, dziś może być zadowolony. Komputer ten jest trudniej zdobyć niż C64, a przez to jest on nieco droższy (stąd znak zapytania w tytule

## Technikalia:

procesor: MOS 6502 1 MHz  
pamięć RAM: 5 KB (3,5 KB dostępne dla użytkownika)  
pamięć ROM: 16 KB  
grafika: 176 x 184  
tekst: 22 x 23  
kolory: 8 dla znaków, 16 kolorów tła  
dźwięk: 3 głosy / 3 oktawy  
porty: joystick, user port, serial, cartridge, composite video, magnetofon  
urządzenia perferyjne: magnetofon, drukarka, modem, zewnętrzna stacja dysków  
system: Commodore Basic V2

## Rozrywka z VIC-20

Szukając najpopularniejszych gier dla VIC-20 natknąłem się różne zestawienia, jednak w końcu podałem listę za forum na [digitpress.com](http://digitpress.com) – ma ona chyba najwięcej części wspólnych z pozostałymi.

Atlantis  
Attack of the Mutant Camels  
Choplifter!  
Defender  
Demon Attack  
Dragonfire  
Gorf  
Gridrunner  
Jelly Monsters  
Jungle Hunt  
Lode Runner  
Miner 2049'er  
Mountain King  
Omega Race  
Pharao's Curse  
Pole Position  
Radar Rat Race  
Rat Hotel  
Shamus  
Spiders of Mars  
Threshold  
Trashman  
Tutankham

tego artykułu – kto nabył swego czasu VIC-20, teraz tanio się go nie pozbędzie). Oprogramowanie do niego pojawia się także na rodzimym serwisie aukcyjnym – owszem, niezbyt często, ale jednak. Zresztą – coś musi być w tym komputerku, skoro była to pierwsza maszyna niejakiego Linusa Torvaldsa, twórcy coraz popularniejszego Linuksa, a jego obudowa wykorzystana została później w C64, niekwestionowanym królu 8-bitowych komputerów ;)

Jak napisałem we wstępie, sam nigdy nie posiadałem VIC-20, stąd niniejszy artykuł traktuje przede wszystkim o mniej lub bardziej znanych ciekawostkach, związanych z tym komputerem. Jeżeli Ty, drogi Czytelniku, posiadasz większą wiedzę na jego temat, gorąco zachęcam Cię do podzielenia się nią na łamach naszego pisma.

W następnym numerze przyjrzymy się bliżej Commodore C116. A później, jeśli takie będzie życzenie Czytelników, rzucimy okiem także na inne – zdaniem wielu – nie do końca udane 8-bitowe produkcje naszej ulubionej firmy.

arti





# C&A Fan - złe dobrego początki

Na początku winien jestem przeprosiny Czytelnikom za uprawianie swoistej prywaty na łamach pisma. Nie każdego bowiem mogą obchodzić początki mojej przygody z komputerami (tym bardziej, że w świecie *retro* nie jestem nikim znanym), nie każdy też zapewne ciekaw jest genezy reaktywacji naszego pisma. Ale cóż – prośbom redaktora naczelnego (którym obecnie jest Ramos – jeśli nie czytasz wstępniaków, informacja ta łatwo mogła Ci umknąć) się nie odmawia. Dodam jeszcze, że artykuł ten powstał na potrzeby strony internetowej *C&A Fan* już jakiś czas temu, teraz odrobinę go zmodyfikowałem.

Moja przygoda z komputerami zaczęła się dość dawno, bo – jak to mówią – jeszcze „za komuny”. Był rok 1988, kiedy władze osiedla Nowe Miasto w Rzeszowie zadecydowali, że czas wziąć się za edukowanie informatyczne młodzieży. Dom kultury pękał w szwach – zainteresowanie oferowanymi kursami przerosło chyba wszelkie oczekiwania autorów tego pomysłu. Ja załapałem się na kurs LOGO (cóż – taka kategoria wiekowa), a mój starszy brat (szczęściarz) na Turbo Pascala.

Pamiętam to doskonale – pierwszy kontakt z komputerem to coś, czego prawdziwy zapaleńiec prędko nie zapomina. Pracownia wyposażona była w komputery Amstrad/Schneider (modele CPC6128, ale też dwa pocziwe PCW 8256). Gdzieś w kącie błakał się niedoceniany ZX Spectrum. Nic dziwnego – w Amstradach fabrycznie montowana była stacja dyskietek, a na wczytanie czegośkolwiek do Spektrumny (za pomocą radiomagnetofonu Wilga) trzeba było poświęcić nieraz nawet połowę lekcji. Pamiętam też, jak oczekiwaliśmy na przerwy w zajęciach. Nie dlatego, że kurs nas nie interesował, ale po to tylko, żeby móc pograć przez chwilę w *Bomb Jacka*, *Batmana* albo w *Yie Ar Kung-Fu*.

To właśnie wtedy podjęliśmy z bratem decyzję – kupujemy komputer! Czasy były inne. Żeby to jakoś zobrazować, powiem tak: w naszym bloku (7 klatek, 11 pięter) tylko 1 (słownie: jeden) kumpel (a dokładniej: ojciec kumpla) miał kompa. To jego Atari 800 XL przychodziły oglądać wycieczki z całego osiedla, a dotknąć mogli je tylko nieliczni. Komputer kosztował pewnie kilka ówczesnych pensji, więc nasze marzenie o jego zakupie poczekało na realizację jeszcze 4 lata.

Kiedy nadszedł ten upragniony dzień, zdecydowaliśmy się na Commodore 64. Rozsądna cena i niesamowite (o czym w 1992 roku było już świetnie wiadomo) możliwości, deklasujące 8-bitowych rywali, głównie jeśli chodzi o możliwości graficzne i muzyczne, w pełni usprawiedliwiały ten wybór. Jestem zupełnie pewien, że

gdyby nie ten zakup, niewiele obchodziłyby mnie dziś komputery, a brat nie byłby programistą w największej firmie komputerowej w znanym nam wszechświecie. Pocziwa „sześćdziesiątka czwórka” nie tylko nie stłumiła naszych zainteresowań komputerami, ale wręcz podsycała głód wiedzy. Jestem też pewien jeszcze jednej rzeczy: nie byłoby to możliwe, gdyby nie literatura do naszego komputera.

W tamtym czasie dla takich jak my zapaleńców, którzy dysponowali sprzętem ośmiobitowym przeznaczony był *Bajtek*. *Klan Commodore* w tym piśmie nie był zbyt obszerny, ale dobrze, że w ogóle był :) *Kebab* i *64 Plus 4 & Amiga* to pisma, które nie miały zbyt dużych nakładów, w związku z czym zniknęły z kiosków niemalże z prędkością światła. Nic dziwnego, że kiedy pojawił się pierwszy numer magazynu przeznaczonego dla fanów komputerów z logiem C= na obudowie – *C&A* – nasza radość była ogromna. Oczywiście kupowaliśmy wszystkie numery, a każdy z nich czytaliśmy od deski do deski i to po kilka razy. Wtedy też podjąłem inną decyzję – że stanę się szczęśliwym posiadaczem Amigi (i to marzenie też ziściłem 4 lata później...).

Ostatni numer *Commodore & Amiga* był lekkim wstrząsem. Oczywiście wiedziałem, że pecety zdominowały rynek. Ale uważałem, że jest coś takiego, jak lojalność czy też zwykłe przywiązanie, które nie pozwoli ludziom zapomnieć o pocziwych komodorach. Było przecież od dawna oczywiste, że nikt tych komputerów nie kupuje do poważnych zastosowań (choć – co w *C&A* kilkakrotnie udowodniano – w pewnym zakresie się do nich nadawały). Cóż, rzeczywistość okazała się brutalna. Ludzie, przerzucający się na PieCe, przestali kupować *C&A* nawet z sentymentu, a to pociągnęło za sobą likwidację magazynu.

Upłynęło kilka lat, w czasie których komodoraka odpalałem rzadko, zwyczajnie nie mając czasu na hobby. Komputerowy rynek *retro* oczywiście nadal mnie interesował – w internecie odwiedzałem strony poświęcone starym, dobrym czasom (na szczęście jest ich całkiem sporo). Kiedyś, zupełnie przypadkiem, natrafiłem na fanowską stronę magazynu *Zzap!64* – niezorientowanym wyjaśniam, że to takie brytyjskie pismo poświęcone grom na C64 (od roku 1988 pojawiały się w nim także opisy gier amigowych), przekształcone później w *Commodore Force*. Na głównej stronie tegoż magazynu jest lista wszystkich wydań i na tej liście zwróciła moją uwagę jedna rzecz. Otóż ostatni numer pisma (nr 106) jest z marca roku 1994. Później długo, długo nic... aż tu nagle nr 107 pojawia się

w roku 2002! Było dla mnie oczywiste, że ten numer stworzony był (i to jak!) przez fanów. Wtedy to po raz pierwszy zakiełkowało we mnie myślenie, że może warto spróbować reanimować *Commodore & Amiga* – moje ulubione pismo komputerowe.

Naturalnie zdawałem sobie sprawę z własnych ograniczeń. Po pierwsze: zarówno moja wiedza, jak i ograniczony czas nie pozwoliłyby mi w pojedynkę na stworzenie pisma, którego zawartość byłaby satysfakcjonująca dla czytelników. Po drugie: z DTP do czynienia miałem dotychczas jedynie przy składaniu szkolnej gazetki, a nie znając reguł tutaj obowiązujących mogłem co najwyżej stworzyć jakiegoś trudnego w odbiorze potworka. Po trzecie: samemu nie da się tworzyć ciekawego pisma (owszem, są tu pewne wyjątki, ale nieliczne) – ten sam styl pisania, ograniczona tematyka itd. nie mogą wróżyć dobrze żadnemu tego typu projektowi.

Stałem zatem przed poważnym dylematem: brać się za to, czy też nie? Ostatecznie zdecydowałem się na numer zerowy, który – choć nie pozbawiony wad – miał dopomóc w rozwiązywaniu wskazanych wcześniej problemów.

*C&A* Nr 0, który ukazał się w grudniu 2007 nie został zbyt ciepło przyjęty przez większość społeczności amigowej (komodorowcy okazali się nad wyraz łaskawi) i trudno się temu dziwić. Stąd zresztą owe „złe początki” w tytule tego artykułu – wiedziałem, że mi się dostanie, wiedziałem, że słusznie, ale nie przypuszczałem, że aż tak. No dobra, przesadzam – tak źle nie było ☺. Najważniejsze jest jednak to, że oprócz spadających na mnie cięgów, udało mi się osiągnąć coś więcej: do współpracy zgłosili się kompetentni ludzie. Obecnie skład DTP nie odbiega od oryginału\*, teksty tworzą różni zapaleńcy, a czas – choć nadal oczywiście nie mamy go zbyt wiele – nie stanowi już takiego ograniczenia, bo pismo tworzone jest przez wiele osób.

I tak się to właśnie zaczęło :) Od Was teraz zależy, jak długo *C&A Fan* będzie się ukazywał – my będziemy pisać artykuły, dopóki ktoś będzie chciał je czytać :) Pismo ukazuje się nieregularnie, ale jak tylko znajdziemy trochę czasu to powstanie strona magazynu. Właściwie jest już jej *preview*.

arti

\* Pisząc te słowa nie wiedziałem jeszcze, że nasz spec od DTP zrezygnuje ze współpracy z pismem. W efekcie, drogi Czytelniku, czytasz numer złożony przeze mnie, który odbiega niestety od tego, do czego *Scarab* zdążył nas już przyzwyczaić. We wstępniaku Ramos zawarł już stosowny apel do specjalistów od DTP – oby się jakiś zgłosił...



# Crackerska scena Argentyny

Większość starych scenowych wyjadaczy doskonale zna początki i późniejszą historię polskiej sceny C64. Niektórzy zapewne orientują się w historii sceny naszych sąsiadów. Tym razem przygotowaliśmy dla Was nie lada gratkę – kilka słów o scenie kraju, leżącego na innym kontynencie. Zapraszamy do zapoznania się z historią sceny crackerskiej w Argentynie, która swoje początki miała podobne jak w Polsce.

Odmienne niż w Europie, scena crackerska w Argentynie kierowała swe siły w kierunku biznesu, czyli sprzedaży zdobytego przez siebie softu. Poszczególne grupy na scenie nie konkurowały ze sobą, nie organizowano także żadnych zlotów komputerowych. Większość ludzi, którzy określali się mianem crackerów, było w rzeczywistości re-crackerami. Niektórzy posiadali jako taką wiedzę na temat kodowania na komodoru, lecz byli i tacy, którzy żadnej wiedzy na ten temat nie mieli.

## Początki

Większości Argentyńczyków (podobnie jak nas, Polaków – *przyp. tłum.*) nie było stać na zakup oryginalnego, bardzo drogiego i trudno dostępnego oprogramowania na Commodorka. Legalną drogą był on sprzedawany wyłącznie



przez jedną firmę, Graphic Game. Z powodu wysokiej ceny softu i innych trudności z jego nabyciem, firma nie utrzymała się długo na rynku. Na długo przed pojawieniem się Graphic Game prężnie działały sklepy sprzedające nielegalne kopie gier i programów. Bywało, że już w połowie lat 80-tych używano systemu turbo dla gier nagranych na kasetach, aby wię-

cej ich upchnąć na jednej taśmie. Najsłynniejsze z tych sklepów to *Butterfly* „Juegos de la mariposa” (przemianowane w czerwcu 1986 roku na Papillon), *Game64 computer* oraz



dowało się tam logo danego sklepu. Wszystkie sklepy reklamowały się w największym argentyńskim czasopiśmie komputerowym, którym był K64. Wraz z rosnącą ilością sklepów z pirackim oprogramowaniem, najpierw w stolicy Buenos Aires, a następnie w pozostałych częściach kraju coraz częstszą praktyką stało się dodawanie kopii spiraconych gier do sprzedawanych komputerów lub też świadczonych usług serwisowych. Aby ominąć problemy z ustawianiem głowicy magnetofonu, wielu klientów przychodziło z własnym magnetofonem, w celu zrobienia sobie kopii danej gry.

## Narodziny crackingu

Wraz z narodzeniem się crackerskiej sceny w Europie i USA, do kraju zaczęły napływać pierwsze produkcje, znacznie tańsze i łatwiej osiągalne niż legalne oprogramowanie. Produkcowany tam klon zwany DreaN64 emitował obraz w systemie NTSC i częściowo w PAL-B. W związku z tym nie sprawiało problemu importowanie softu na oba typy maszyn. W początkach argentyńskiej sceny popularnością cieszyły się wszelakie intromakery, które służyły do dodawania intr do oferowanego softu. Jednak wkrótce nauczono się modyfikować oryginalne intra grup z Europy oraz z USA i



podmieniano nazwy grup crackerskich. Najbardziej znanym re-crackerem, który podmienił nazwy w intrach był BadBoy.



Niektóre sklepy oferujące pirackie gry korzystały z okazji i również umieszczały swoje własne intra. Najbardziej znanymi są RealTime i RedPoint. Zdobyły one złą sławę ze względu na to, że posunęły się za daleko i zaczęły podmieniać teksty wewnątrz gier na swoje własne nazwy.



Inne sklepy korzystały z usług niezależnych re-crackerów lub też wykorzystywały intromakery. Oczywiście tak wprowadzone jak najniższym kosztem zmiany w programach, powodowały sporą niestabilność jego działania.

Cała ta piracka działalność rozwijała się w najlepsze przez nikogo nie niepokojona i wspierana reklamami w najbardziej poczytnych gazetach komputerowych w kraju aż do roku 1987. Wtedy to miał miejsce pierwszy antypiracki atak w historii kraju.



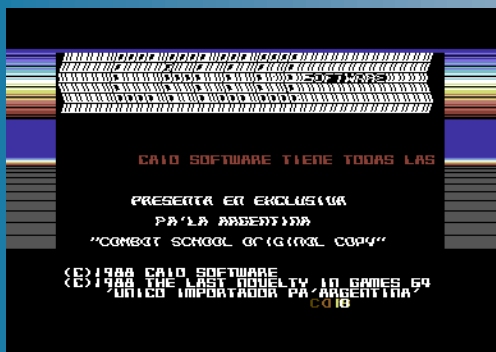
## Argentyńscy crackerzy i re-crackerzy

### BadBoy



Jak już wcześniej wspomniałem, BadBoy ograniczał się do dodawania lub zastępowania oryginalnych intr swoimi własnymi, które były po prostu modyfikacjami intr grup europejskich i ze Stanów Zjednoczonych. W scrollu oskarżał innych re-crackerów o kradzież jego produkcji i podmienianie jego intr. Plotka głosi, że BadBoy był oficerem policji, jednakże nigdy nie udało się tego potwierdzić. Jego produkcje zawsze były podpisane przez sekwencję BB! na końcu pliku.

### CAIO



Był właścicielem wypożyczalni filmów wideo. Większość jego intr była na bardzo niskim poziomie.

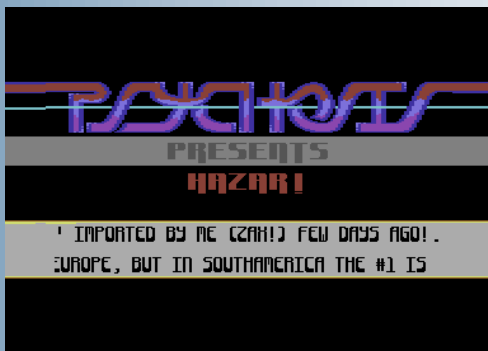
### BadBoy Cracker's Revenge!



Efekt współpracy pomiędzy CAIO i BadBoy-em. Zaczęli wydawać piracki soft na dyskach. Swoje produkcje podpisywali BB/CR albo / CR. Czasami współpracowali z innym cracke-rem o ksywie Enano.

### Psychosis

Prawdopodobnie była to grupa najbardziej



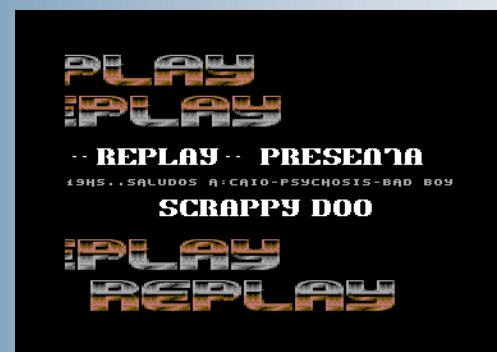
zbliżona do prawdziwej grupy crackerskiej. Jej członkami byli Accuracy (coder/swapper), Creepy i Zax (importer/swapper). Utrzymywali kontakt z peruwiańską grupą TEG i pomagali im w edycji magazynu dyskowego „Smiling Panda”.

### Bichosoft



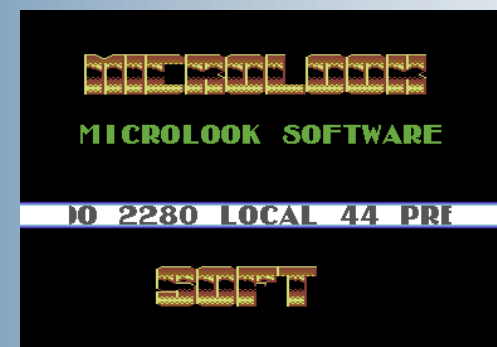
Był to re-cracker, który pisał swoje własne intra, także dla BadBoya i sklepów handlujących pirackim softem.

### G.R.C.



Był właścicielem sklepu ReplaySoft. Używał intromakerów do re-crackowania sprzedawanych przez siebie gier.

### Pulpo Latex



Był re-crackerem sklepu komputerowego

Microlook. Znany był z re-crackingowania produkcji innych argentyńskich re-crackerów.

### Na zakończenie

Okolo 1991 ostatnim krzykiem komputerowej mody w Argentynie był PC. Wszyscy zaczęli sprzedawać swoje domowe 8-bitowe komputery, aby móc kupić PeCeta lub rozszerzyć jego konfigurację o lepszą kartę graficzną czy muzyczną. Szczytem pożądania był 286 z kartą graficzną Hercules. W tym roku CAIO porzucił C64 dla PC. BadBoy pozostał przy komodoru do 1993 roku. Szybki wzrost ilości PeCetów znacznie zredukował ilość sklepów sprzedających pirackie gry na C64. W 1994 roku prawie niemożliwe było znalezienie sklepu z oprogramowaniem na komputery 8-bitowe. Zresztą i tak liczba ich użytkowników zmalała prawie do zera.

Artykuł napisał specjalnie dla C&A Fan  
**Pablo Daniel Roldán** (znany jako  
The\_WOZ / Soft154i)

Tłumaczenie i pomoc: Mr. Mat & Ramos

### Objaśnienia:

*cracker* – osoba zajmująca się łamaniem zabezpieczeń komputerowych, w czasach komputerów 8-bitowych wyłącznie łamaniem zabezpieczeń oprogramowania

*re-crack* – ponowne niby-złamanie zabezpieczeń programu lub gry, w rzeczywistości sprowadzało się to do dodania swojego intra do już istniejącej wersji cracka. W Polsce takie re-craki tworzyła znana grupa World Cracking Federation

*intromaker* (czasami spotyka się nazwę *demo-maker*) – program, w którym bez żadnych zdolności w pisaniu programów, można było stworzyć własne intro; wystarczyło dodać jakieś narysowane swoje logo, dowolną muzykę i po napisaniu tekstu zgrać całość na dysk lub taśmę

*intro* (obecnie zwane jest *cracktro* lub *crack intro*) – to pewnego rodzaju intro, będące równocześnie głównym interfejsem cracka; przeważnie jest to mały wstęp, dodany po to, aby poinformować korzystającego z danego oprogramowania o grupie crackerskiej bądź indywidualnym crackerze, który zrealizował obejście (usunięcie zabezpieczeń) albo dorobił ułatwienia w grach



# Commodore w krainie PAL-N



W latach 80-tych w Argentynie oraz innych krajach Ameryki Południowej istniało bardzo restrykcyjne prawo importowe (wysokie cła), dotyczące sprzętu komputerowego, produkowanego za granicą. Sytuacja ta doprowadziła w konsekwencji do pojawienia się na rynkach Argentyny i Brazylii licznych klonów i kopii popularnych komputerów.

Brazylia produkowała klony *Sinclaira* ZX-81 i ZX Spectrum (*Microdigital*), Apple II i Macintosha (*Microdigital*, *Unitron* i inne) oraz MSX'ów (*Gradiente*, *Sony*). Wszystkie projektowane i produkowane były lokalnie.

Sytuacja w Argentynie kształtowała się inaczej. Niektóre firmy zdobyły licencje na import części od zagranicznych producentów. Sprowadzanie części i montaż na miejscu pozwalały na uniknięcie ceł importowych na gotowe komputery.

Firma *Czerweny* (producent silników elektrycznych) produkowała klony *Sinclaira* ZX-81, TS-1500 (CZ-1000/1500) i lokalną wersję Spectrum'a (CZ-2000) oraz Spectrum + (CZ-Spectrum +). Ten drugi model był oryginalnym Spectrum +, tylko że składany w Argentynie. Jedyną zmianą był modulator RF, zaadaptowany do lokalnego systemu nadawania TV.

Podobnie było z komputerami *Atari*. Były one importowane przez *Skydata* i jedyne modyfikacje były zmiany na wyjściu wideo na PAL-N.

*Talent* (producent urządzeń domowych) i *Telematica* montowały komputery *Daewoo* MSX i MSX2. Jedyną zmianą było dodanie układu adaptującego wizję do systemu PAL-N. *Telematica* produkowała dodatkowy osprzęt dla tych maszyn.

Firma *Texas Instruments* mająca już w tamtym czasie siedzibę w Argentynie, produkowała komputery PAL TI-99/4A - takie same jak sprzedawane w Europie (tam oczywiście bez zewnętrznego modulatora dla PAL-N).

Była jeszcze firma **Drean**, założona pod

koniec 1940 roku. Zajmowała się produkcją pralek i innych urządzeń AGD.

W 1985 *Drean* uzyskał wyłączną licencję na montaż produktów *Commodore* w Argentynie. Wyjątkowy był fakt, iż - inaczej niż wszyscy dystrybutorzy na świecie - *Drean* mógł umieszczać swoją nazwę na obudowie zmontowanych przez siebie komputerów.

## Kraina PAL-N

Telewizja kolorowa przywędrowała do Argentyny w 1978 roku, przy okazji Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej.

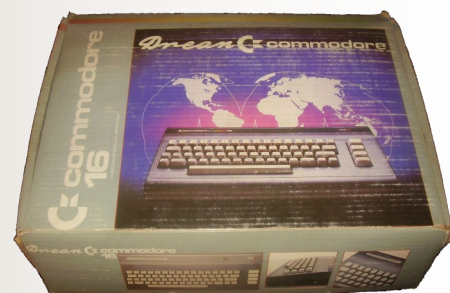
Wybór systemu PAL-N podyktowany był kilkoma warunkami. Duże odległości, jakie musiał pokonywać sygnał, powodowały, iż system PAL był znacznie bardziej praktyczny. Poza tym, dotychczasowy sygnał czarno-biały zakładał 50 klatek na sekundę, pomijając standard NTSC.

Ponieważ częstotliwości używane przez PAL europejski (PAL-B) do transmisji koloru były zajęte przez rozgłoszenie radiowe, zdecydowano się na opracowanie systemu PAL-N, który kodował kolor prawie tak samo jak system NTSC-M. Jak się potem okazało, ta cecha argentyńskiej telewizji będzie miała znaczny wpływ na komputery *Commodore* firmy *Drean*.

## Komputery Drean Commodore

Firma *Drean* twierdziła, że swoje komputery składa koło San Luis, położonego ok. 800 km od Buenos Aires. Tak naprawdę komputery były składane w Brandsen, w odległości zaledwie 68 km od stolicy. Ponieważ nie wolno było wybudować fabryki komputerów w tym miejscu, to zakłady te były zarejestrowane jako magazyn. Ludzie z *Drean* deklarowali również, że ilość krajowych elementów montowanych w komputerach wynosiła 60% - 80%, a jedyne importowanymi częściami były układy scalone. Podobnie jak z lokalną fabryką, miało się to dosyć mocno z rzeczywistością.

## Drean Commodore 16 (DC-16)



Pierwszym komputerem produkowanym w Argentynie był C=16. Było to na początku 1985 r. Argentyńska wersja używała specjalnej wersji układu TED, w celu wygenerowania sygnału PAL-N. Oznaczenie kodowe tego układu to TED 8365.



Pomimo zmienionego układu TED, przetłumaczonych na język hiszpański napisów na pudełku oraz instrukcji obsługi, a także zastąpienia plakietki *Commodore* na obudowie na *Drean Commodore*, system był w 100% identyczny z oryginalnym C-16. Obudowa, klawiatura i układy były importowane z USA i składane na miejscu. Zasilacz był produkowany przez *Drean* i miał metalową obudowę.

Komputer przestał być produkowany zaraz po wprowadzeniu *Drean Commodore* 64.

## Drean Commodore 64 (DC-64)

Jego produkcję rozpoczęto w maju 1985 r. Do dzisiaj jest to najczęściej spotykana maszyna produkcji firmy *Drean*. Podobnie jak w przypadku DC-16, wszystkie części były importowane z USA. Co mie-





siac technicy z *Dreaan* jechali do fabryki *Commodore* w USA, wybierali płyty główne Rev. A i Rev. B, które nie przeszły pierwszego testu jakości i usuwali z nich wszystkie zamontowane układy scalone. Następnie oddzielnie pakowali komputery i układy, po czym wysyłali je w różnych paczkach do Argentyny.

Na miejscu układy były z powrotem wkładane do komputerów i naprawiano błędy, przez które komputery nie przeszły testu w *Commodore*.

Z tego powodu często można spotkać *Dreaan Commodore* z różnymi typami klawiatur - brązową (najczęściej występującą), pomarańczową (jak w VIC-20) lub też kremową (jak w C64C).



DC-64 miał specjalną odmianę układu VIC II, oznaczoną 6572. Były dwie poprawki tego układu, oznaczone R0 i R1, które występowały w obudowach plastikowych i w ceramicznych.

To była bardzo specyficzna wersja z powodu działania w PAL-N. System ten generował pasmo koloru podobnie jak w systemie NTSC-M. Zegar działał więc jak w trybie NTSC i używał częstotliwości 14,3282 MHz.

Podobnie jak w VIC 6569, układ VIC 6572 generował 311 linii obrazu z częstotliwością 50 ramek na sekundę, ale ilość cykli zegara na linię nie wynosiła 63, tylko 65 - tak jak w NTSC VIC 6567.

W rezultacie DC 64 jest w pełni kompatybilny z softem napisanym dla *Commodore*

w wersji NTSC, ale - w odróżnieniu od niego - potrafi uruchomić soft napisany pod maszyny pracujące w trybie PAL-B.

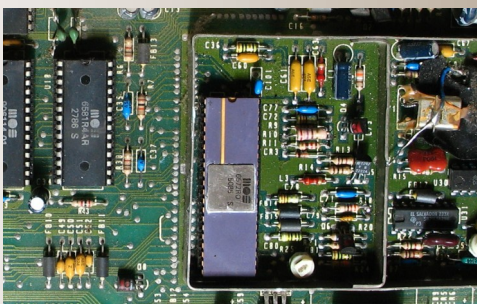
Inną właściwością DC-64 wynikającą z użycia układu 6572 jest częstotliwość zegara systemowego, która wynosi 1,02344 MHz, czyli trochę więcej niż w wersji NTSC.

Zasilacz był produkowany przez *Dreaan* i był znacznie mniej poręczny i o wiele cięższy niż oryginalny. Jego obudowa zrobiona była z łamliwego plastiku.

### Dreaan Commodore 64C (DC-64C)



Wprowadzony został na rynek w grudniu 1986 r. Firma ogłosiła, że wprowadza go równoległe z USA. Komputery te wciąż oparte były o płyty w starych wersjach, ponieważ *Commodore* nie produkował wersji NMOS2 układu 6572\*. Co więcej, maszyna ta nie miała być produkowana przez *Dreaan* przynajmniej do następnego roku.



*Dreaan* wprowadził komputer na rynek bez wiedzy *Commodore*, stworzył własny model obudowy i przetłumaczył GEOS na język hiszpański. To posunięcie miało ostatecznie kosztować *Dreaan* anulowanie wcześniejszego porozumienia z *Commodore*.

Nowa obudowa była niemal identyczna jak oryginał, aczkolwiek znacznie niższej jakości. Największa różnica dotyczyła okrągłej diody LED (takiej, jak w tzw. „mydelnicze”).



Niektóre klawiatury były produkowane w Argentynie przez firmę *Peek*, która zajmowała się również dystrybucją oryginalnego sprzętu i oprogramowania *Commodore*. Klawiatury te cechowała niższa jakość w stosunku do oryginalnych, były twardsze i klawisz SHIFT-LOCK był wyższy w pozycji „wyciśniętej” z powodu użytego zbyt dużego przełącznika.

### Dreaan Commodore 128 (DC-128)



Wprowadzono go na rynek we wrześniu 1987. Nie było żadnych zmian w stosunku do oryginalnego C128 w wersji NTSC, poza plaketką *Dreaan Commodore*. Zmieniono także pudełko i instrukcję obsługi na wersję hiszpańską. Ta maszyna była w całości sprowadzana z USA. Jest ona jednym z najbardziej poszukiwanych komputerów *Dreaan*, ponieważ sprzedano tylko kilkaset sztuk.

### Dreaan Commodore PC Compacto (Mały PC)

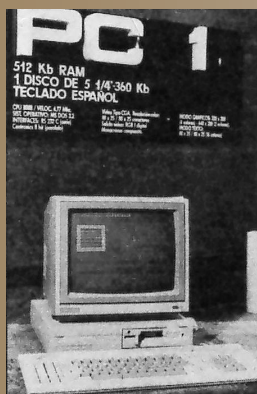


Komputer zaprojektowany został głównie z



myślą o użytku w szkołach. Zestaw składał się z DC-64C lub DC-128, monochromatycznego (zielonego) monitora, drukarki DC-220 oraz obudowy typu desktop, zawierającej komputer, stację dysków DC-320 z zasilaczem oraz zasilacz do komputera. Zwany był MiniPC. Nic nie wiadomo, aby do dzisiejszych czasów zachowała się choćby jedna sztuka tego zestawu.

## Commodore PC i Amiga 500/2000



W maju 1988 r. *Drean* zaprezentował linię klonów *Commodore PC*: PC 1, PC 10-III, PC 20-III, PC 40/AT, PC 60/40 oraz PC 60-/80.

Firma przedstawiła również Amigę 500 i Amigę 2000.

Pomimo, że *Drean* pokazał PC 10 i PC 20 oznaczone jako *Drean Commodore*, jest bardzo prawdopodobne, że komputery te były sprzedawane po prostu jako *Commodore*.

## Urządzenia peryferyjne produkcji *Drean Commodore* i *DreanComm*



*Drean* sprowadził na rynek także sporo urządzeń zewnętrznych do sprzedawanych przez siebie komputerów, jak na przykład C-1530, C-1541, C-1571 czy drukarki MPS-1000 i MPS-1200. Wtedy tylko 1541 miała na obudowie markę *Drean Commodore*.

Po wprowadzeniu na rynek DC-64C, firma rozpoczęła sprzedaż urządzeń oznaczonych *DreanComm*, bez logo *Commodore*. Urządzenia te to: DC-120 (magnetofon), DC-220 (drukarka *Seikosha* GP-500VC

czyli MPS-801), DC-320 (karta rozszerzająca + stacja dysków).

## Oprogramowanie *Drean Commodore*

Firma zaprezentowała także swoją linię do produkcji oprogramowania i *cartridge*'y. Były to topornie zlokalizowane wersje oryginalnego oprogramowania *Commodore*.



Jak już wspomniano wcześniej, również GEOS 1.2 został przetłumaczony na język hiszpański i dołączony do DC-64C.



## Magazyn *Drean Commodore*

Było to oficjalne pismo dla użytkowników komputerów *Drean Commodore*. Ukazywało się od grudnia 1985 do marca 1988, nakładem *PROEDI Editorial S.A.* (wydawcy wieloplatformowego magazynu K64).

Magazyn skupiał się głównie na nauce programowania. Znajdowały się tam również newsy oraz listingi programów. Od czasu do czasu zamieszczano na jego łamach schematy rozszerzeń oraz recenzje programów.



## Wpływ firmy *Drean* na kulturę i przemysł komputerowy

Doświadczenie *Drean* w produkcji i marketingu urządzeń gospodarstwa domowego spowodowało, że ich komputery były dostępne w wielu krajowych sieciach handlowych.

To, wraz z kampanią reklamową (ukierunkowaną głównie na DC-64C), a dodatkowo ogólnoswiatowa popularność *Commodore*, spowodowało, że komputery *Drean Commodore* stały się najpopularniejszymi komputerami w Argentynie lat 80-tych.



Prawdopodobnie *Commodore* dowiedziało się o DC64C pod koniec 1987 r. i na początku 1988 cofnięto firmie *Drean* licencję. W tym samym czasie (marzec 1988) gazeta *Drean Commodore* przestała się ukazywać. Dodatkowo wszystkie ogłoszenia i reklamy dotyczące komputerów *Drean* zniknęły z magazynów komputerowych wydawanych w Argentynie.

Są dowody na to, że zarówno linia komputerów *Commodore PC*, jak również A500 i A2000 (sprzedawane jakiś czas przez *Drean*), zostały nabyte przez firmę od importera, a nie bezpośrednio od *Commodore*.

Ostatnia pisemna wzmianka o *Drean Commodore* pochodzi z lipca 1988 i ukazała się na łamach 40. numeru magazynu K64. Przyjmuje się, że produkcja oraz promocja sprzedaży zakończyła się nieco później tego samego roku. Szacuje się, że sprzedano około 300 000 sztuk DC-64 i DC-64C.

Co ciekawe, po upadku *Drean Commodore* rynek zapełnił się klonami pecetów. Zmiany te przybrały na sile po tym, jak *Ta-*



lent zaprzestał produkcji komputerów MSX.

Drean, który poza komputerami rozszerzył ofertę swoich produktów o telewizory i magnetowidy, został wykupiony w 1995 przez José M. Alladio e Hijos S.A. i powrócił do produkcji tych samych urządzeń, które produkował przed 1985 rokiem: praktycznie.

Tak jak w innych częściach świata, gdzie C64 zdobył popularność, w Argentynie la Commodore wciąż jest mocno obecny w pamięci osób, użytkowników tych wspaniałych maszyn lat 80-tych.

The\_WOZ/Soft154i

Tłumaczenie:

MrMat & Ramos

#### Źródła:

- [www.commodoremania.com.ar](http://www.commodoremania.com.ar)
- [www.solid-state.com.ar/index.php?keywords=Drean](http://www.solid-state.com.ar/index.php?keywords=Drean)
- [www.drean.com.ar](http://www.drean.com.ar)
- zdjęcia: [www.retrocomputacion.com](http://www.retrocomputacion.com) oraz [blogs.clarin.com/aquellosviej8bits/2009/1/23/retropublicidades-i](http://blogs.clarin.com/aquellosviej8bits/2009/1/23/retropublicidades-i)

\* Układy użyte w C64C były produkowane zgodnie z nowym procesem technologicznym, nazywanym NMOS2, dlatego zmieniono oznaczenia na niektórych z nich: SID wyprodukowany w technologii NMOS2 nosi oznaczenie 8580 zamiast 6581, VIC-II (Pal-B) oznaczono 8565 zamiast 6569, wreszcie procesor wyprodukowany w NMOS2 nosi oznaczenie 8500 zamiast 6510. Te nowe wersje układów mogły być używane tylko z wersjami płyt głównych zastosowanymi w C64C i C64G. Commodore nigdy nie produkowało wersji układu PAL-N VIC-II dla takich płyt, dlatego Drean używał starych wersji płyt przy składaniu DreanCommodore 64C.

**Drean**  
COMMODORE

# HISTORIA POLSKIEJ SCENY



Grafika pochodzi ze strony <http://diamond.prv.pl>

*Od tego numeru magazynu będziemy starali się prezentować historie polskich grup scenowych z C64 z okresu powstawania sceny – od końca lat 80-tych aż do roku 1993. Postaramy się przybliżyć nie tylko te znane grupy, ale też takie, o których mało kto słyszał. W tym numerze przedstawiamy wam grupę DIAMOND. Więcej na jej temat możecie znaleźć na jej oficjalnej stronie: <http://diamond.prv.pl/>, a wszystkie ich produkcje można ściągnąć i obejrzeć ze strony CSDb: <http://noname.c64.org/csdb/group/?id=1762> albo z oficjalnej strony grupy.*

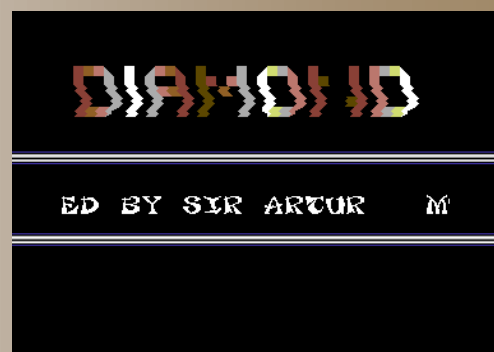
## Planeta X – czyli czasy mityczne

Jak w przypadku większości osób zajmujących się programowaniem na Commodore 64, koderska przygoda braci: **Sir Artur'a** i **Mr.M'a** - późniejszych założycieli grupy Diamond, rozpoczęła się od pisania skomplikowanych programów edukacyjnych w Basicu, między innymi programu testującego znajomość dat historycznych ;). Swoje prace sygnowali oni wówczas jako Marduk (nazwa mitycznej dziesiątej planety). Później, głównie za sprawą Mr.M'a obaj zainteresowali się assemblerem. Wnikliwa analiza listingów z „Bajtka”, „C-64 + 4 & Amiga”, oraz inter krakerskich zaowocowała w sierpniu 1991 r. umiejętnością wyświetlenia stabilnego rastra oraz płynnego skrolowania tekstu. W tym czasie światło dzienne ujrzały dwa pierwsze mini-demka typu „happy birthday”, powstałe z okazji urodzin rodziców Sir Artur'a i Mr.M'a. Głównymi czynnikami ograniczającymi dalszy rozwój pozostawały konieczność korzystania z monitora języka maszynowego wgrywanego z kasyety oraz limitowany dostęp do programów użytkowych, dem i innych produkcji scenowych. Poza tym nikt poza nimi w rodzinnym Busku-Zdroju nie wyrażał wówczas jakiegokolwiek zainteresowania działalnością scenową.

## Debiut

Zakup cartridge'a *Final II* z wbudowanym monitorem języka maszynowego oraz mapy pamięci C64 ułatwił programowanie,

czego owocem było powstanie kolejnych, nieco bardziej skomplikowanych procedur. Wtedy też powstał pomysł powstania grupy i sygnowania swoich dokonań pseudonimami artystycznymi pochodzącymi od imion. W tym czasie jedynymi członkami grupy byli Artur - Sir Artur (koder, grafik) oraz Mariusz - Mr.M (koder, grafik), którzy do końca jej istnienia spełniali również funkcję równorzędnych liderów grupy. Za oficjalną datę powstania grupy można przyjąć 02.01.1992 r. kiedy to Sir Artur ukończył intro do pierwszego dema pt. „Debut”. Wtedy to pojawiła się po raz pierwszy nazwa



„Diamond”, a jej wybór był wynikiem długotrwałego wertowania słownika angielsko-polskiego. Ostatecznie to pierwsze, 3-częściowe demo zostało ukończone w lutym 1992, a za całość oprawy wizualnej odpowiedzialność poniósł Sir Artur. Oprawa graficzna dema była raczej ograniczona i opierała się na logo stworzonym z gotowych elementów w programie typu „logo maker” oraz drugim logo zbudowanym ze znaków semigraficznych standardowej czcionki

Commodore 64. Przy udziale Mr.M'a powstały kolejne nieco ciekawsze produkcje jednoplukowe „What the Hades?” i „Alpha



rays”. Natchnieniem do powstania jednej z części „What the Hades?” i pisanja bezsen-



sownie długich tekstów scroll'a było z całą pewnością demo „Quartet chip” grupy Quartet. Jednak wydaje się, że tekst zawarty w tym demie w najlepszy sposób oddaje atmosferę „współpracy” pomiędzy liderami grupy. W tym czasie Sir Artur i Mr.M dzięki uprzejmości kolegi przegrali swe demo z kasety na dyskietki i rozesłali w Polskę. Dzięki temu śmiałoemu postępkowi udało im się nawiązać pierwsze kontakty scenowe, a dokładnie dwa (z Monsoon/Skylight i Jumbo/Elysium), dzięki czemu powyższe demo stały się stuff'em scenowym w pełnym tego słowa znaczeniu.

## Ekstaza

Kontakt z Monsoon'em oraz zakup kaset Public Domain Pack magazynu „C-64 + 4 & Amiga” stanowił cenne źródło nowych dem, magazynów i programów użytkowych. W okresie wakacji powstało pierwsze megademo pt. "XTC" (nazwa zainspirowana tytułem albumu zespołu Accept). Zawierało ono kilka ciekawszych efektów – między innymi FLD, VSP, FPP oraz bobs scroll'a. Za grafikę w demie nadal odpowiadali koderzy – Mr.M z lepszym i Sir Artur z gorszym skutkiem. Użyta muzyka pochodziła głównie z dem Skylightu oraz dem zawartych na kasetach Public Domain ;). Za sprawą Monsoon'a/Skylight demo to zostało

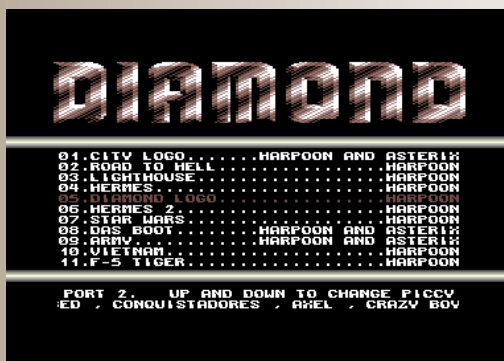
opublikowane na Asphyxia Copy-Party 28 sierpnia 1992 r., nie biorąc udziału w konkursie. Jego wydanie można uznać jednak za właściwy debiut scenowy grupy. Tytuł dema w pełni odzwierciedlał doznania jakie towarzyszyły scenowcom w trakcie jego oglądania. W późniejszym okresie Cronos/Charged wspominał o prawdziwej ekstazie na widok wyłaniającego się w takt pełnej napięcia muzyki białego logo „XTC” w intrze do dema ;). W dorobku grupy znalaz-



zły się ponadto stosunkowo mało użyteczne programy użytkowe - "Diamond's text writer", oraz "Diamond's sprite ripper". W tym okresie pojawiła się również alternatywna, rozszerzona nazwa grupy „Diamond Design Group”, w skrócie „DDG”.

## Desant z nad morza

Ważnym dla rozwoju grupy był z całą pewnością wakacyjny pobyt Mr.M'a i Sir Artur'a w Gdyni, a w szczególności ich wizyta na gdyńskiej giełdzie komputerowej. W czasie jej trwania widzieli oni na żywo prawdziwego, elitarnego scenowca jakim był Hain/Elysium, zakupili „za grubą kasę” dwa demo z wektorówką (ostatnią część dema „The last traktor III” grupy Horizons, oraz „Vector magic I” grupy Trumwytrat), a przede wszystkim zapoznali przyszłych członków Conquistadores oraz niezhreszono grafika Harpoon'a (nie mylić z Harpoon'em, członkiem grup Asphyxia i Agony). Harpoon zaprosił ich do swojego domu i zaprezentował swoje prace. Jako że grupa pilnie potrzebowała grafika, Harpoon został z miejsca przyjęty. Zaproponował on rów-



nież wstąpienie Asterix'a, swojego kolegi i sąsiada z klatki, z którym wspólnie tworzyli grafikę. Ich przyłączenie się do grupy nastąpiło na końcowym etapie przygotowania dema „XTC”, tak więc nie zawierało ono grafiki ich autorstwa, z wyjątkiem czcionki w części z plazmą, będącej dziełem Harpoo-na. Natomiast, już w czteroosobowym składzie przygotowali oni kolekcję graficzną "Diamond's gfx collection", która była podobno prawdziwym hitem na gdyńskiej giełdzie. Za sprawą Harpoon'a do grupy dołączył Maniac (koder), działający do tamtego momentu pod pseudonimem Hew Software. W październiku 1992 r. wydał on swoje pierwsze 2-częściowe demo pod szyldem grupy Diamond zatytułowane „Maniac demo”. Grupie nadal brakowało muzyka.



Harpoon podjął starania dotyczące wstąpienia do grupy kolejnej osoby z Gdyni, której ojciec zajmował się profesjonalnie tworzeniem muzyki i która potencjalnie mogłaby tworzyć muzykę C64. Ten anonimowy muzyk, który w tekście do kolekcji graficznej jest wymieniony jako „???", gdyż nie mógł zdecydować się jaki pseudonim sceniczny przyjąć ;) ostatecznie nie skomponował dla Diamond żadnego utworu. Kolejnym członkiem przyjętym przez Harpoon'a do grupy bez konsultacji z organem założycielskim (Sir Artur i Mr.M) był Tyrant (swapper, muzyk). Co ciekawe, Tyrant (znany również jako TRN, później Colbert, Sanity), który był członkiem grupy Agnus został wcielony do Diamond w sposób nie do końca świadomy. O tym, że jest członkiem Diamond dowiedział się z jednego z magazynów dyskowych, ale ostatecznie pozostał w Diamond jako drugiej grupie. Kompozycje Tyranta nie zostały jednak użyte w żadnej z produkcji grupy.

## Happy birthday Diamond

Dzięki zakupowi stacji dysków Sir Artur i Mr.M intensywniej zaczęli swapować i nawiązywać kontakty scenowe. Wyrazili



oni również chęć wstąpienia do grupy Skylight. Propozycja ta została przyjęta przez Lotus'a, bez porozumienia z Janettim, który de facto pełnił wówczas funkcję lidera grupy. Tym samym Sir Artur i Mr.M byli, a jednocześnie nie byli członkami Skylight jako drugiej grupy. Sir Artur dał się również wciągnąć w konflikt pomiędzy grupami Atheist i Elysium, który rozgrywał się na ówczesnej scenie. W tych uwarunkowaniach powstało rocznicowe megademo „One year Diamond” wystawione na Skylight and Crazy Boys Copy-Party w grudniu 1992 r. (zajęło ono wówczas czwarte miejsce w demo-competition). Zawierało ono ciekawsze i bardziej zróżnicowane efekty, a przede wszystkim za sprawą Harpoon'a i Asterix'a więcej grafiki niż „XTC”. Po jego opublikowaniu pojawiły się jednak zarzuty w stosunku do Harpoon'a dotyczące zapożyczeń pewnych elementów graficznych z prac innych autorów. Było to powodem pozbawienia go statutu członka grupy. Automatycznie grupę opuścił Asterix, który nie posiadał wówczas Commodore 64 i swoje grafiki rysował na komputerze Harpoon'a.

#### Arabeska, czyli powiew orientu

Kolejne demo ugruntowało rosnącą pozycję Diamond wśród grup polskiej sceny

C64. Kolejnym krokiem miała być publikacja magazynu dyskowego o roboczej nazwie „Pearl”. Jego pomysłodawcą byli Tyrant i Sir Artur, jednak jego powstanie nie wyszło poza fazę planów (choć Sir Artur zakładał część outfit'u). W międzyczasie, dzięki namowom Compod'a/Charged, szeregi grupy wzmocnił Cleve (muzyk), za sprawą którego w demach pojawiła się własna muzyka, a dokładniej jeden moduł w kolejnym demie „Arabesque”. Cleve, będąc



jeszcze członkiem Diamond, wydał swoją mini-kolekcję muzyczną pod szyldem grupy Charged. Punktem kulminacyjnym było z całą pewnością wydanie na przełomie lutego i marca 1993 r. ostatniego megadema pt. „Arabesque”. Zawierało ono między innymi kompozycję Compod'a, przygotowaną specjalnie do tego dema. Poziom kodu dema stał na tyle wysokim poziomie

(wektorówka), że Sir Artur i Mr.M otrzymali od Cronos'a/Charged propozycję wstąpienia do grupy Charged. Została ona przyjęta. Wstępując do Charged Sir Artur skrócił swoją ksywę do Sir Art, natomiast Mr.M zmienił ją na Jackal. Tym samym grupa Diamond uległa rozwiązaniu (w jej składzie przez krótki okres czasu pozostał jedynie Tyrant, gdyż Cleve już wcześniej zrezygnował z członkostwa na rzecz Charged, a kontakt z Maniac'iem uległ zerwaniu). Patrząc obiektywnie, było to słuszne posunięcie - byli członkowie Diamond'u stali się współtwórcami sukcesów jednej z bardziej wartościowych grup polskiej sceny, jaką był z pewnością Charged.

#### W poszukiwaniu brata bliźniaka

Ciekawostką pozostaje fakt, że na polskiej scenie działała również inna grupa o nazwie Diamond wywodząca się z Wałbrzycha, która debiutowała demem „Open” w czerwcu 1992 r. i której nazwa została później zmieniona na „Chariot”. Również jej członkowie – Bald i Asphyx (później Robber) byli w pewnym okresie swej scenowej działalności członkami Charged.

*Historię grupy napisał specjalnie do magazynu:*  
**Sir Art**

## Rozmowa z Sir Art'em

W tym numerze przedstawiam wam wywiad z człowiekiem współodpowiedzialnym za powstanie kultowej trylogii, dema *Crystal Sheep* grupy Charged oraz paru innych niezłych produkcji scenowych. Jest nim nie kto inny, jak Artur Dziewierz znany jako Sir Art, koder grup Charged i Diamond.

**C&A:** Witaj. Na początku muszę powiedzieć, że byłeś w tamtych czasach naprawdę świetnym programistą, czy - jak to się mówiło na scenie - koderem. Pamiętam Twoje efekty z dem *Crystal Sheep*, który robiły niesamowite wrażenie na ludziach sceny. Na początku powiedz coś krótko o sobie i o tym, co aktualnie porabiasz.

**Sir Art:** Witam. Dziękuję za te miłe słowa. Mam na imię Artur, mam 32 lata. Posiadam Commodore 64 jestem od 1986 r., a na scenie działam (niestety z dwoma kilkuletnimi przerwami) od 1992 r. Na co dzień pracuję jako lekarz w Szpitalu Uniwersyteckim w Krakowie. Zajmuje się głównie diagnostyką i leczeniem inwazyjnym choroby niedokrwiennej serca, w tym zawału serca. Prywatnie jestem żonaty i mam jednego syna.

**C&A:** Jak to się losy potoczyły... Myślałem, że pójdziesz dalej w świat informatyki, a tu zupełnie odmienna profesja. Wróćmy do wywiadu... Jak zaczęła się





## Twoja przygoda ze sceną C64?

Sir Art: Prawdopodobnie jak w przypadku większości osób, zaczęło się to zupełnie przypadkowo i wynikało z zafascynowania pojedynczymi demkami, które były dogrywane do zestawów gier komputerowych. Na początku wspólnie z bratem Mariuszem (pseudonim Jackal, wtedy jeszcze Mr. M) pisaliśmy skomplikowane programy edukacyjne w BASIC, później jakieś proste programiki w assemblerze pod monitorem wgrzwanym z magnetofonu. Na początku 1992 roku postanowiliśmy założyć własną grupę i nazwaliśmy ją Diamond. Wtedy też powstała nasza pierwsza produkcja pt. „Debut”, którą - podobnie jak w przypadku kolejnych „What the Hades?” i „Alpha rays” – pomimo, że była prawdziwym demem jednoplikowym, trudno było nazwać rasową produkcją scenową, ponieważ nikt poza nami, rodziną i znajomymi jej nie widział. W między czasie dokupiliśmy cartridge Final II z monitorem assemblera, mapę pamięci i kasety Public Domain Pack magazynu „C-64 + 4 & Amiga”, wypełnioną po brzegi demami. W maju lub czerwcu 1992 roku rozesłaliśmy nasze demka do kilku osób w Polsce. Spotkały się one z mniej lub bardziej życzliwym przyjęciem osób związanych z polską sceną C64. Szczególnie cenię sobie kontakt z Monsoonem/Skylight, który przesłał nam mnóstwo fajnych demek, użytków, magazynów oraz pomógł w prezentacji naszego dema „XTC” na party grupy Asphyxia w 1992 (demko pokazywane było poza konkursem). Dzięki! Ten moment można w zasadzie uznać za właściwy debiut scenowy grupy. W tym czasie zakupiliśmy stację dyskieta i można było rozpocząć regularny swapping. Nasza grupa troszkę się rozrosła, powstały kolejne dema: „Diamonds pic collection”, „One year Diamond” (4 miejsce na party w Szczecinie) oraz „Arabesque”. W marcu 1993 r., wspólnie z Jackal’em, przeszliśmy do Charged, rozpoczynając kolejny rozdział naszej działalności scenowej.



*Od lewej: Sir Art, Jackal, Cronos; widać też dyskietkę z demkiem Crystal Sheep i komodora schowanego do specjalnej szuflady...*

**C&A: Twoja współpraca z bratem zaowocowała wydaniem jednych z lepszych demek początku i połowy lat 90-tych. Jak wyglądała ta Wasza współpraca przy tworzeniu tych produkcji?**

Sir Art: Klimat tej współpracy najlepiej oddaje chyba treść scroll’a z pierwszej części dema „What the Hades?” – zainteresowanych odsyłam do powyższego demka. A tak na serio, to układała się ona zawsze bardzo dobrze. Często wspólnie zastanawialiśmy się, jak wykonać dany efekt, zoptymalizować procedurę, czy też gdzie umieścić NOPa, aby wszystko zaczęło działać. W zasadzie nasze umiejętności koderskie były zbliżone, a to, że zyskałem trochę większe uznanie w notowaniach było raczej wynikiem mojej większej produktywności, bo z

całą pewnością prace Jackal’a były zawsze bardziej oryginalne (przykładowo pokazane po raz pierwszy na C64 wektorowe miasto i efekt *interference vectors* w demie Crystal Sheep 3). Również w pracy nad „Amber cow” miałem duże wsparcie ze strony Mariusza, który podsunął mi kilka pomysłów na efekty, stworzył na PC programiki liczące tabelki do niektórych z efektów oraz konwertujące animację krowy do grafiki w trybie znakowym C64.

**C&A: A poza produkcjami scenowymi nie chciałeś się zabrać za tworzeniem gier?**

Sir Art: W 1994 r. zaczął się prawdziwy wysyp grupek zajmujących się tworzeniem gier. Również ludzie z mojej grupy brali czynny udział w ich powstawaniu. Przykładowo Cronos, Dezert i Compod założyli Funeral Moon, a AMC Stratos Soft. Osobiście produkcją gier nigdy nie byłem zainteresowany, gdyż w grach zawsze najbardziej podobały mi się intra crackerskie i muzyka. Po usilnych namowach Mai/Alpha Flight 1970 zacząłem prace nad gierką będącą klonem „Galaxians”, ale nigdy nie zostały one zakończone. Podobnie niepowodzeniem skończyło się stworzenie gry pt. „Labirynt”, która miała opierać się na grafice trójwymiarowej. Z tego co pamiętam, to jej produkcja skończyła się na stworzeniu programu generującego losowy labirynt. Gry te planowałem wydać pod szyldem reaktywowanej grupy Diamond. Nieco większym sukcesem było przygotowanie wspólnie z Jackal’em programu pt. „Słówka angielskie” dla komputera Amiga. Został on wydany nakładem „Biura Informatyczno Wydawniczego”, ale - niestety - zaraz po jego wypuszczeniu powyższa firma zawiesiła działalność, więc program został rozdystrybuowany w bardzo ograniczonej ilości.

**C&A: A można gdzieś znaleźć ten program na necie?**

Sir Art: Możliwe, że gdzieś w internecie to krąży, ale szanse na to są raczej małe. Tak jak wspomniałem, program był bardzo słabo rozpowszechniony. Na pocieszenie powiem, że nauczyć się przy jego pomocy angielskiego było naprawdę trudno ;).

**C&A: Widzę, że tworzyłeś coś nie tylko na C64, ale także na Amidze. Czy oprócz programu do nauki słówek na Amidze stworzyłeś coś innego?**

Sir Art: Z tym tworzeniem to może trochę przesada. Mój udział w tworzeniu tego programu ograniczył się do wymyślenia samej koncepcji, przygotowania słowników i testowania. Mariusz zajął się kodem i grafiką, natomiast muzyczkę skomponował kolega, działający na scenie amigowej (Zombie/Fire). Przez pewien czas bawiłem się Amos Basic i w jakimś innym języku programowania, którego nazwy nawet nie pamiętam. Stworzyłem w nim jakieś proste efekty i podjąłem próbę zrobienia przygodówki, rozgrywanej się w obozie jenieckim (udało mi się zrobić jakiś zaczątek interfejsu i wstępne sterowania z animacją w obrębie pojedynczej lokacji). Podobnie niepowodzeniem skończyło się stworzenie gry strategicznej o mrówkach ;). Jak widać, było to pasmo niekończących się sukcesów. Był też pomysł na grę RPG, realizowany przez Mariusza, ale i on nie doszedł do skutku.

**C&A: Mało kto chyba słyszał o sekcji grupy Charged na komputerze Amiga. Powiedz, jak to było z grupą na tym komputerze?**

Sir Art: Rzeczywiście może mało kto wie, że Charged miało swoją sekcję amigowską. W zasadzie jej jedynym członkiem był Domin, a później dołączył Jackal. Z tego co pamiętam, to nie został wydany żaden oficjalny produkt scenowy grupy. Jackal zakodował jedynie kolekcję muzyczną, tzw. chip pack dla polskiej grupy Fire. Uprzedzając Twoje pytanie: kiedyś szukałem tej kolekcji, niestety bezskutecznie.



## **C&A: Czy nadal interesujesz się komputerami i śledzisz co się dzieje na scenie C64?**

Sir Art: Praktycznie dzień w dzień spędzam od kilku do kilkunastu godzin przy komputerze. W większości jednak aktywność ta związana jest z pracą. W zasadzie mniej lub bardziej regularnie śledzę co dzieje się na scenie, w szczególności przeglądam wszystkie demka jakie pojawiają się na party. Niestety, tego typu produkcji pojawia się coraz mniej. Pociągające jest jednak, że jakoś niektórych z nich jest naprawdę wysoka np. „Edge of Disgrace”. Czasami przeglądam dema z PC, Amigi, Spectrum, a nawet Atari ;). W miarę możliwości uzupełniam również kolekcję rzeczy wydanych przez naszą grupę w CSDB i na serwerach ftp. W planach mam również odświeżenie stron [www.charged.prv.pl](http://www.charged.prv.pl) i [www.diamond.prv.pl](http://www.diamond.prv.pl) oraz przeniesienie ich na inny serwer, bo ilość reklam jest po prostu porażająca. Jak widać moja aktywność scenowa jest aktualnie wyraźnie ograniczona: demek nie piszę, na forach się nie udzielam i nie jeżdżę na party. Z drugiej strony moja działalność wyrażała się zawsze bardziej produkcjami, niż robieniem szumu wokół swojej osoby. Swoją drogą, w ubiegłym tygodniu wylicytowałem sobie Commodore 64 z magnetofonem (mój własny komputer uległ uszkodzeniu dawno temu), więc powracam do kodowania na oryginalnym sprzęcie – koniec z emulacją J. A przy okazji, może zaczniemy swapować na kasety?

## **C&A: Co porabiasz na co dzień poza komputerami? Masz jakieś inne hobby, zainteresowania?**

Sir Art: Prawdę powiedziawszy na hobby - biorąc pod uwagę zaangażowanie w pracy, rodzinę i spędzanie kilkanaście godzin dziennie przy komputerze - to niewiele czasu zostaje. Lubię posłuchać dobrej muzyki – począwszy od rocka progresywnego, metalu, przez hip-hop, do jazzu. Bawię się również w obróbkę zdjęć i fotomontaże, regularnie śledząc strony poświęcone grafice komputerowej i Photoshopowi. Mógłbym jeszcze wymyślić, że latam na paralotni albo nurkuję, ale byłaby to nieprawda ;).

## **C&A: Jak po tylu latach oceniasz poziom kodowania na C64? Czy coś Cię jeszcze zaskakuje w nowych produkcjach scenowych?**

Sir Art: Poziom kodu jest po prostu niesamowity. Kolejne produkcje przynoszą nowe ciekawe efekty, poprawiane są stare rekordy, łamane są kolejne bariery sprzętowe. Może właśnie dzięki temu kodowanie na C64 sprawia nadal niektórym wiele satysfakcji. Co ciekawe, większość produkcji jest tworzona przez osoby, które zaczęły swoją przygodę ze sceną dwadzieścia lat temu, więc czasu na osiągnięcie takiego poziomu miały naprawdę bardzo dużo ;). Potencjalnie właśnie ten niesamowity poziom może zniechęcać do pisania kolejnych dem – „po *Edge of Disgrace* to już niewiele jestem w stanie pokazać”. A może wprost przeciwnie: zachęcić do ich tworzenia – „Ja im jeszcze pokażę!!! Takie dema, jak *EoD*, to w przedszkolu robiłem”. Podobają mi się również, że te najnowsze dema nawiązują do stylu klasycznego dema C64. Te wszystkie produkcje z efektami na „dużych pikselach” pokazywanych w rytmie techno, pomimo wysokiego poziomu kodu, wyglądają po prostu źle i w zupełności mi nie odpowiadają.

## **C&A: Czy emulacja ma jakiś wpływ na kodowanie?**

Sir Art: Na pewno dzięki emulacji kodowanie jest bardziej komfortowe. Możliwość zgrywania aktualnego stanu pamięci, czy też przyspieszenie działania, bardzo ułatwia usuwanie błędów. Do dzisiaj pamiętam koszmar kilkunastokrotnego oglądania początku „Crystal Sheep 3”, związany z próbą usunięcia jakichś problemów w częściach z końca dema. Również umiejętność programowania na PC ułatwia szybkie

przygotowanie pewnych obliczeń i tabel wykorzystywanych w efektach. Oczywiście można zrobić to również w Basicu C64 i później wrzucić tryb „warp” w emulatorze ;) Z tym „warp” to w ogóle śmieszna sprawa, bo czasem łapię się na tym, że wciskam Alt+W, jak robię coś pod Windowsem – niestety przyspieszenia pracy komputera nie uzyskuję. Może zabrzmi to kontrowersyjnie, ale niektóre z dem czy ich części nie powstałyby bez emulacji, czy też częściowego ich przygotowania na PC.

## **C&A: Z tym muszę się zgodzić. Gdyby nie emulatory, to scena nie przetrwałaby i mało kto już by tworzył na C64. Czy uważasz, że w kodowaniu dojdziemy do takiego etapu, że już nic nowego nie da się stworzyć, że tylko będziemy ulepszać stare efekty?**

Sir Art: Kilkanaście lat temu też wydawało się, że będziemy cały czas odgrzewać stare pomysły, a stało się zupełnie inaczej. Z całą pewnością nowe efekty będą powstawać, przy czym ilość i częstota pojawiania się zupełnie wyjątkowych i oryginalnych rzeczy może być mniejsza niż dotychczas. Sam mam gotowe ze dwa efekty, które może są już znane, ale nie były podane w takiej formie. Inna sprawa, że nowe dema niekoniecznie muszą być nafaszerowane koderskimi rekordami. Mogą być one oryginalne i dopracowane pod względem muzyki, oprawy graficznej, czy też swoistego klimatu.

## **C&A: Czy masz zamiar jeszcze coś stworzyć na C64? Może zobaczymy jakieś kolejne Twoje produkcje?**

Sir Art: Aktualnie jestem zaangażowany w projekt wydania kolekcji muzycznej, zawierającej niepublikowane czy też mniej popularne kompozycje autorstwa Cleve’a. Głównym pomysłodawcą jest Booker/Amorphis, a produkcja zostanie wydana w kooperacji Amorphis & Charged. Podjąłem się wykonania interka do tej kolekcji i prace nad nim są dość zaawansowane, ale niestety ostatecznego terminu wydania tej produkcji nie jestem w stanie podać. Co do kolejnych dem, nie mówię nie, tym bardziej, że - tak jak już wcześniej wspomniałem - parę efektów jest gotowych. Czas pokaże ;).

## **C&A: Dzięki za wywiad.**

Sir Art: Ja również serdecznie dziękuję za zaproszenie do rozmowy. Przy okazji pozdrawiam ludzi, których poznałem w czasie mojej działalności scenowej. Redakcji *C&A Fan* życzę wytrwałości w tworzeniu tego niezwykłego magazynu, a Czytelnikom wiele radości z kolejnych świetnych produkcji, które, miejmy nadzieję, pojawią się w przyszłości.

**Wywiad przeprowadził  
Ramos**



*Od lewej Cronos i Sir Art, w tle w białych sweterkach Cleve i Compod*



# forever|next

8bit multiscene party

## 8 bit Forever 2009 – 10. edycja

*Już po raz 10. – jubileuszowy – w Trencinie na Słowacji odbyło się party dla 8-bitowych komputerów. Wpisało się ono już na stałe w historię 8-bitowej sceny. Jak Słowacja i 8 bit, to tylko Forever w Trencinie. Party odbyło się w dniach 13-15 marca pod hasłem Forever NeXt - The Bonus Level.*

Początek party nie był zbyt optymistyczny. Po przyjeździe na miejsce okazało się, iż sala poprzedniej edycji jest zamknięta. Wszelkie wątpliwości rozwiązała wisząca kartka papieru, na której znajdowała się informacja, że w tym miejscu jednak party się nie odbędzie! No cóż – odnalezienie drogi na rezerwowany *party place* nie było szczególnie trudne. Jubileuszowa edycja party odbyła się nie gdzie indziej, jak w pobliskiej szkole. Na szczęście nie było problemów ze spożywaniem podstawowych napojów partyzanckich. W momencie naszego przybycia *party place* nie było jeszcze gotowe, więc można było się rozlokować, gdzie się chciało. Z racji tego, że party odbywało się w szkolnej stołówce, wyraziliśmy obawy, czy aby miejsca nie zabraknie. Jak się później okazało – zupełnie niesłusznie. Organizatorzy bardzo dobrze zaaranżowali wnętrze na potrzeby party i dla wszystkich starczało miejsca. A trzeba Wam wiedzieć, że na party pojawiło się ponad sto osób. Przybyło liczne grono Atarowców, znacznie większe niż w poprzednim roku grono Commodorowców (w tym pokaźna grupa z Polski), nie zawiedli także Spectrumowcy, a nawet miłośnicy Amstradów. Na C64 organizatorami party byli CreaMD, Jak T Rip oraz Wotnau. Jednak nie wiem czy CreaMD nie wycofa się już z prowadzenia tej imprezy, bo – jak mówił – jest jedyną osobą w Słowacji tworzącą i robiącą coś na C64, a na dodatek żona mu wypomina, że tak się poświęca organizowaniu party.

W tym roku, oprócz różnych nietypowych modeli 8-bitowców z różnych stron Europy (nam szczególnie przypadł do gustu klon Spectra produkowany swego czasu w Czechosłowacji), na party zapoznać się można było z masą typowego sprzętu 8-bitowego, jak C64, C128

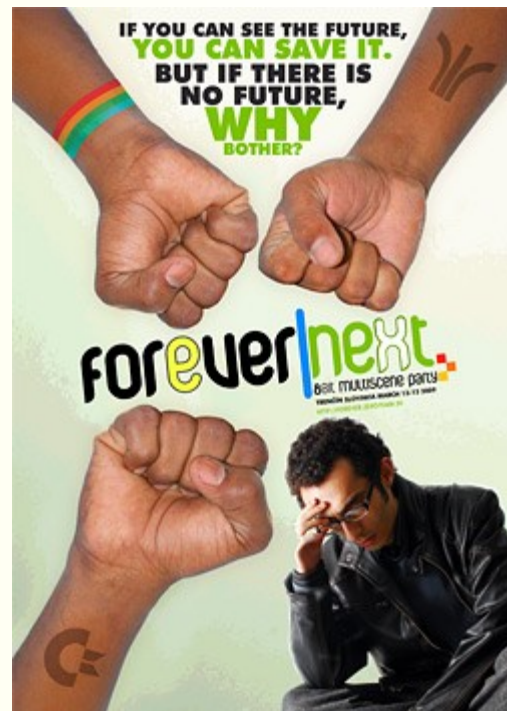
Rafa'a. Były także 16-bitowe Atari oraz jedna 32-bitowa Amiga.

Jak wcześniej wspomniałem, party po raz kolejny odwiedziło liczne grono fanów 8-bitowych komputerów. Pomimo faktu, że odbywało się ono w szkole oraz pomimo znacznej liczby scenowiczów stłoczonych na jadalni, wszyscy bawili się doskonale przez cały czas trwania imprezy.

Lokalizacja party sprawia, iż dojazd z Polski (przynajmniej jej południowej części) jest lekki, łatwy i przyjemny i – co najważniejsze – nie trwa zbyt długo. Po pozostawieniu bagaży w nowym miejscu, nie chcąc przeszkadzać organizatorom w dostosowywaniu stołówki do potrzeb sceny, udaliśmy się na miasto. Trencin, jak zawsze czysty i zadbane, sprawia bardzo pozytywne wrażenie na wszystkich gościach. Namawiam każdego do odwiedzenia tego miasta, w szczególności zwiedzić należy Zamek Trenciński. Jest to budowla naprawdę robiąca niesamowite wrażenie, zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz. Po sowej obiadokolacji udaliśmy się powrotem na *party place*.

Cała sala była już przeorganizowana. W tym miejscu należą się pochwały dla organizatorów za szybką reakcję, dzięki czemu przybyli uczestnicy mogli bez problemu rozłożyć przywieziony sprzęt. Wszędzie wkoło rozbrzmiewały dobrze wszystkim znane dźwięki najlepszych dem, gier i zaków. Wszystko to stworzyło doskonały scenowy klimat. Szkoda tylko, że na *big screenie* nie puszczano żadnych dem z C64, tylko kilka produkcji z Atari i na tym się skończyło.

Reszta dnia upłynęła nam na zacieśnianiu starych oraz nawiązywaniu nowych znajomości. Ponieważ party odbywało się w szkole, do dyspozycji partowiczów były materace. Trzeba przyznać, że



spanie na materacu jest bez porównania przyjemniejsze niż spanie byle gdzie, np. na zestawionych krzesłach. Była także możliwość przespania się w pokojach na pobliskich stacjach za co najmniej 10 euro. Wiele osób skorzystało z tej możliwości. My jednak uznaliśmy, że to nie po partyzanku i dzielnie zasiedliliśmy materac.

Jedynym minusem *party place* był brak jakiegokolwiek jadłodajni. Trzeba w tym miejscu stwierdzić pewien dość przykry fakt, iż w Trencinie w nocy nie da się nic zjeść na mieście. W związku z tym jeśli ktoś zgłodniał, to musiał czekać do rana. W sumie to była zabawna sytuacja: party na stołówce, a jedzenia brak – jak to mawiają „najciemniej pod latarnią”.

W sobotę po posiłku sporządzonym własnoręcznie z produktów nabytych w pobliskim supermarkecie większość partyzantów wybrała się „na miasto”, pozostali zaś w pośpiechu kończyli swoje produkcje przed zbliżającym się nieuchronnie *deadlinem*, czyli czasem przeznaczonym na oddawanie prac na *compo*. Tutaj muszę wtrącić jedną uwagę: kompoty

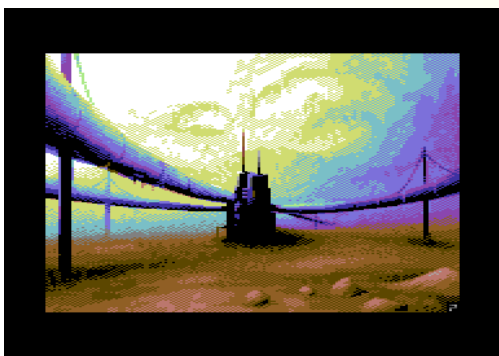


rozpoczęły się około trzeciej po południu. Moim zdaniem to trochę za wcześnie i powinny się rozpocząć około siedemnastej.

Po uiszczeniu opłaty w wysokości 13 euro otrzymywało się kartę do głosowania. W tym roku kategorie *competitions* były następujące: najlepsze demo, muzyka, grafika i intro.

Ilość prac na Commodore była znacznie większa niż w poprzednim roku. Do konkursu na najlepszą muzykę zgłoszono 11 utworów, wystawiono też 11 grafik oraz 3 demka i 2 intra. Trzeba przyznać, że w tym roku sporo prac oddali na *compo* Polacy, co wynika z tego, że nie jest z naszą sceną tak źle.

Konkurs na najlepszą muzykę wygrał Conrad, a najlepszy obrazek narysował Poison. W kategorii „demo” nie było rewelacyjnych produkcji, ale pierwsze miejsce zajęło demo Manx niemieckiej grupy Fatzone.



*Cica - Poison (miejsce 1)*

Tradycyjnie już niedługi okres, jaki upływał do Breakpointa, miał zapewne wpływ na jakość prac wystawianych na Forever. Takiego poziomu jak tam trudno było szukać w Trencinie. No cóż, impre-

za i prestiż nie tej rangi, a i nagrody też nieporównywalne.

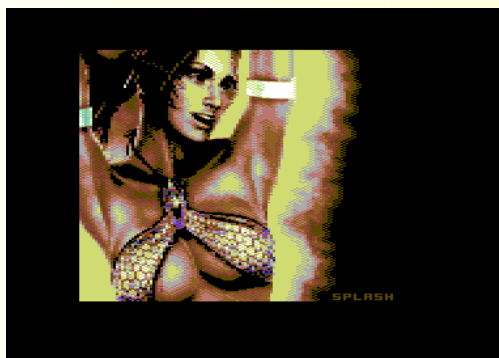


*Latika - Leon (miejsce 2)*

Wszystkie produkcje wystawione na party można pobrać ze strony:

<http://forever.zeroteam.sk/history10.htm> lub <http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1490>.

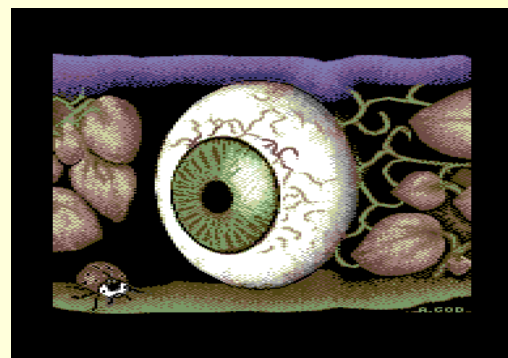
Zarówno jakość obrazu na *big screenie*, jak i nagłośnienie sali było na odpowiednim poziomie, co pozwalało wszystkim na komfortowe obejrzenie oraz wysłuchanie wszystkich prac. Organizatorzy postarali się o odpowiednią ilość krzeseł tak, aby nikt z przybyłych w godzinach szczytu (kompoty) nie musiał głosować



*Sunshine - Splash (miejsce 3)*

na stojąco. W tym roku po zakończeniu głównych kompotów rozpoczęły się „crazy kompoty”, których bardzo brakowało w poprzedniej edycji.

Najbardziej zabawnym *crazy compo* było pokazanie za pomocą pantomimy jakiejś sytuacji, którą po wylosowaniu trzeba było przedstawić publiczności do odgadnięcia. Zwycięzcą w tej kategorii został czeski muzyk PCH. Ludzie naprawdę bardzo dobrze bawili się podczas wszystkich *crazy compo*’tów. Duże brawa dla organizatorów za przygotowanie i pomysły.



*Eye Control - Almighty God (miejsce 4)*

Wszystkie konkursy zakończono około 22 i nie pozostało nam nic innego, jak czekać do niedzieli na ogłoszenie wyników, rozdanie nagród oraz zakończenie party.

Podczas ogłaszania wyników organizatorzy nie uniknęli małego zgrzytu. Jeden ze sponsorów (niestety ten od C64) wycofał się i jedynymi nagrodami jakie otrzymali startujący w *Commodore compach* były symboliczne dyplomy. W porównaniu z nagrodami na Atari czy Spectrum, gdzie oprócz koszulek, pendrive i innych drobnych rzeczy - nagroda w po-

## Oto wyniki z *compo* dla C64:

music compo				graphic compo			
1	SLEEPLESS WORK	conrad	490	1	CICA	poison	495
2	POPYJAMA PYJAKOOF	booker	467	2	LATIKA	leon	476
3	QUICKLY MADE ON PLACE	pch	430	3	SUNSHINE	splash	452
4	WELCOME SANTA	surgeon	408	4	EYE CONTROL	almighty god	420
5	FOR VISAC	sad	403	5	CBM GUARDIAN ANGEL	isildur	399
6	EDGE OF SPACE	richard	379	6	SUNRISE	kozyca	395
7	90 SECONDS	psycho	378	7	ORGANIC	alias medron	391
8	DEVIL MADE ME DO IT	randall	375	8	X.64.EXE	odyn	384
9	BITJAMMER	rambones	367	9	CITY FACE	miras	325
10	VARIATION	ramos	290	10	BLACK HOLE 2	leming	298
11	SEX W RADIU MARYJA	mch	226	11	NIGHT	cobra	293
intro compo				demo compo			
1	MICROTURE	cult, padua, unreal	402	1	MANX	fatzone	391
2	INTRO 2009 VTE	vulture design	251	2	4KB WANNABE	black sun	274
				3	LAMERUSH GLUE	vulture design	209



*CBM Guardian Angel - Isildur (miejsce 5)*

staci dyplomu to tragedia. Dobrze, że nikt nie liczy na nagrody i ludzie wystawiają swoje rzeczy na party dla samej satysfakcji.



*Sunrise - Kozyca (miejsce 6)*



*City Face - Miras (miejsce 9)*

Podsumowując, party przebiegało po raz kolejny w spokojnej, wręcz kameralnej atmosferze.

Poziom prac na Commodore stał na przyzwoitym poziomie, choć mogło być znacznie lepiej. Co prawda nie zaprezentowano niczego powalającego ani nowego, ale czego teraz można wymagać od ludzi, którzy w większości narzekają na brak czasu?

Jubileuszowa edycja party w Trencinie po raz kolejny okazała się miejscem doskonałej zabawy dla fanów 8-bitowców. Na szczególną pochwałę zasługują organizatorzy, którzy dobrze wywiązali się ze swego zadania, pomimo drobnych zgrzytów (jak na przykład zmiana w ostatniej chwili *party place*). Nie pozostaje mi nic innego na koniec, jak życzyć sobie i innym spotkania za rok w tym samym (a może szerszym?) gronie.

Dla chcących zapoznać się z pracami wystawionymi na tegorocznym oraz wcześniejszych edycjach, w tym dla innych platform podaję link do strony par-



*Organic - Alias Medron (miejsce 7)*



*X.64 exe - Odyn (miejsce 8)*

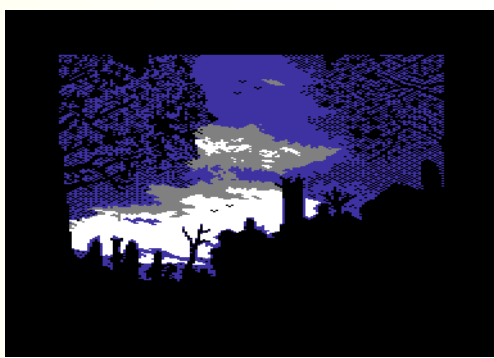
ty:

<http://forever.zeroteam.sk/>

*Raport z party sporządzili  
Mr. Mat & Ramos*



*Black Hole 2 - Leming (miejsce 10)*



*Night - Cobra (miejsce 11)*

# Komputerowa PARTYzantka



**Scena komputerowa. Nieformalna organizacja, zrzeszająca głównie wszelkiego rodzaju ludzi, których celem jest pokonywanie trudności i ograniczeń narzuconych na sprzęt przez konstruktorów. Jak wyglądała we wczesnych latach swego istnienia, jak funkcjonowała, jakie były najprzyjemniejsze momenty bycia na scenie – możecie dowiedzieć się z poniższego artykułu.**

Jak stara jest scena komputerowa, tak stare są różne imprezy komputerowe, bez których tak naprawdę żadna scena komputerowa nie mogłaby istnieć. Imprezy komputerowe to złoty użytkowników, gdzie ludzie skupieni w różnych grupach prezentują swoje produkcje w konkursach zwanych kompotami (od angielskiego *competition*).

Były to zazwyczaj konkursy na najlepszą: muzykę, grafikę, no i oczywiście demo. Na początku imprezy tego typu nazywały się *copy party*, ponieważ przyjeżdżało się na nie i głównie kopiowało nowości (i to nie tylko scenowe), które były w posiadaniu partyzantów. Dopiero od połowy lat 90-tych zmieniło się nazwę na *demo party*. Mniej

już się kopiowało, a większość produkcji była dostępna w necie. W tamtym okresie niestety coraz mniej ukazywało się produkcji scenowych.

Pierwsza, z prawdziwego zdarzenia, impreza komputerowa z udziałem C64 odbyła się w 1984 roku w Niemczech w Berlinie i



zwała się *Plutonium Party*. Ale dopiero od 1987 roku można mówić o masowych imprezach komputerowych. W tamtym czasie zorganizowano 29 *parties* i z każdym rokiem było ich coraz więcej. W Polsce pierwsze większe party to gdyńskie *Copy Party* zorganizowane w grudniu 1991 przez grupy *Axel* i *Parados*.

Party poprzedza zawsze invitka, czyli zaproszenie zrobione na komputerze, na który organizatorzy urządzają party. Zaproszenia mają formę krótkich intr lub notek informujących gdzie, kiedy i jakie kompoty (konkursy) się odbędą. Podany jest także orientacyjny koszt wejścia na imprezę oraz dodatkowe atrakcje czekające na partyzantów.



*Identyfikator*

Party zazwyczaj trwa trzy dni, choć na Zachodzie zdarzają się dłuższe imprezy. Zaczyna się zazwyczaj w piątek, a kończy w niedzielę. Większość osób ma zazwyczaj weekendy wolne i w te właśnie dni może bez problemu wpaść na taką imprezę. Stąd właśnie reguła ich organizowana w te dni. Kulminacyjnym punktem imprezy jest prezentacja prac w konkursach, które rozpoczynają się z reguły w sobotę i – jeśli jest ich dużo – kończą się czasami po północy w niedzielę. Przegląd rozpoczyna się od konkursu na najlepszą muzykę, następnie grafikę i na końcu demo. Obecnie na niektórych imprezach organizowane są na C64 konkursy w kategorii najlepsze Intro na 4KB, muzyka napisana na 2SIDy, czy muzyka skomponowana na samplach. Rozróżnia się podział na kilka rodzajów *demo party*. Do głównych należą dwa: *demo party* zarezerwowane tylko dla C64 zwane *C64 Party* i multi-platformowe party, gdzie przyjeżdżają przedstawiciele wielu platform, m.in. Amigi i PC. Niestety, na tym drugim rodzaju party (przynajmniej w Polsce) komputery 8-bitowe (takie jak C64) traktowane są zazwyczaj jak większy dodatek do kasy za wejściówki na imprezę. Kolejnym typem party jest 8-bit party, przeznaczone tylko dla

komputerów 8-bitowych. Najbardziej znaną tego typu imprezą jest *Forever* na Słowacji, gdzie co roku przyjeżdża sporo osób związanych z Atari, Spectrum, Commodore czy chociażby Amstradem. Kolejne tego typu party to organizowane na Węgrzech *Arok*, a także w Szwecji *LCP*.

Zorganizowanie demo party to niemały wysiłek dla organizatorów. Trzeba znaleźć odpowiednią salę, która pomieści od kilkunastu do kilkudziesięciu osób. W przypadku większych imprez konieczne staje się znalezienie sponsora, który pokryje koszty wynajęcia sali, projektora („Big Screen”), identyfikatorów itp. Na takich imprezach z reguły nie da się zarobić, no – chyba, że dopisze frekwencja i zjawi się mnóstwo osób. Organizatorzy starają się tak zorganizować party, aby nie musieli nic dokładać do imprezy. Czasami zdarzały się imprezy, na których ludzie trochę za dużo wypili, robił się bałagan i były straty materialne, a wiadomo – za straty odpowiada organizator i on pokrywa koszty.

Party organizowane jest przez członków sceny, którzy wynajmują sale w danym mieście i ogłaszają termin takiej imprezy. Ceny wejściówek nie są zbyt wygórowane, ponieważ organizatorzy z reguły na party nie zamierzają zarabiać (tyczy się to głównie *C64 Party*). Niestety, bardzo mało jest takich imprez komputerowych, gdzie nie pobiera się opłat za wstęp. Ale przecież nikt nie będzie płacił z własnej kieszeni za całą tego typu imprezę.

Postaram się wam przybliżyć jak wygląda taka impreza na C64 zorganizowana w Polsce.

Najważniejszą rzeczą, którą się wspomina po latach jest ten niepowtarzalny klimat, obecny na całym *partyplace*. Dawniej, kiedy jechało się na takie *demo party*, to zazwyczaj było się niepełnoletnią osobą i podróżowało się zwykle pociągiem. Z dala od rodzinnego domu ludzie zmierzający na party mogli się wyszaleć. Nikt ich tam nie kontrolował, więc mogli sobie pozwolić na picie piwa czy wódki. Trzeba przyznać, że na większości tego typu imprezach alkohol lał się strumieniami, ale jeśli ludzie zachowywali umiar, to nie było problemu.

Większość osób udająca się na taką imprezę wiozła ze sobą produkcje stworzone

przez grupę, do której należeli, przeznaczone na różne konkursy. Chodziło głównie o możliwość pochwalenia się przed innymi, co ich grupa potrafi na tym komputerze dokonać. Dawniej przywoziło się na party cały sprzęt komputerowy, tj. monitor, komputer, stacje dysków i pełno swoich dyskie-tek. Obecnie, jako że party przeistoczyło się w coś takiego jak „sentymentalne spotkanie po latach” i mało osób ma już C64, to zaniechano przywożenia 8-bitowego sprzętu. W zamian zbiera się najczęściej laptopy, na których zainstalowane są emulatory. W czasach, kiedy na *partyplace* można było zobaczyć pełno stolików, a na nich mnóstwo C64 czy nawet C128, gdzie ludzie na party kończyli swoje demo, grafiki czy muzyki na konkursy, zdarzało się że w takim klimacie powstawały na prędko zrobione ciekawe demka, najczęściej zrobione dla kawału. Tak właśnie powstało demo *Sandaly Jetboya*. Dzięki takim imprezom powstały ciekawe i na przyzwoitym poziomie produkty scenowe. Panuje na takich imprezach niepowtarzalny klimat, którego nie sposób dokładnie wyrazić słowami.



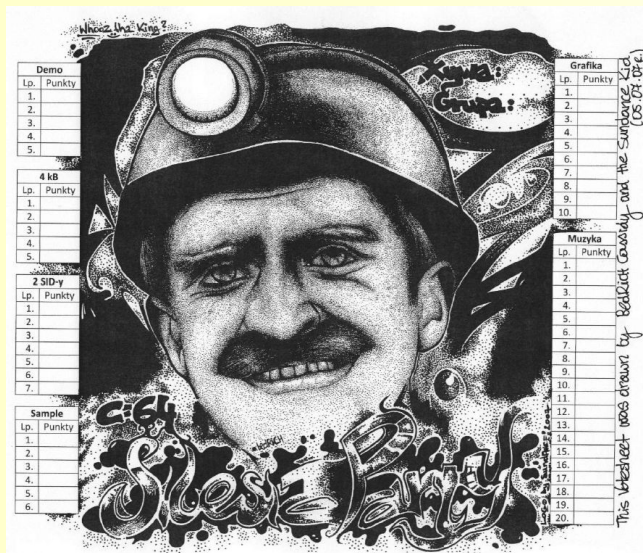
*Center Party, 1997*

Trzeba też wspomnieć, że dzięki temu pospiesznemu i trochę niechlujnemu kodowaniu w ostatnim momencie, powstało sporo demek, które działały tylko na komputerach swoich twórców i dopiero w jakiś czas po party zaczynały krążyć w oficjalnym obiegu scenowym.

Jednymi z najlepszych na C64 *demo party* z dawnych lat są:

- dwie edycje *Asphyxia Party* w 1992 i 1993 roku (szczególnie w 1993, na imprezę zwaną inaczej *Hagar Party* przyjechało, jak na początki sceny, sporo osób i ukazało się kilka ciekawych produkcji),
- imprezy organizowane przez grupy *Ely-*





Przykładowa votka

sium & Antia w Tarnowie, na których ukazywało się mnóstwo ciekawych i wartościowych produkcji scenowych, a i frekwencja na tych imprezach bywała wysoka,

- seria *North Party*, szczególnie pierwsza edycja, na której zjawilo się ponad 120 osób, a na *compo* ukazało się 16 dem oraz mnóstwo grafiki i muzyki.

Bywały *demo party*, które nie odbyły się zgodnie z planami organizatorów i zostawały w czasie ich trwania przerywane. Tak było ze sławnym *New Face* w Poznaniu, gdzie organizatorzy „zakończyli” imprezę około drugiej w nocy. Nawet *compo* się nie odbyło i ludzie musieli wracać do domu. A szkoda, bo impreza zapowiadała się fajnie. Drugą taką imprezą było *Center Party* w Pleszewie. Impreza skończyła się zaraz po konkursach i ludzie musieli opuścić teren party i pojechać do domu.

Najbardziej oczekiwaną częścią każdego party jest moment ogłoszenia wyników. Często pojawiają się wtedy zarzuty o stroniczość w oddawaniu głosów (co jest zresztą trochę prawdą). Głosowanie na party odbywa się na tzw. *votesheet*, popularnie zwanymi votkami. Są to specjalnie narysowane czy zrobione na komputerze karty do głosowania, które dostaje każdy uczestnik party. Na nich są wypisane wszystkie konkursy oraz produkcje biorące udział w kompotach i uczestnik przy każdej produkcji wstawia punkty, najczęściej od 0-9. Potem zbierane są takie votki i z nich podliczane są punkty. Jednak tu się pojawia pewien problem, bo czasami ludzie – jeśli wiedzą, czyja jest muzyka lub grafika – głosują na swoich znajomych albo specjalnie głosują na pro-

dukty swojej grupy. Jeśli organizatorzy dobrze sprawdzają votki, to znajdują te złe i celowo wypełnione i anulują je, ale czasami nie da się tego wychwycić.

Na demo party amigowych czy pecetowych zdarzało się tak, iż do konkursu zgłoszonych było tak wiele utworów muzycznych, że organizatorzy musieli przeprowadzić wstępną selekcję materiału. I tu znowu pojawiały się zarzuty, że „najlepsze” kompozycje nie były dopuszczone do konkursu. Na imprezach 8-bitowych jak do tej pory nie była przeprowadzona żadna selekcja wśród zgłoszonych utworów muzycznych i nigdy nie było z tym problemu. Niestety, na 8 bitowe komputery z reguły jest mniej kompozycji niż na Amigę czy PeCeta. Nawet w latach świetności C64 muzyki nie było więcej niż 60 utworów, a odsłuchać tyle kawałków muzycznych to istna mordęga, dlatego nie ma się co dziwić, bo na inne platformy kompozycji bywało ponad 100, a czasami nawet około 200.



North Party 8, 2003

*Demo party* kończy się tak naprawdę z chwilą zakończenia kompotów, po których ludzie idą spać i wczesnym rankiem większość z nich, zapitych (znaczy się: zasnanych) udaje się na pociąg powrotny do domu. Później, po kilku dniach, można przeczytać relacje z *demo party* w magazynach dyskowych. Wszelkie żale i bóle co do konkretnej imprezy były potem namiętnie opisywane i zawsze ktoś miał jakieś pretensje do organizatorów. W tym miejscu trudno nie wspomnieć o pewnej specyfice polskiej sceny, czyli nieustających wojenkach pomiędzy grupami lub poszczególnymi ich członkami. Z tego, co mi wiadomo dotyczy

to wyłącznie polskiej sceny, gdyż na Zachodzie (z wyjątkiem kilku przypadków) efekt taki nie występował. No cóż, gdzie 2 Polaków tam 3 zdania na jakiś temat, także na scenie. A skoro już jesteśmy przy magazynach dyskowych (tzw. zinach)... Niektóre miały luźną tematykę, inne koncentrowały się wyłącznie na scenie. Obecnie jest to prawdziwa skarbnica wiedzy historycznej o początkach i rozwoju sceny w Polsce. Niektóre magazyny padały po kilku numerach, inne ukazywały się regularnie przez kilka lat i doczekały się kilkunastu wydań.

Istnieje jeszcze coś takiego jak *meeting*. Jest to coś w rodzaju małego party, z tą tylko różnicą, że bez konkursów. Na takie spotkania przyjeżdżają ludzie tylko z danej grupy lub przyjaciele ze sceny. Typowym przykładem takiego spotkania jest amigowe *Eastern Meeting*. Na spotkaniach tych organizowane są prezentacje nowego oprogramowania i nowego sprzętu. Autorzy mogą skonsultować z użytkownikami ewentualne drogi rozwoju ich softu, potrzeby userów itp. Obecnie większość ludzi ze sceny stawia na *friendship*, czyli podtrzymywanie i rozwijanie starych znajomości. Spotkania takie mają charakter „sentymentalno-kameralny”. Wyświetlane są stare demka, z głośników płyną dobrze znane dźwięki kultowych niegdyś modułów z czasów świetności ulubionych maszynek. Czasami rozgrywane są turnieje w jakąś grę, np. *SWOS* lub *Mortal Kombat*. Obecnie nie ma już takiego nacisku na nowe, coraz lepsze produkcje, więc w większości ludzie spotykają się dla samej przyjemności bycia ze sobą oraz wspomnienia starych dobrych czasów.

Na C64 takie spotkania organizowały takie grupy jak *Fraction*, *Arise* czy *Samar*. Później raporty z tych imprez ukazywały się w magazynach dyskowych tych grup.

Bankructwo firm *Commodore* oraz *Atari* i nieubłagany postęp technologiczny zrobiły swoje. Dziś resztki tej dawnej sceny możemy obserwować na PC. Myślę, że były to piękne czasy pionierskiego przecierania komputerowych szlaków. Okres ten minął i już nie wróci. Pozostanie on jednak na zawsze we wspomnieniach ludzi, którzy w tym uczestniczyli.

Ramos & Mr. Mat



# Teraz my, czyli warto rozmawiać

Powraca nasza rubryka „Teraz my...” - mam nadzieję, że już na stałe. Wasze opinie są dla nas bardzo ważne i zawsze staramy się brać je pod uwagę.

Dziś zamieścimy trzy opinie o C&A Fan - dwie pochodzą z for internetowych, jedna drogą mailową dotarła do Ramosa, obecnego Naczelnika pisma.

Dlaczego tylko trzy? Dlatego, że maili przychodzi coraz mniej. Wiem, że już dawno straciliście nadzieję na czwarty numer magazynu, ale zapewniamy, że duża liczba Waszych reakcji tylko lepiej zmotywuje nas do dalszej pracy. A więc: czekamy na maile!

arti

• Wielkie dzięki! Nowy numer C&A Fan zapowiada się smakowicie, aż szkoda go czytać na ekranie monitora. Koniecznie muszę go rzucić na drukarkę (choćby w odcieniach szarości). Wspaniała robota! Oby tak dalej!

[z komentarzy na PPA]

• Świetny numer i wspaniała lektura na weekend! Brawo! Podziwiam was, że chce wam się jeszcze coś konstruktywnego tworzyć! :D

[z forum c64scene.pl]

Dziękujemy za tak ciepłe słowa. Świadomość, że ktoś czyta nasze wypociny, że ktoś na nie czeka i że się komuś podobają, upewnia nas, że warto robić dalej to, co robimy.

„Rzucanie magazynu na drukarkę” to dobry (choć kosztowny) pomysł. Zawsze to milej wygodnie rozsiąść się w fotelu, zamiast ślęczeć nad komputerem. Obecny numer pisma składałem sam, a że specem od DTP nie jestem, kolory pewnie też nie najszczęśliwiej dobrałem. Z pewnością nie myślałem o optymalizowaniu ich pod kątem kosztów wydruku magazynu. Co

więc powiecie na pomysł, żeby zamieszczać drugą wersję pisma bez tła (z wyjątkiem, oczywiście, okładek) i z ilustracjami w odcieniach szarości? Czekamy na Wasze opinie.

A na koniec list krytyczny - żeby nie było, że nas tylko chwalicie ;)

• Właśnie przeczytałem trzy pierwsze numery (na czwarty zabrakło mi tuszu w drukarce i muszę nieco poczekać ;)). Powiem szczerze, że magazyn nie do końca mi odpowiada. Uważam, iż ze względu na niewielką ilość nowości i wydarzeń w światku C64, jedynym sensownym rozwiązaniem jest jak najszersza interakcja z użytkownikami i otwarcie na wszystkich. Nie bardzo rozumiem postawę „anty-grową” i „anty-listową”. Opisy gier i prezentacje reakcji czytelników byłyby na pewno ciekawsze niż przedstawiane kolejny raz specyfikacje komputerów czy historii firm i modeli. W ogóle jak dla mnie to zdecydowanie za dużo jest o sprzęcie, za mało zaś o oprogramowaniu i programowaniu.

Tomaaz

Oto kolejny przykład krytyki konstruktywnej :) Tym razem jednak nie do końca mogę zgodzić się z zarzutami pod adresem pisma. Ale do rzeczy.

Przyjrzyjmy się, jak wygląda podział treści w naszym magazynie (od pierwszego numeru). Na pierwszy rzut oka widać, że zdecydowanie przeważa tematyka związana ze sceną (i to głównie na 8-bit). Na drugim miejscu umieścić należy treści związane z C64, a na samym końcu znajduje się Amiga. Zastanówmy się teraz, dlaczego tak się dzieje. Czy to jest tak, że nie lubimy Amigi (a już zupełnie nie tolerujemy „nowych” Amig)? Otóż nie. Podział treści jest taki, jak przekrój

członków redakcji. Otóż najwięcej osób spośród nas związanych jest ze sceną C64. Czasem trafi się jakiś Czytelnik, który napisze artykuł związany ze sprzętem, czasem ktoś opíše jakiś program. Czasem wreszcie ja wyklecę kilka słów na tematy „staroamigowe”.

Z tych to właśnie powodów tak mało jest u nas treści związanych z programowaniem. Można to zmienić tylko w jeden sposób - ktoś z Czytelników zechce zasilić grono redakcyjne i poświęci się tej właśnie tematyce. W przeciwnym wypadku o programowaniu nadal będzie u nas mało. To samo dotyczy innych działów. Jeżeli jakiś posiadacz Amigi (także „nowej”) zechce opisywać sprzęt i oprogramowanie dla tego wspaniałego komputera, na pewno nie odmówimy mu kilku stron w piśmie. Do tego jednak trzeba chęci, a przede wszystkim czasu.

Absolutnie nie zgadzam się z Czytelnikiem, że redakcja prezentuje postawę „anty-grową”. Przecież w każdym numerze C&A Fan są opisy gier... A że czasem mało, że czasem krótkie - można to łatwo zmienić (patrz: poprzedni akapit). Co do postawy „anty-listowej”, to sprawa jest znacznie prostsza. Po prostu przychodzi do nas coraz mniej maili (co nie znaczy, że nas nie czytacie - wiemy, że nasz magazyn pobierany jest z Sieci dość często).

Nie zgadzam się również ze stwierdzeniem, że za dużo u nas pisze się o sprzęcie. Chociażby opis 1541 Ultimate z tego numeru wydaje mi się bardzo ciekawy. A że pewnie niewielu stać na zakup tego urządzenia? Cóż, dobre i tych kilka osób, dobra i sama wiedza o jego możliwościach. Jeżeli zaś chodzi o historię Amigi, to tutaj również nie dam się przekonać. Cykl J. Reimera jest chyba najciekawszym, jaki kiedykolwiek powstał i każdy wielbiciel sprzętu Commodore (nie tylko Amigi) powinien się z nim zapoznać.

# NIE PRZEGAP!



**Riverwash demoscene party** to spotkanie osób związanych z demosceną komputerową, które odbędzie się w dniach **4 - 6 września 2009 r.** w klubie *No Mercy* przy **ul. Bema 65 w Warszawie**. Party *Riverwash* jest organizowane po raz trzeci. W roku 2007 odbyło się w miejscowości Szymonice k/Raciborza, a w 2008 w Rudach Raciborskich.

## Plan party:

- ◆ Piątek (4 września)
- ◇ 12:00 Rozpoczęcie party
- ◇ 13:00 DEADLINE: MSX & GFX COMPOS
- ◇ 16:00 COMPO: CHIP & ST-02 MUSIC
- ◇ 18:00 Garden Grill Party
- ◇ 19:00 COMPO: NEWSCHOOL MUSIC
- ◇ 21:00 KONCERT: Większy Obciach
- ◇ 23:00 KONCERT: DJ Tm\_Dag
- ◇ Po koncercie - amidek do białego rana

- ◆ Sobota (5 września)
  - ◇ 12:00 DEADLINE: EXE COMPOS
  - ◇ 18:00 ROBO COMPO
  - ◇ 19:00 COMPO: PHOTO & GFX
  - ◇ 21:00 KONCERT: DJ Gargaj
  - ◇ 23:00 COMPO: INTRO COMPOS
  - ◇ 23:30 COMPO: WILD/ANIM
  - ◇ 00:00 COMPO: DEMO OLDSCHOOL/NEWSCHOOL
  - ◇ 00:30 KWIT COMPO
  - ◇ 01:00 KONCERT: In Dark We Thrust
  - ◆ Niedziela (6 września)
  - ◇ 09:00 DEADLINE: głosowanie
  - ◇ 12:00 Rozdanie nagród i zamknięcie party
- Oprócz tego przewidzianych jest kilka zaskakujących *crazy/fast compos*, m.in. nieoficjalne *16s exe compo* organizowane przez *Lettique*.

## Koszty:

- 3-dniowa wejściówka na całe party w cenie **100 PLN** obejmuje:
- ◆ uczestnictwo w całej imprezie i wszystkich atrakcjach (*competitions*, możliwość wygrania nagród),
  - ◆ identyfikator,
  - ◆ wstęp na koncerty podczas party (będą co najmniej dwa),

- ◆ dostęp do *sleeping roomu*,
- ◆ talon do baru klubu *No Mercy* na kwotę 30 PLN (piwo, alkohole, napoje bezalkoholowe)
- ◆ po jednym ciepłym posiłku (*catering*, *pizza*, *grill*) w dwa wybrane dni imprezy, w sumie na około 20 PLN.

Wejściówka dla widzów w cenie **15 PLN** uprawnia jedynie do wstępu i ważna jest do godziny 20:00.

Wejściówka na koncert w cenie **10 PLN** uprawnia do wstępu tylko na koncert.

## Możliwości noclegu:

- nocleg w *sleeping roomie* na terenie party (osobne pomieszczenie z materacami, pojemność około 30 osób) - koszt **0 PLN**, komfort: niski,
- hotel robotniczy *Mar-Gran*, 250 metrów od *party place* - koszt **od 30 PLN**, komfort: średni,
- zajazd *Majawa*, 1500 metrów od *party place* - koszt **od 50 PLN**, komfort: niezły,
- hostel *Zachodni* na Dworcu PKP Warszawa Zachodnia, 1000 metrów od *party place* - koszt **od 70 PLN**, komfort: niezły,
- hotel *Colibra*, 3000 metrów od *party place* - koszt **od 100 PLN**, komfort: wysoki.

Więcej informacji na <http://riverwash.pl>.



**Silesia Party 3** to kolejne w cyklu party wyłącznie dla pasjonatów Commodore 64. Pierwsza edycja odbyła się w Technikum nr 11 w Katowicach w 2007 roku z inicjatywy BoBeR'a/Apidya, zafascynowanego ostatnim, dziesiątym *North Party* w Warszawie. Wracając do SP1 - miejsce i wyposażenie *party place* z pewnością pozwoliło przypomnieć sobie, jak wyglądały party w pierwszej połowie lat '90 ubiegłego wieku (zarówno z tych złych jak i dobrych stron :) Druga edycja odbyła się w lokalu *Traffic* w Czeladzi - najstarszym mieście Zagłębia Dąbrowskiego. *Traffic* to bar oraz *skatepark* z wyposażeniem multimedialnym. Trzecia edycja party, której organizatorami są Raf/Vulture Design oraz Volcano/Exon, również odbędzie się w *Traffic'u*.

## Gdzie i kiedy:

- ◆ lokalizacja: *Centrum Rozrywki i Kultury Traffic*, **ul. Trz nadla 1, 41-253 Czeladź**,
  - ◆ termin: **18-20 września 2009 r.**,
  - ◆ cena: panowie - **40 zł** (przedpłata: 35 zł), panie - **free** ;)
- Lokalizacja party jest bardzo korzystna. Obok *Traffic'a* znajdują się sklepy sieci *Biedronka* oraz *LIDL*. W pobliżu są również: dwa sklepy monopolowe, bankomaty ING BANK Śląski oraz PeKaO S.A., a także przystanki autobusowe, umożliwiające dojazd z Katowic oraz z Sosnowca (w Czeladzi nie ma dworca kolejowego, ale dojazd z dworców obu wspomnianych miejscowości nie nastręcza trudności). W odległości 3 km od *party place* znajduje się centrum handlowe *M1*. Spać można na *party place*, można także wynająć pokój w Będzinie (3,4 km od *party place*, dojazd dwoma liniami autobusowymi, cena: **od 40 zł** za nocleg) lub w Sosnowcu (2 km, dojazd jedną linią autobusową, cena **od 40 zł** za nocleg).

Podczas party przeprowadzone zostaną konkursy w następujących kategoriach:

- ◇ demo (max jedna dyskietka),
- ◇ demo/intro 4k (max 16 bloków),
- ◇ grafika (jedna praca na autora),
- ◇ muzyka (jeden utwór na autora, odgrywane będą nie więcej niż 3 minuty),
- ◇ muzyka 2SID (stereo - jedna muzyka na autora,

odgrywane będą nie więcej niż 3 minuty, drugi SID @\$420),

◇ sample (jedna muzyka na autora, odgrywane będą nie więcej niż 3 minuty, cały utwór musi mieścić się w pamięci),

◇ *crazy* (poza powyższymi kategoriami).

Zostaną też zorganizowane turnieje gier komputerowych (np. *Bombmania* dla czterech graczy), karaoke do utworów napisanych na C64, „jaka to melodia” i inne.

Więcej szczegółów, lista potencjalnych uczestników party oraz najświeższe informacje znajdują się na stronie [www.silesiaparty.pl](http://www.silesiaparty.pl).

**Serdecznie zapraszamy do przybycia na ostatnie party, które podtrzymuje ducha demosceny C64 w Polsce!**

