

C&A fan

AMIGA

- Gadżeciarnstwo i VisualPrefs cz. 2
- Amigowa pogodynka Wet
- Multimedia na Arosie
- Perełki z Amikit PostED
- PPA 4
- PPA 5
- PPA 6

Commodore 64

- Swapping C-64 po latach
- Universal Cartridge
- Ślepiec Szuka
- Wywiad z Commer'em
- Plik SID i C64
- Silesia Party V

INNE

- Commodore Max Machine
- Home Computer Wars
- Jak zostać nieśmiertelnym
- Konsole Commodore 2000K i 3000H

Wywiad
z Michaeliem
Tomczykiem



W NUMERZE

WSTĘP

- 2 Od redakcji
- 3 News
- 4 Apel
- 5 Konkurs

C64

- Pograjmy jak za dawnych lat... 1984 cz. 3
- Swapping C-64 po latach
- Universal Cartridge
- Ślepiec Szuka
- Wywiad z Commer'em
- Plik SID i C64
- Silesia Party V

- 18
- 22
- 24
- 26
- 28
- 31
- 33

AMIGA

- 6 Gadżeciarnstwo i VisualPrefs cz. 2
- 9 Amigowa pogodynka Wet
- 11 Multimedia na Arosie
- 13 Perełki z Amikit PoSTED
- 14 PPA 4
- 15 PPA 5
- 17 PPA 6

INNE

- Commodore Max Machine
- Wywiad z Michaelem Tomczykiem
- Home Computer Wars
- Jak zostać nieśmiertelnym
- Konsole Commodore 2000K i 3000H

- 36
- 42
- 44
- 47
- 48

Wydanie numeru kończącego dany rok, to dobry moment na podsumowanie pewnych wydarzeń, mających miejsce w grupie FanCA. Nasz skład poszerzył swoje grono o kolejnych członków. Występują oni pod ksywą noctropolis oraz Barr-Find. Artykuły noctropolis można przeczytać w aktualnym numerze pisma, natomiast Barr-Find zajmuje się modyfikacją strony. Kolega redakcyjny Ramos, wraz z Bartłomiejem Kluską, wydał książkę pt. „Bajty polskie”, w której po raz pierwszy opisano w przystępny sposób historię polskich gier komputerowych, a także początków branży elektronicznej rozrywki w naszym kraju. Niestrudzony Indyjr po raz kolejny uraczył nas, stworzoną w S.E.U.C.K.u, grą o nazwie „Blood & Honour: Aidaars Revenge”, która ukazała się na stronie pod szyldem naszej grupy.

A co w aktualnym numerze pisma? Miłośnicy Amigi mogą, z pomocą kolejnego kursu Visual Prefs, upiększyć sobie nieco blat WorkBench. Mogą także „zaśmieszyć” swój dopieszczony blat, zaklejając go karteczkami służącymi do zapisywania pewnych informacji. Za pomocą programu Wet, mogą sprawdzić jaka będzie pogoda i jeśli nie dopisze, czas spędzony w domu mogą sobie uprzyjemnić słuchaniem muzyki, oglądaniem filmów, lub czytaniem naszego pisma za pomocą programów, które przedstawia Don Rafito w swoim artykule o takich możliwościach w Arosie.

Większy wybór mają fani C64, ponieważ artykułów związanych z tym komputerem jest znacznie więcej. Osoby lubiące zabawy z lutownicą, dowiedzą się jak zmontować sobie Universal Cartridge autorstwa 111110lo. Podczas zmagania z lutownicą posłuchają sobie muzyki SIDowej na oryginalnym sprzęcie lub za pomocą odpowiednich programów pod Window-sa. Dodatkowo dowiedzą się o skośnooim komodoru, który nie zdobył uznania użytkowników oraz przeniosł się w czasie do lat 70-tych, kiedy to firma Commodore uraczyła nas swoimi konsolami do gier. Poszerzą także swoją wiedzę odnośnie wyświetlania grafiki na komodoru. A po tych wszystkich zmaganiach, dla relaksu poczytają sobie wspomnienia ludzi związanych ze sceną C64 oraz przeczytają relację z Silesia Party 5, które odbyło się 21 października 2011 roku w nowym miejscu w Będzinie.

Dodatkowo na czytelników czeka wywiad z pręgą ręką Jacka Tramiela, Michaelem Tomczykiem. Przytacza on ciekawe fakty związane z działaniem i zarządzaniem firmy Commodore.

Redakcja ogłasza także konkurs na artykuły do magazynu, który zrodził się z braku reakcji czytelników na nasze apele o nadsyłanie artykułów do pisma. Związane jest to z brakiem większej ilości czasu, który redakcja może poświęcić na pisanie kolejnych artykułów. Więcej informacji o konkursie oraz kolejny apel o nadsyłanie artykułów, możecie przeczytać w tym numerze i na stronie CA Fan.

Milego czytania oraz zadowolenia z kolejnego numeru pisma życzy grupa FanCA

Redakcja

E-Mail: admin@ca-fan.pl (w sprawie strony)
ramos@ca-fan.pl (w sprawie magazynu)
Strona: <http://ca-fan.pl/>
Nasza-Klasa: <http://nk.pl/#grupy/84536>
Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Commodore-Amiga-Fan/144894602228504?v=wall>

Commodore & Amiga Fan

Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore

Redaktor naczelny: Ramos

Autorzy artykułów: : 111110lo, Atreus, Chash, Don Rafito, Hery, Jubi, MrMat, Mr. Wegi, noctropolis, p.a., Ramos.

Założa FanCA: arti, Atreus, Bago Zonde, Barr-find, Black Light, Don Rafito, Indyjr, MrMat, noctropolis, p.a., Ramos, Skull, TOUDIdel.

Korekta: Atreus

Fotografia reportażowa z Silesia 5: MrMat

Fotografia na okładce oraz w temacie numeru: z archiwum Michaela Tomczyka

Design, skład i łamanie: Black Light - procreators.pl

Newsy Newsy Newsy



Rear Admiral ThunderDrive

Jest to współczesna replika CMD HD. Urządzenie oferuje pojemność do 4GB z kompatybilnością z 1541, 1571 i 1581. Posiada interfejs standardu IEC, Parallel oraz SCSI.

O tym urządzeniu można dowiedzieć się zaglądając na stronę: <http://69.47.125.137/ThunderDrive/Product/index.html> oraz także zamówić egzemplarz dla siebie.

15-lecie Protovision

Protovision zostało założone w 1996 i z okazji piętnastolecia kompilacja gier dla 4 graczy (Bomb Mania, Tanks 3000, Hockey Mania, Team Patrol) jest dostępna po specjalnej cenie.



UAE-Wii - v7

Jeżeli w Twoim otoczeniu znajduje się konsola Wii i nie możesz z jakichś względów zapomnieć o Amidze, UAE-Wii pozwoli Ci nacieszyć się grami z tamtych lat na komputer marki Amiga. Emulator ten bazuje na UAE i może emulować Amigę 500, 600, 1000 i 1200. W tej wersji wprowadzono zmiany jak: poprawiona obsługa obrazu dysku HDD; dodana wirtualna klawiatura; wprowadzone zmiany kosmetyczne w menu oraz drobne usprawnienia działania samego emulatora. Na stronie: http://wiibrew.org/wiki/UAE_Wii można przeczytać o samym emulatorze oraz jak go zainstalować na konsoli Wii.

Vamos

Tak nazywa się nowy projekt od Lallafa. Chce on stworzyć wirtualny system amigowy dla MacOS'a. Projekt w założeniu ma przejmować wszystkie odwołania programów amigowych do bibliotek systemowych i przekierowywać je do bibliotek Mac'a. Pozwoli to na natywne uruchamianie programów napisanych dla AmigaOS na MacOS'ie.

Więcej można dowiedzieć się z: <http://lallafa.de/blog/2011/11/vamos-runs-amiga-cli-programs-on-my-mac/>

Amiga Manuals

Jest to strona, która ciągle rozrasta się o nowe instrukcje do gier, programów, sprzętu. Znajduje się pod adresem: <http://amiga-manuals.npage.de/index.html>

ACE128

Jest to projekt, który w założeniu stworzyć nowy system operacyjny na Commodore 128. Na filmiku demonstracyjnym znajdującym się na kanale youtube (<http://www.youtube.com/user/CommodoreInfoPage#p/f/0/XrFj-cFMp5A>) można zobaczyć detale dotyczące odpowiednika „panelu sterowania” z windowsa.



Micro64

To nowy emulator C64 pod systemem Windows. Jego początki sięgają 2006 roku, kiedy został wypuszczony emulator o nazwie fr-051 daleki przodek Micro64. Twórcy emulatora przyświeca cel stworzenia jak najdokładniejszego odwzorowania prawdziwego Commodore 64.

Więcej informacji i emulator do ściągnięcia ze strony: <http://micro64.de/>



Apel

Strona C&A Fan liczy sobie już ponad dwa lata. Przez ten czas mogliście przeczytać dużo wspaniałych artykułów, sprawozdań, recenzji, porad, opisów. Wielu z Was brało udział w dyskusjach, zakładało nowe wątki i poruszało przeróżne tematy. Cieszymy się, że każdego dnia odwiedza nas wiele osób. To wspaniałe uczucie wiedzieć, że nasza praca nie idzie na marne.

Magazyn wydawany przez naszą grupę jest bezpłatny i chcemy, by zawsze taki pozostał. Ma on dawać radość wszystkim, dla których C-64 i Amiga nie jest tylko przestarzałym sprzętem, ale czymś więcej. Jednak, by to wszystko było możliwe, pewnych kosztów uniknąć się nie da, ponosimy je sami z naszych prywatnych środków m.in. opłacenie serwera. W planach są też bardziej ambitniejsze przedsięwzięcia, jak wydawanie gier oraz ich promocja na różnych targach, zlotach.

W związku z tym postanowiliśmy poprosić o wsparcie wszystkich tych, którym

strona ca-fan.pl jak i magazyny „C&A Fan”, „C&A Games” oraz „Komoda” przypadły do gustu. Jeśli chciałbyś, by magazyn pojawiał się regularnie, był jeszcze lepszy, a nasza strona prezentowała się ciekawiej - podaruj kilka złotych. By to zrobić, wystarczy kliknąć przycisk „Przełącz darowiznę” na stronie głównej. Istnieje także możliwość wpłaty przelewem na konto bankowe o numerze: mBank 27 1140 2004 0000 3002 3732 6770, w tytule płatności proszę wpisać „ca-fan.pl” oraz swój nick, jeśli darczyńca pozwala na umieszczenie siebie na liście wszystkich ofiarodawców. Możecie też pisać na email: ramosc64@ca-fan.pl.

Z myślą o tym, aby nasza strona była jeszcze ciekawsza i pełniej odpowiadała potrzebą commodorowskiej braci, zachęcamy Cię, Drogi Czytelniku, do podzielenia się za pośrednictwem C&A Fan swoimi osiągnięciami na polu programowania, grafiki lub muzyki. Być może napisałeś program lub grę i nie miałeś dotąd okazji pokazać tej produkcji szerszej publiczności. Nasza

strona jest właśnie dla Ciebie. Oryginalne aplikacje mają szansę na wydanie w wersji kolekcjonerskiej. Również ci, którzy dopiero zamierzają napisać grę lub program użytkowy mogą liczyć na pomoc C&A Fan w koordynacji projektu i nawiązaniu kontaktów.

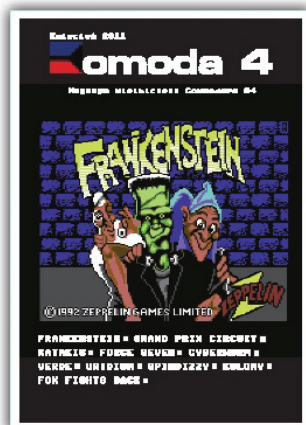
Ponawiamy także prośbę o pomoc w pisaniu artykułów, wywiadów, opisów pasujących do tematyki C&A Fan. Z pewnością macie wiele ciekawych pomysłów, które mogłyby zainteresować innych miłośników Commodore.

Każdą formę współpracy przyjmujemy z otwartymi rękami. Piszcie teksty i przysyłajcie swoje produkcje. Jeśli każdy z nas będzie miał choćby niewielki wkład w rozwijanie naszej strony i powstawanie kolejnych wydań C&A Fan, komputery rodziny Commodore nigdy nie pójdą w zapomnienie.

Redakcja
dziękujemy!

Czytaj nas.

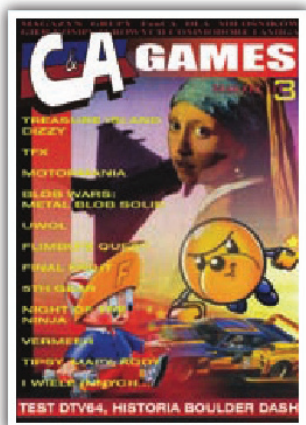
Naprawdę warto!



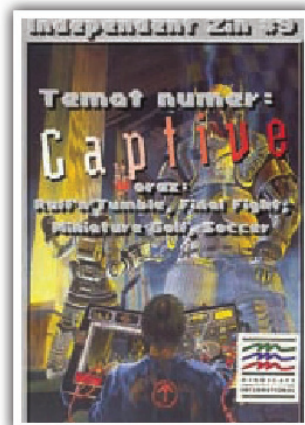
„Komoda”
magazyn wielbicieli C64



„C&A Fan”
magazyn AMIGA & C64



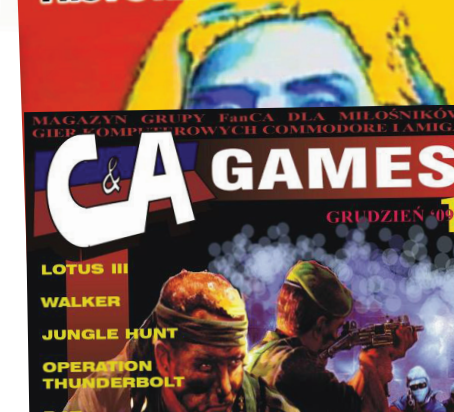
„C&A Games”
dodatek do C&A Fan



„Independent Zin”
rzeczy oldscoolowe

KONKURS

dla osób lubiących pisać artykuły

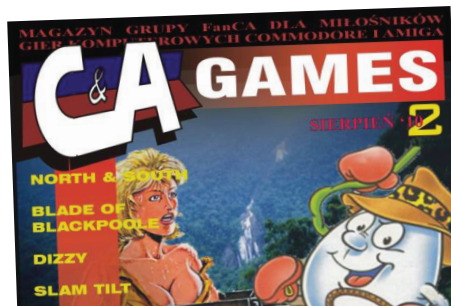
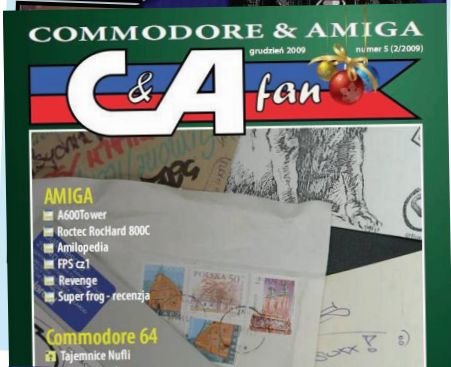
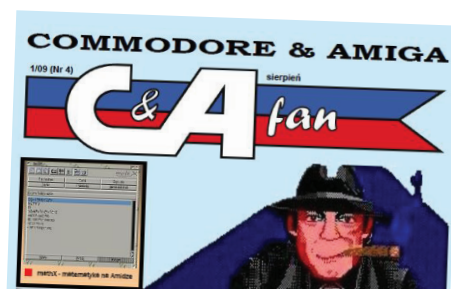


Redakcja strony ca-fan.pl ogłasza konkurs na napisanie trzech artykułów do magazynu „C&A Fan” lub „C&A Games”. Temat artykułów powinien pasować do tematów poruszanych w piśmie i powinien dotyczyć komputerów z pod znaku Commodore lub Amiga.

Jeśli będziecie mieli jakieś wątpliwości co do tematu to proszę pisać na adres ramos@ca-fan.pl. Artykuł zgłoszony do konkursu nie może być krótki w stylu krótkiej recenzji lub notki. Wymagane jest minimum 7KB czystego tekstu w formacie *.TXT i ilustracje. Po sprawdzeniu czy artykuł nie jest jakimś plagiatem i dana osoba nie przerobiła cudzego tekstu albo przetłumaczyła jakiegoś zachodniego artykułu np. z Internetu, będzie zgłoszony on do konkursu. Każdy zgłoszony artykuł na konkurs nie może być wcześniej publikowany, aż do ukazania na łamach strony lub magazynów wydawanych przez grupę FanCA. Oceną artykułu zajmą się ludzie związani z redakcją pism C&A Fan i C&A Games. Dozwolone są recenzje gier, jednak w tym przypadku wymagane są: recenzja, opis przejścia, mapa oraz tipsy i cheats.

Nagrodą dla zwycięzcy na najlepsze artykuły jest książka pt. „Bajty polskie”, której autorami są Bartłomiej Kluska oraz Mariusz Rozwadowski oraz publikacja artykułów na stronie i w najnowszym magazynie „CA Fan” lub „CA Games”, zależnie od tematyki artykułów. Artykuły pozostałych uczestników będą się ukazywać regularnie w kolejnych wydaniach czasopism.

Konkurs trwa do północy 1 marca 2012.



Gadżeciartwo

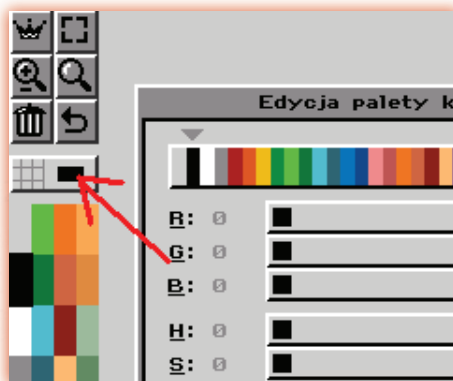
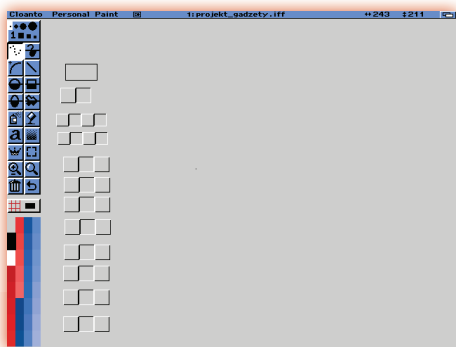
i VisualPrefs

Część druga.

Witam w drugiej i zarazem ostatniej części cyklu poświęconemu robieniu przycisków dla programu VisualPrefs. Tym razem zajmemy się stworzeniem klawiszy, narysowanych samodzielnie od podstaw.

Bez zbędnych ogródek, przystępujemy zatem do pracy.

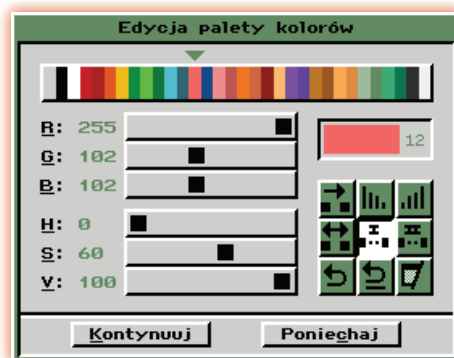
W znany nam już sposób, tworzymy listę przycisków i zakładamy odpowiednie katalogi. Kolejna sprawa to paleta. Pamiętajmy, że tworzone gadżety będą nam służyć na naszej, notabene najbardziej optymalnej konfiguracji Workbenchu czyli AGA, 64 kolory. Otwieramy PPainta, tworzymy ekran roboczy (640x512). Ilość kolorów; tutaj mamy nieco ułatwioną sprawę. Nie będzie przekolorowywania, łączenia palet itd. Wszystkie brushe będziemy rysować, używając ciągle tej samej palety. Zatem od razu wybieramy, te żądane 32 kolory. Pora na odcień. Jak tłumaczyłem w cz. 1, nasze klawisze powinny być do siebie zbliżone kolorystycznie. Będzie ładniej, schludniej i oszczędniej. Otwieramy zatem narzędzie ustawiania kolorów palety w Personalu (klikając w niego prawym klawiszem myszy).



Dzięki suwakom, ustawiamy sobie odcienie (w składowej RGB) poszczególnych kolorów. Jeżeli będziemy używać maski w naszych gadżetach (miejsca w naszych przyciskach, które będą przezroczyste), ustawianie barwy zerowej nie ma znaczenia. Można zostawić domyślnie i tak jej nie będziemy wykorzystywać, przy rysowaniu brushy. Przykład którym posłużę się w tej części cyklu, nie będzie zawierał plików **default.mask**, gdyż gadżety które narysuję, będą pełnymi czworokątami i nie będą wymagać miejsc przezroczystych. Tak więc barwę zerową także opuszczam, a jeśli gdzieś taka potrzeba, to będę mógł ją wykorzystać. Następne kolory to czarny i biały (posłużą jako trójwymiarowe obramowania klawiszy). Pora na pozostałe odcienie. Klawisz zamykania w moim przykładzie będzie składał się z dziesięciu odcieni czerwonych, pozostałe dwadzieścia przypadną dla reszty klawiszy. A te z kolei ustawię w tonacjach niebieskich.

Jak ustawić tonację, żeby się zbytnio nie narobić. Sprawa prosta; ustawiamy pierwszą barwę (najciemniejszą) i ostatnią (najjaśniejszą). Zaznaczamy lewym klawiszem

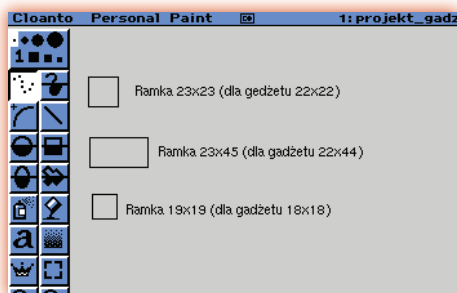
myszy którąś z nich, wciskamy gadżet przejścia barw i wybieramy drugą. Kolory pośrodku zostaną automatycznie ustawione, w taki sposób że widzimy jak jeden kolor płynnie przechodzi w drugi.



Ekran roboczy z ustawioną paletą, zapisujemy jako obrazek.

Kolej na rysowanie przycisków. Przypomnijmy sobie jakich rozmiarów powinny być gadżety i możemy tworzyć ramki. W moim przykładzie gadżet **sbarlogo** będzie wynosić 22x44 piksele (szerokość jest podwojona specjalnie, gdyż narysujemy sobie tam jakiś fajowy logos, a w tym gadżecie szerokość jest dowolna, ogranicza nas jedynie szerokość naszego ekranu i zdrowy

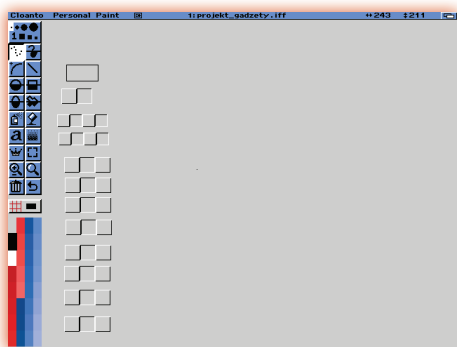
rozśadek), **cycle** i **checkmark** 18x18 pikseli. Pozostałe to 22x22 piksele.



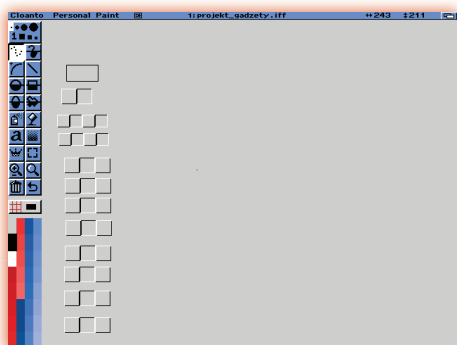
Rysując brusze pamiętajmy żeby nie zawierały zbyt wielu szczegółów. Mają być przede wszystkim czytelne. A po odpowiednim dobraniu barw i sposobie ich „pomalowania”, owa czytelność nabierze atrakcyjnego wyglądu.

Opierając się na moim przykładzie, rysujemy trójwymiarową obwódkę z białego i czarnego koloru. Po odwróceniu tych barw będziemy mieć efekt klawisza wciśniętego (najprościej wyciąć narysowany klawisz i obrócić go o sto osiemdziesiąt stopni, klikając dwukrotnie klawisz „Z”) i proszę bez większego wysiłku mamy drugi brush dla gadżetu, do zrobienia zostanie nam tylko nieaktywny.

Po narysowaniu obramówek (aktywnych i aktywnych-wciśniętych), od razu usuwamy zbędne ramki i znany sposób połączmy brusze w gadżety.



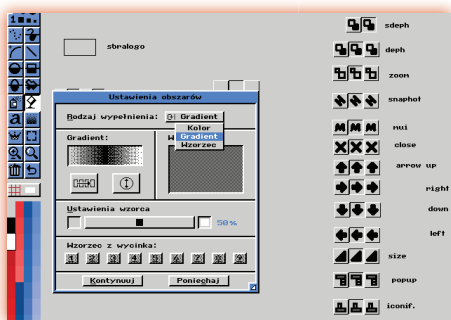
Po tym zabiegu zostanie nam już tylko narysowanie i pokolorowanie zawartości.



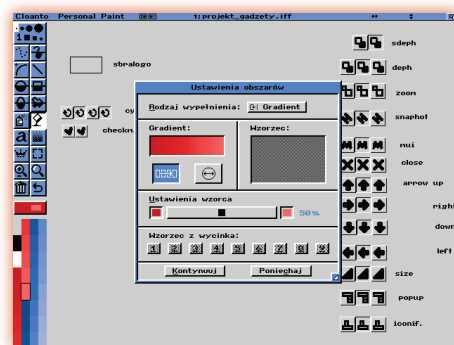
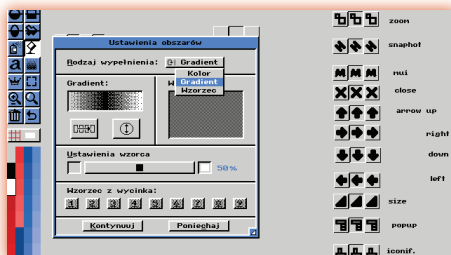
Jak zauważyliście na obrazku, została jedna ramka. To na nasz logos. Nie będzie on klawiszem, więc nie tworzymy obładowki 3D. Jego narysowaniem zajmijmy się na końcu (być może poszerzymy go jeszcze o parę, powtarzam, parę pikseli i pomieszczy co nieco w palecie).



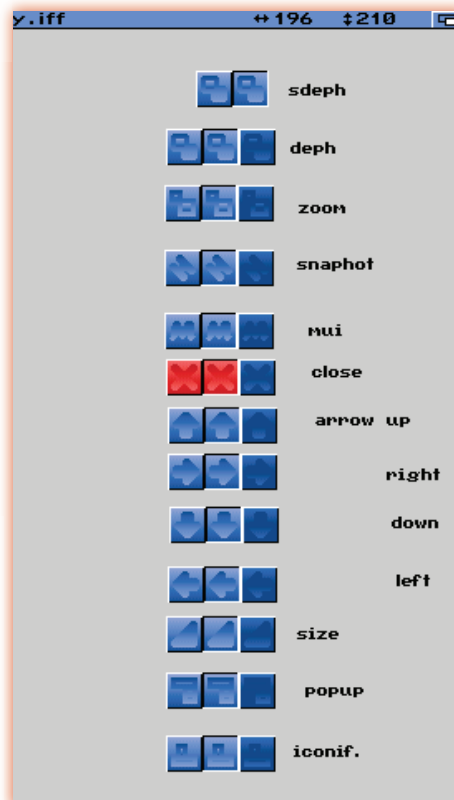
Czas na kolorek. PPaint ma kilka ciekawych narzędzi (cały czas opieram się na przykładzie tegoż programu, ale jeśli znajdziecie inny, który się do tego zadania także nadaje, nie widzę przeszkód aby opisywane przykłady wykorzystywać w innych aplikacjach). Jednym z nich jest narzędzie wypełniania z użyciem gradientu (przechodzenie z jednego koloru w drugi, czy to z użyciem barw pośrednich, czy też algorytmów roztrzęsania). Klikamy prawym klawiszem myszy na narzędzie wypełniania i w opcjach wybieramy **gradient**.



Teraz w zależności od upodobań, prawym klawiszem myszy wybieramy pierwszy kolor, lewym ostatni. Pozostaje nam tylko wybrać, czy gradient ma wykorzystać algorytm roztrzęsania dla dwóch kolorów (pierwszy i ostatni), czy dla wszystkich pomiędzy (płynniejsze przechodzenie z pierwszej do ostatniej barwy). Na koniec kierunek rozprzaskoczenia efektu i możemy zacząć zabawę.



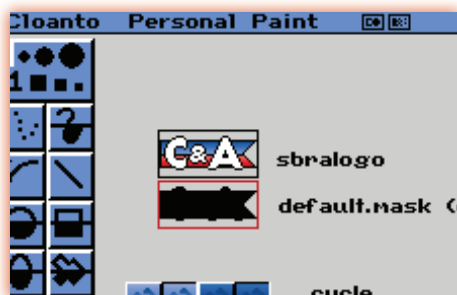
W moim przykładzie, jak wspominałem wcześniej, gadżet zamykania aktywny i wciśnięty: czerwone odcienie, nieaktywny oraz pozostałe: niebieskie odcienie.



Jak widać na screenie, tło przycisków zaczyna się od jasnych barw, a kończy na ciemnych (od góry do dołu). Natomiast symbole w przyciskach mają odwróconą kolejność (od ciemniejszego, do jaśniejszego, kierunku identyczny). Klawisze nieaktywne potraktowałem filtrem **Darken** -25%. I cały zestaw gotowy. Zostało już tylko narysowanie loga i będziemy mogli zacząć wycinać nasze brusze.

W prawym menu (w **Ustawieniach**) łączyamy roztrzęsanie, następnie wybieramy redukcję kolorów (w prawym menu **Kolory**) i sprawdzamy sobie, czy mamy jakieś nie wykorzystane barwy (w naszej 32 kolorowej palecie). Jeśli okaże się że tak jest, możemy je sobie zagospodarować do stworzenia sbarlogo (ustawiając żądane odcienie).

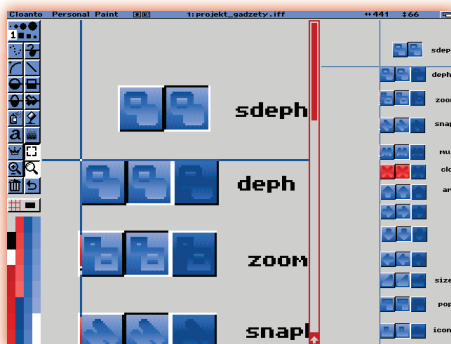
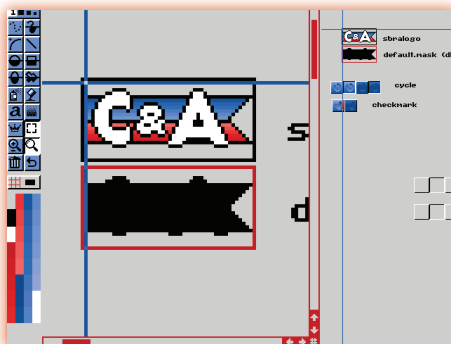
Wracając do mojego przykładu; zostały mi dwa nie użyte kolory, nie mniej jednak nie wykorzystałem ich do narysowania sbarlogo.



Jak widać, zrobiłem je na wzór naszego loga redakcyjnego (i poszerzyłem je o cztery piksele). Nie jest ono regularnym czworobokiem, zatem będzie potrzebować swojej maski (by móc być przezroczystym tam gdzie mamy kolor ekranu roboczego). Po stworzeniu brusha dla **default.mask**, przystępujemy do ciachania.

Oprócz logosa, gdzie pomijamy ramkę wokół, resztę wycinamy w całości (dzięki temu że wcześniej usunęliśmy tabelki) i zapisujemy wycinki do odpowiadających im nazwami, katalogów (format oczywiście iff,

nazwa pliku **default**).



Jeśli Wasze narysowane gadżety nie będą czworokątami i będą zawierać w sobie elementy przezroczyste, to oczywiście musicie stworzyć dla nich maski, a i ramki będą

później pomocne przy wycinaniu (należy je potraktować identycznie, jak w poprzednim przykładzie, w pierwszej części cyklu).

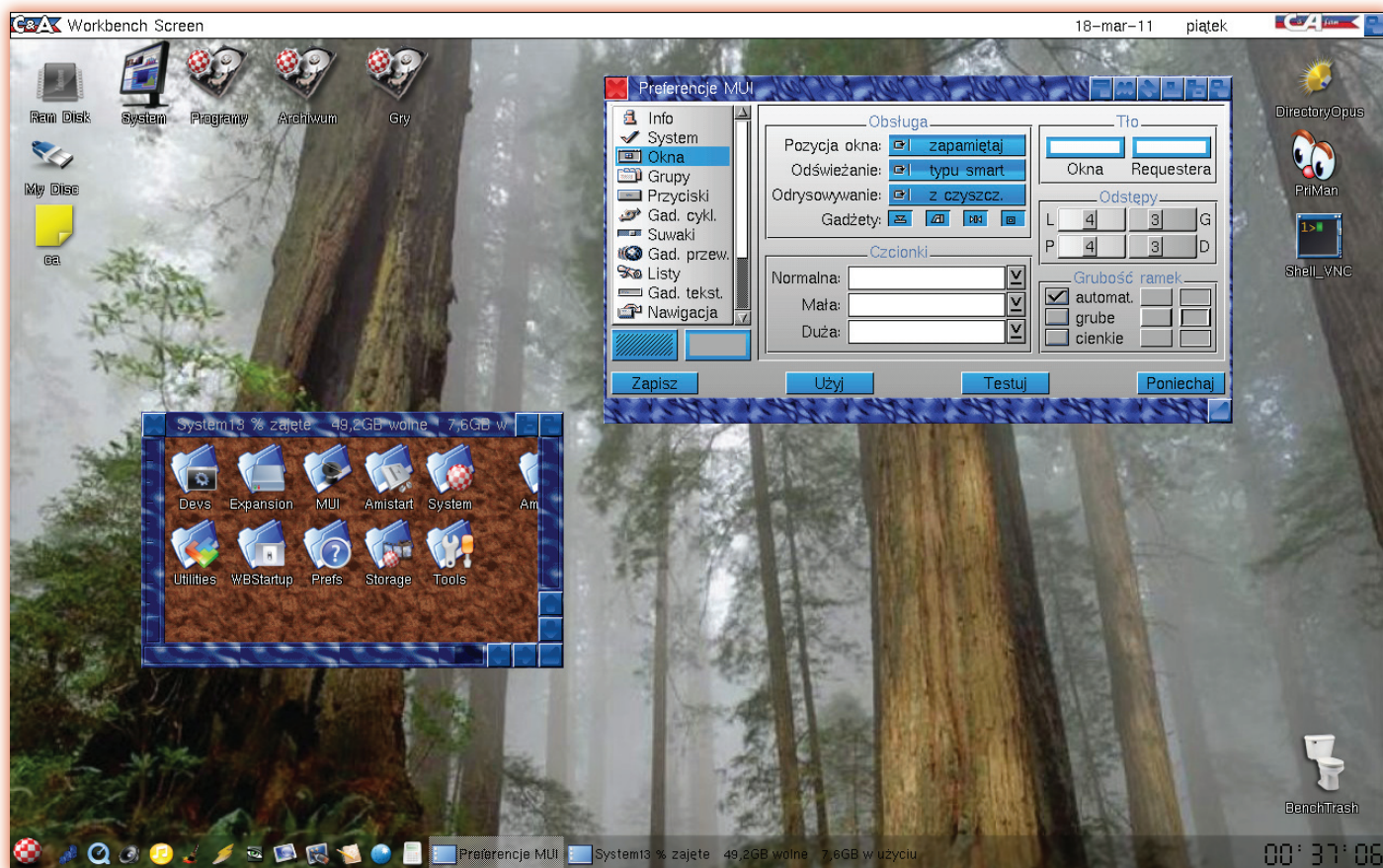
Po zapisaniu wycinków, uruchamiamy ustawienia naszego głównego bohatera, wybieramy katalog z naszymi gadżetami, dostosowujemy szerokości belek okien do naszych klawiszy, zapisujemy i gotowe.

Dorzucamy na deser jakieś graficzki dla Birdie i już możemy cieszyć oko efektem naszej pracy (prezentujemy go poniżej).

Jak widać, na słabszych konfiguracjach, także można uzyskać dość ciekawe efekty. Wystarczy do tego pomysł i sposób wykonania. Jeśli mieliście jakieś pytania, to tradycyjnie już zapraszam na nasze forum. Kończąc cykl robienia gadżetów dla VisualPref, wychodzę z propozycją napisania serii artykułów poświęconych, w ogóle przedstawieniu zabiegów upiększających blat Workbench'a, gdyż dotarły do mnie pojedyncze sygnały, że można by było coś takiego stworzyć.

Żegnam się z Wami życząc ciekawych pomysłów i dobrych efektów.

Don Rafito



Amigowa pogodynka

WET 5.5

Meteorologia to jedna z ciekawszych dziedzin nauk ścisłych obok fizyki, astronomii czy chemii, o matematyce nie wspominając, bez której notabene reszta dziedzin była by tylko zbiorem pustych definicji i twierdzeń, jeśli w ogóle by były jakieś zbiory.

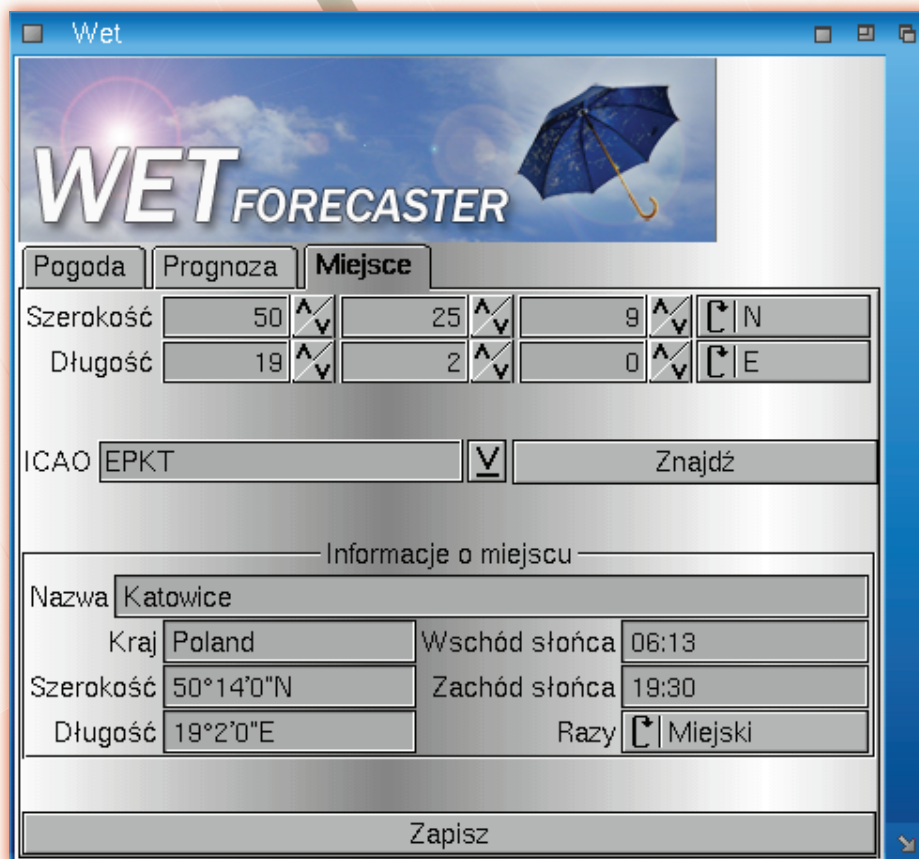
Ale dość tych wzniosłych, naukowych twierdzeń. Zajmiemy się raczej drugą stroną kija, czyli sposobami przekazywania informacji meteorologicznych. I bynajmniej nie będzie to artykuł o paniach zwanych powszechnie „Pogodynkami”, które tu i ówdzie prócz przekazywania informacji pogodowych, od czasu do czasu udzielają się w programach motoryzacyjnych, tanecznych, czy w sesjach fotograficznych męskich pism.

Nasza uwaga skupiona będzie w stronę programów komputerowych, których zadaniem jest informowanie nas, jaka pogoda jest za oknem (na wypadek gdyby zabrakło okien), oraz czy nastąpią zmiany w najbliższym czasie.

Aplikacje pogodowe, zazwyczaj zalicza się do tzw. gadżetów, które oprócz przekazywania informacji o stanie aury, upiększają nam blat/pulpit. Można je spotkać w wielu systemach i platformach, wliczając w to telefony komórkowe. Tak więc dzięki programowi Wet, autorstwa Chrisa Young'a także i Amiga ma na tym poletku coś do powiedzenia.

Jak większość (jeśli nie wszystkie) tego rodzaju narzędzia, potrzebuje stałego dostępu do Internetu, w celu pobierania danych ze stacji obserwacyjnych, czy serwisów meteorologicznych, celem wyświetlenia ich w opakowanej formie na ekranach naszych maszynek.

Ale po kolei. Po pobraniu programu i rozpakowaniu go, przechodzimy do instalacji, która sprowadza się do przegrania programu do WBStartup, oraz skopiowania



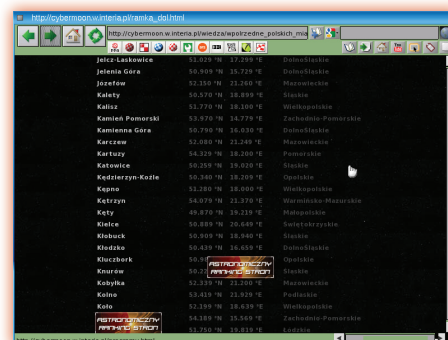
wybranej (polskiej) lokalizacji. W praktyce; można pominąć sobie instalator i wystarczyć owe lokale przegrać ręcznie (do systemowego Locale). I już można cieszyć się programem, pod warunkiem że prócz dostępu do sieci mamy jeszcze w systemie MUI (ale to chyba standard) i OS 3.9 z aktualizacją Boeing Ball 2 (plik wykonywalny występuje także w wersji dla OS 4.x).

Z autopsji zauważyłem, że przydało by się mieć także czcionki ISO-pl w systemie, dzięki którym nie uruczmy się krzaczkami przy polskich wyrazach.

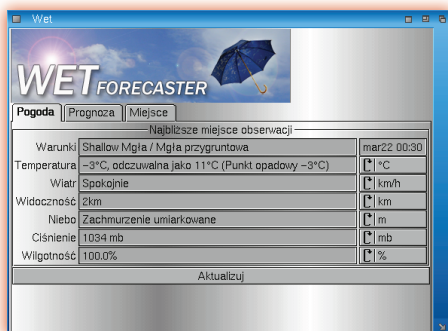
Pierwszy etap konfiguracji.

Żeby Wet pokazywał prawidłowo pogodę, musimy mu podać dane geograficzne dla

naszego regionu (miejscowości). Możemy je znaleźć w internecie szukając w Google.



Wchodzimy sobie do zakładki Miejsce i wklepujemy w pierwsze dwie tabelki szerokość i długość geograficzną, wklepując po dwie cyfry do każdej tabelki.



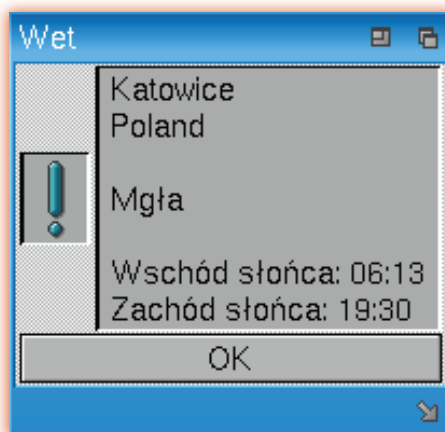
Dla przykładu: dane dla Katowic to 50.259 stopni szerokości północnej (N), oraz 19.020 stopni długości wschodniej (E). W tabelkach rozpisujemy dane w następujący sposób: 50 -25-90 (N) oraz 19.02.00 (E). Klikamy znajdź. Program odszuka najbliższą usytuowaną stację obserwacyjną (w tym przypadku są to właśnie Katowice), z której będzie odczytywać dane wysyłane do Internetu. Pokaże nam także jej dane regionalne (kraj, nazwa miejscowości), dane dotyczące wschodu i zachodu słońca, a także jej dokładną szerokość i długość geograficzną. Klikamy na „zapisz” i w zasadzie już możemy cieszyć się świeżutkimi informacjami o stanie aury.

Po kliknięciu w zakładkę Prognoza będziemy mieli dostęp do informacji pogodowych z wyprzedzeniem kilkunastu godzin.

Natomiast w zakładce Pogoda zapoznamy się z bardzo dokładnymi informacjami w formie pisemnej; warunki, wiatr, temperatura, ciśnienie, widoczność, wilgotność itd. Dodatkowo, z prawej strony okna może-

my do woli zmieniać sobie jednostki, w jakich będą pokazywane. Np. czy chcemy żeby prędkość wiatru była pokazywana w kilometrach, milach, czy metrach na godzinę albo temperatura podawana w Celsjuszach czy też we Fahrenheitach.

Prócz wyświetlania danych w oknie programu, który po zamknięciu zachowuje się jak commodity, nasz blat Workbencha wzbogaci się o jeszcze jedną ikonkę (w AmigaOS 4.x możemy ją wsadzić do AmiDocka). Ikona pokazuje nam aktualny stan w formie graficznej, czyli słoneczko, chmurki, deszcz, śnieg, burzę i wiele innych zjawisk meteorologicznych. Pod ikonką widnieje aktualna temperatura (we wcześniej wskazanych jednostkach). A jeśli wywołamy o niej informację, ukaże się nam nazwa miejscowości, stan pogody oraz godziny wschodu i zachodu słońca.



Drugi etap konfiguracji.

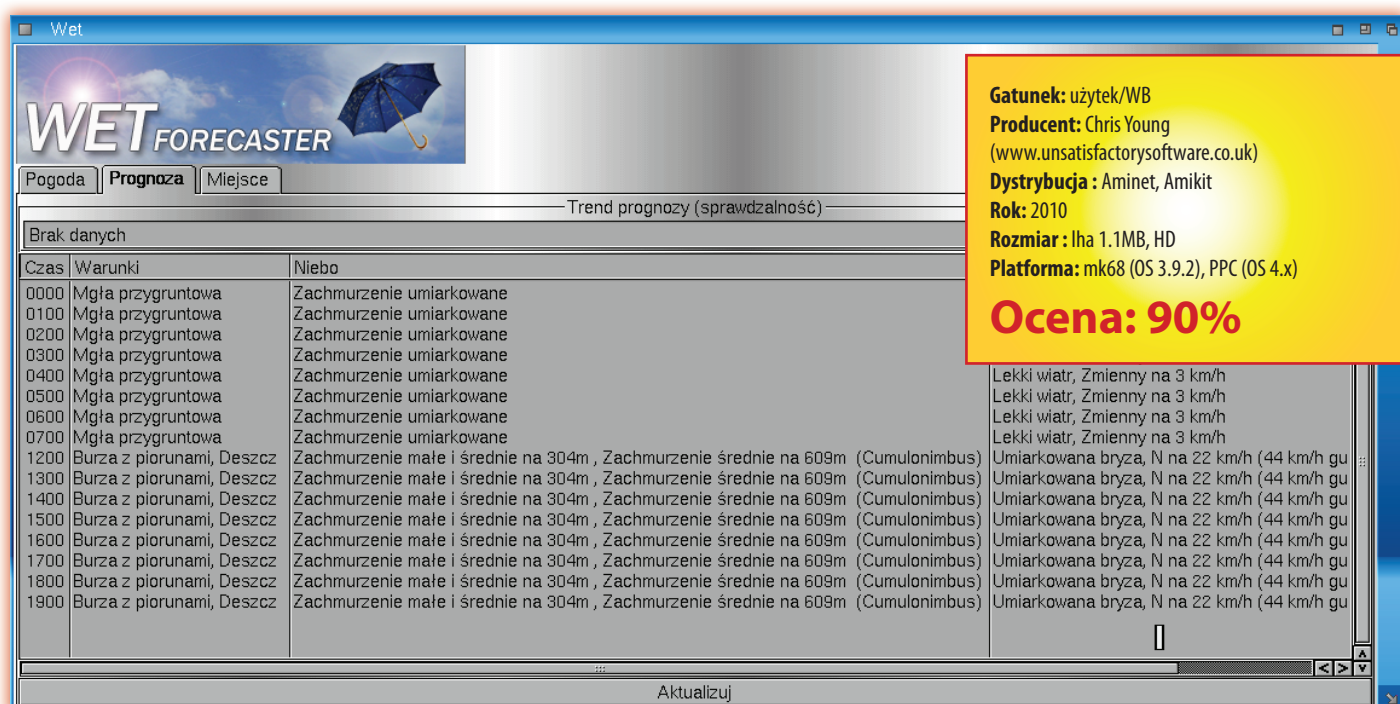
Nasza pogodynka bardzo dobrze radzi

sobie na domyślnych ustawieniach. Ale jeśli chcielibyśmy jeszcze bardziej dostosować Wet do naszych wymagań, nic prostszego. Wystarczy pozmienić nieco parametry w tooltypes ikonki pliku wykonywalnego. Możemy np. ustawić co ile sekund program ma ściągać dane, albo pozmienić opcje związane z wyświetlaniem ikony na blacie, prezentującej stan pogody. Warto także dodać, że aplikacja obsługuje port ARexxa, a w katalogu z programem dodano kilka skryptów.

W dobie Internetu, który stał się tak powszechny jak powszednia bułka z masłem, mając do niego stały dostęp również z poziomu swojej Amisi, posiadanie jakiegoś pogodowego gadżetu, czasami się przydaje. Nie namawiam Was do namiętnego napastowania wyżej opisanej aplikacji (napastowanie proszę zostawić na później), choć działając w tle, nie ma prawie żadnego wpływu na wydajność Workbencha, ale od czasu do czasu można jej użyć. Np. kiedy planujemy wybrać się na wycieczkę, urlop. Wklepujemy dane geograficzne naszego celu i już wiemy jaka jest tam pogoda i jaka będzie gdy tam dojedziemy.

Temat pogody, choć oklepany, to jednak nadal aktualny i ponad czasowy sposób aby rozpocząć rozmowę. No i w trakcie niej, możemy pochwalić się, że mamy na swojej Amidze aplikację, która właśnie tę pogodę nam przepowiada.

Don Rafito





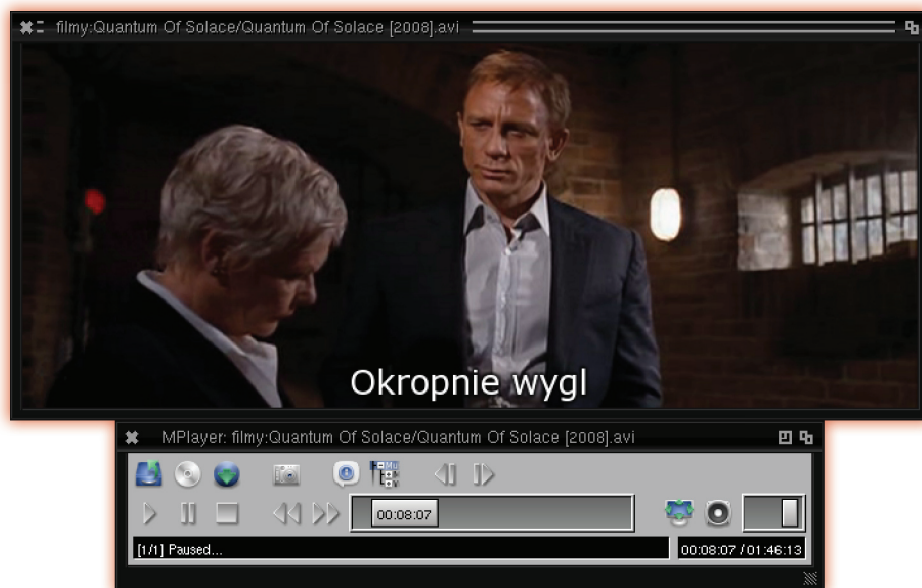
Multimedia na Arosie

Słowo multimedia jest bardzo wieloznaczne i niesie w sobie odniesienia do takich zagadnień jak obraz i dźwięk. Darując sobie drażnienie definicji, przejdźmy zatem do tematów znanych przeciętnemu użytkownikowi komputera, na którym można obejrzeć film w divx'e, czy dvd, posłuchać muzy w formacie mp3, czy też przejrzeć kolekcję zdjęć z wakacji. Tyle że przeciętny użytkownik komputera będzie do tych zadań używał peceta z Windowsem (czasem używając tylko programów systemowych i ewentualnie zainstalowanych kodeków). My zrobimy to samo na Arosie.

avi, wmv, poprzez real media, quick time, na CDXL i ASF kończąc. Bez problemu odtworzymy także pliki w formacie flash'a, swf, czy nawet 3gp, oraz wysokojakościowe vob'y. Jeśli chodzi o kodeki, MPlayer nieźle radzi sobie na tym poletku, zarówno w kwestii kompresji audio jak i video.

Co do odtwarzania filmów w formacie DVD, nasz bohater troszkę nie domagał. Chętniej trawił oryginalne nośniki (niż np. kopie zapasowe). Czasami pojawiały się problemy z wyświetleniem menu (MPlayer po prostu

Jeśli chodzi o płyty cd-audio, to tutaj skorzystać możemy z programu PlayCCDA autorstwa Fredika Wikström'a. Program co prawda działa w Shellu, ale autor pomyślał o osobach którym to może stwarzać kłopot, pisząc do niego gui, działające w środowisku Zune (dla mało wtajemniczonych; jest to odpowiednik amigowego Mui). Na koniec dodam jeszcze, że odtwarzacz korzysta z AHI.



Dla tego systemu, obojętnie na jaką dystrybucję się zdecydujemy, na chwilę obecną jest napisanych sporo aplikacji umożliwiających odtwarzanie plików multimedialnych.

Program legenda w świecie Linuxa, doczekał się także wersji dla Windowsa, MacOSa, Morphosa i AmigaOS 4.x. A dzięki Krzysztofowi Śmiechowiczowi, użytkownicy Arosa także mogą korzystać z jego dobrodziejstw. Mowa tu oczywiście o MPlayer'ze.

Dzięki temu kombajnowi, odtworzymy sobie najpopularniejsze formaty plików audio i video, począwszy od mp3, wav, wma, mpeg,

zamykał okno filmu). A jak się już ono pojawiło, to wszelkie próby konfiguracyjne spełzły na niczym. Jeśli płyta ruszy (bez menu), to możemy sterować filmem za pomocą prawego menu (np. wybór rozdziału). Niestety w żadnym z testowanych filmów nie udało mi się przełączyć ścieżki dźwiękowej na polską z lektorem (mimo że program pokazywał, że takowa istnieje). Za to nie było najmniejszego kłopotu z wyświetleniem polskich napisów (i to nie tylko w przypadku DVD, ale i całej powyższej reszty). Myślę że mimo powyższych mankamentów, aplikacja spełnia swoje multimedialne zadanie, a i sam autor nie spocznie na laurach, doskonaląc swoje dzieło.

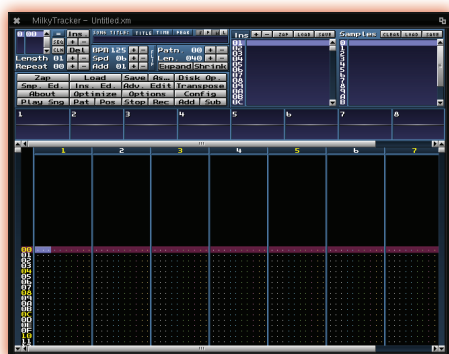


No dobra, a co jeżeli chcemy posłuchać naszych ulubionych kawałków, w oklepanym już tutaj formacie mp3, np. podczas grzebania w systemie, czy pisania artykułów do C&A? Czy musimy zaprzęgać do tego zadania MPlayer'a? Wcale nie. Wystarczy uruchomić ArosAMP. Odtwarzacz napisany przez Mithrandir'a, choć dopiero w wersji alpha (przez co małe problemy z obsługą przez prawe menu, oraz brak przewijania odtwarzanego utworu), to jednak całkiem nieźle sobie radzi, począwszy od wyglądu, który notabene przypomina nam AmigaAMP (z winampowskimi skórkami), na playliście kończąc. A co do wspomnianych skórek to do naszej dyspozycji są obecnie 3 sztuki.



Pozostając w okolicach zagadnień audio, nieuchronnie zbliżamy się do tematów bardziej znanych przeciętnemu Amigowcowi, czyli plików muzycznych zapisanych do modułów.

Tutaj ukłony chylę w kierunku twórców (Pailes, DeltaFire i inni) MilkyTracker'a. Choć sam programik nie należy do odtwarzajek (jest to typowy sequencer, typu np. DigiBooster'a), to z powodzeniem może za takowy posłużyć. Udało mi się na nim odtworzyć najbardziej znane formaty, czyli: protracker (pliki z rozszerzeniem mod), xm oraz pliki wspomnianego Digi Booster'a (dbm).



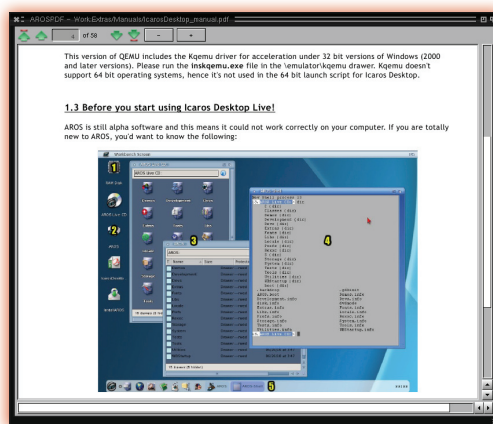
Czas na kolejny element tej multimedialnej układanki, czyli pliki graficzne. W obecnej chwili baza datatypów w Arosie nie należy do ubogich (i nie chodzi tylko o pliki graficzne, zresztą wystarczy przejrzeć katalog DEVS/DATATYPES) i pozwala na wyświetlenie grafiki zapisanej w formacie ilbm, jpg, png, gif, oraz bmp, za pomocą np. Multiview. Ale powiedzmy sobie szczerze, ta systemowa przeglądarka nawet na AmigaOS 3.x jest mało praktyczna jeśli przychodzi nam przejrzeć kolekcję fotek z wakacji, czy jakiegoś amigowego party. Lepiej się do tego nadaje np. Look Here. Napisała przez Fabio Facucci, bazuje na programie Hollywood (dla wyjaśnienia jest to aplikacja pokroju Scali 500, czy MM, ale jest od niej po pierwsze nowsza, po drugie lepsza i po trzecie pozwalająca na wiele więcej, niż tylko robienie prostych prezentacji multimedialnych). Przeglądarka także korzysta z datatypów więc mamy całkiem nie mały wachlarz możliwości przeglądania grafik.

Ale to nie wszystko, Look Here oferuje całkiem fajny zestaw narzędzi, uprzyjemniających oglądanie obrazków; począwszy od efektów przejścia, dostosowania rozmiaru do okna i ekranu, poprzez slide show, na pokazywaniu fotek w postaci konfigurowalnej listy miniatur kończąc.

Ostatnia grupa plików, balansująca już na granicy multimedii i office, to dokumenty.



Na pierwszym miejscu oczywiście program ArosPDF, autorstwa Craiga Kiesau. Choć w chwili pisania tego artykułu jest to jedyna przeglądarka pdf'ów na Arosie, to nie znaczy że jesteśmy skazani na jakiś bądziwiasty monopol. Program chodzi bardzo przyzwoicie, jest prosty w obsłudze i bardzo przejrzysty. Zresztą czego trzeba więcej chcieć od tego typu aplikacji. Poza tym wszelkie manuale dołączone do sytemu napisane są w pdf'ach i można sobie je poczytać używając właśnie tego programu (notabene nasze pismo też).



Do odstrzału zostały już tylko pliki tekstowe, które możemy sobie poczytać albo w DOpusie (wersja na Arosie: Jacek Rzeuski), albo za pomocą systemowego edytora (T. Pierron i C. Guillaume).

Natomiast wszelkie zarchiwizowane strony www (html), można poczytać albo za po-

mocą Multiview (ale tylko tryb tekstowy i na dodatek bez obsługi ramek, dodatkowych skryptów i tego całego html'owskiego asortymentu), a to dzięki wspomnianym wcześniej datatypom.

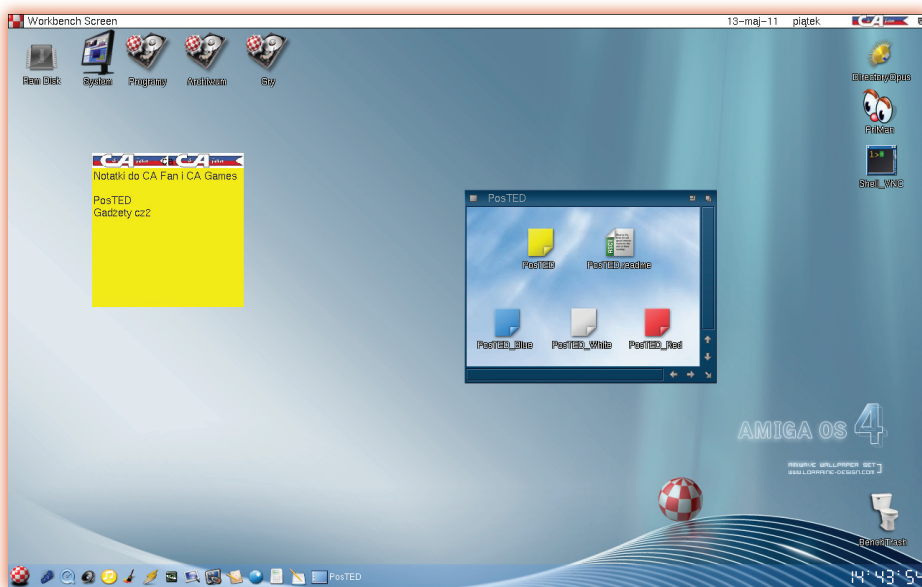
Aros choć w porównaniu do reszty amigowego światka jest jeszcze systemem raczkującym, to już sporo potrafi i to nie tylko w sferze multimedii. Niemniej jednak spokojnie możemy zawstydzić przeciętnego pecetowca, mówiąc mu „chodź obejrzymy film, czy posłuchamy sobie muzy na moim Arosie”. Myślę że system ten ma przed sobą świetlaną przyszłość i choć będziemy musieli jeszcze troszkę na to poczekać, to jednak warto. A co do multimedii, jeśli czegoś nie uda nam się odpalić na tym systemie, to zawsze możemy sobie na Arosie zaemulować klasyka i tam spróbować.

Powstrzymam się od wszelkich ocen, które pozostawiam Wam. Jedyne co mogę zrobić, to pochylić nisko czoła przed całą masą programistów-wolontariuszy, bez których nie tylko odtwarzanie plików multimedialnych mógłbym sobie podarować, ale także całą resztę.

Artykuł oparłem o programy zawarte w dystrybucji IcAros Desktop 1.2.6. oraz o zbiory zgromadzone na stronie The AROS Archives @ aros-exec.org (<http://archives.aros-exec.org/>).

Don Rafito

PosTED



Mówi się że ludzką rzeczą jest popełniać błędy, mylić się czy zapominać. Ale jak tak patrzeć na to stwierdzenie, to przychodzi mi do głowy następne. Jesteśmy ewolucyjnie najbardziej zaawansowani spośród wszystkich gatunków na Ziemi, a jakże jesteśmy niedośkonali.

Ale dzięki swojemu zaawansowaniu ciągle szukamy sposobów samodoskonalenia. Uczymy się na własnych (czasem na cudzych) błędach, doksztalcamy się, a także wymyślamy coraz to nowsze sposoby na zapamiętywanie informacji; wiążemy supły, łykamy Bilo bill, zaśmiecamy swoje otoczenie skrawkami papieru z zapiskami. I właśnie tymi skrawkami dziś się zajmujemy. Każdy na pewno posiłkował się kiedyś taką formą pomocy, żeby np. nie zapomnieć zapłacić rachunków, terminu u lekarza, rocznicy ślubu czy imienin teściowej. I bierzemy te notatki i obklejamy nimi lodówkę, lustro w przedpokoju, czy monitor na biurku. Karteczki się nawarstwiają i po jakimś czasie zapominamy co było zanotowane na tych pod spodem. Cóż za paradoks.

Dlatego programiści postanowili troszkę ułatwić ludziom ten problem, korzystając ze swojego zaawansowania ewolucyjnego stworzyli szereg aplikacji, zwanych potocznie „żółtymi karteczkami”.

Przy obecnej dobie informatyzacji, czy też komórektozy, z programików tego typu możemy korzystać nie tylko na komputerze, ale także na telefonach komórkowych.

A co do komputerów to i Amiga też może się pochwalić takim gadżetem. Mowa tu oczywiście o tytułowym PosTED, napisanym przez Thilo Köhler.

Po rozpakowaniu programu (prócz pakietu Amikit, aplikację można także znaleźć na Aminecie) w dowolnym miejscu przystępujemy do jego instalacji, która sprowadza się do przegrania pliku PostTED wraz z ikonką do WBStartup. I już.

Po zrestartowaniu systemu na blacie Workbench pojawi nam się otwarte okno programu z krótką instrukcją. Teraz po jej edycji (jak w zwykłym systemowym edytorze) i wklepaniu ważnych informacji zapisujemy notatkę. Plik w standardowym formacie txt będzie znajdował się także w katalogu WBStartup. Ale żeby go zobaczyć w oknie PosTED, trzeba troszkę pobawić konfiguracją programu, która sprowadza się do edycji tootypes ikonki.

Prócz wskazania pliku tekstowego, który może mieć dowolną nazwę, z zachowaniem wspomnianego wyżej rozszerzenia (będzie ona także widoczna pod ikonką na blacie,

a także na belce po otwarciu notatki), możemy sobie zmienić rozmiar i pozycję okna po otwarciu, kolor tła i tekstu, rodzaj czcionki, a także co ważne, czy po restarcie chcemy mieć już otwarte okno notatki czy też schowane do ikonki widocznej na blacie.

Co do kolorów, autor dodał także trzy przykładowe ikony w kolorze niebieskim, białym i czerwonym. I właśnie w tootypes tych ikon ustawiony już jest kolor tła. Ale to też nie wszystko. Jeśli podmienimy żółtą standardową ikonkę programu na którąś z tych powyższych (zmieniając nazwę ikonki na oryginalną) to zresetowaniu, prócz wybranego koloru tła okna notki, na blacie będzie widoczna właśnie podmieniona ikona. Dodatkową atrakcją jest fakt, że jeśli wrzucimy do WBStartup obrazek w formacie ilbm nadając mu nazwę PosTED.iff, to będzie on widoczny w belce po otwarciu notatki. Należy tylko nie przesadzać z jego rozmiarem i dopasować go do rozmiarów belki (inaczej będzie widoczny tylko fragment).

Aplikacja ma tylko jeden szkopuł. Nie można ustawić pozycji ikonki na blacie. Podczas wczytywania systemu wrzuca się ona domyślnie po lewej stronie (rozwalając nam często pieczołowicie ustawione ikony dysków). Jedyne rozwiązanie to przestawienie tych ikon i zrobienie jej miejsca.

PosTED zaliczany do pchełek czy gadżetów na pewno pomoże nie tylko zapamiętać ważne informacje, ale także ułatwi zapanowanie nad porządkiem, przynajmniej na swoim biurku. Po za tym że jest bardzo użyteczny nieco uatrakcyjni nam blat Workbench.

Don Rafito

Gatunek: użytek/WB
Producent: – Thilo Köhler
<http://posted.hd-rec.de>
Dystrybucja: Aminet, Amikit
Rok: 2005
Rozmiar: 11ha 128KB, HD
Platforma: mk68 (OS 3.x), guigfx.library, render.library

Ocena: 95%



Wraz z pierwszymi wiosennymi przemianami słońca, dotarł do mnie czwarty numer Polskiego Pisma Amigowego. O tym co przygotowali dla nas chłopcy z PPA - wicie się z niniejszej recenzji.

Po standardowych narzekaniach (jak zawsze) małą liczbę artykułów, możemy zapoznać się z najważniejszymi „newsami” z ostatnich miesięcy. Kto zagląda na portal ppa.pl ten zapoznał się już z nimi dawno temu, lecz klimat amigowych pism musi zostać zachowany (tam zawsze numer zaczynał się od newsów). Choć w Commodore & Amiga ich nie było (zazwyczaj), to jednak w naszej kontynuacji możecie je również znaleźć.

Zdecydowanie najciekawszym artykułem w numerze jest reportaż z premiery komputera AmigaOne X1000. Premiera miała miejsce podczas imprezy nazwanej Vintage Fair w Londynie. Co jeszcze się tam działo i jakie komputery były prezentowane dowiedziecie się z artykułu. Jego część stanowi również bardzo ciekawy wywiad z Trevorem Dickinsonem z firmy Acube.

Użytkownicy Amig nowej generacji często bardzo chętnie powróciliby do gier i programów z klasycznej Amigi. Tutaj jednak pojawia się problem kompatybilności sprzętu w dół. Jak poradzić sobie z tym pro-

blemem opisuje w obszernym czterostronicowym artykule widelec. Artykuł jest szczególnie przydatny dla użytkowników MorphOS'a, lecz użytkownicy AmigaOS też niewątpliwie z niego skorzystają. W artykule autor opisał proces konfigurowania emulatora E-UAE, jego strukturę katalogów i co z tego wynika dla użytkownika MorphOS'a. Szczególnie przydatny może być dokładny opis zawartości pliku A1200.conf – czyli zapis opcji konfiguracyjnych. Tak się składa, że interfejs graficzny tej wersji nie obsługuje wszystkich poleceń i niektóre rzeczy trzeba wklepać ręcznie. Bardzo przystępnie została opisana integracja emulatora z Ambientem. Możliwość bezpośredniego uruchamiania so-

ftu (tak jakby był napisany dla Morpha) robi wrażenie.

W kolejnym artykule Emu omawia pakiet Amiga Forever w wersji 2010. Krok po kroku prowadzi użytkownika po kolejnych opcjach pakietu. Prezentuje także najciekawsze kaski znajdujące się na płycie. Dotyczy to zarówno gier jak i demek. Po tym tekście nawet największy nowicjusz bez problemu poradzi sobie z emulacją różnych Amig na PC pod Windowsem i nie tylko. Generalnie warto nabyć Amiga Forever, nie tylko ze względu na zawartość i łatwość użytkowania, lecz również ze względu na fakt, iż stajemy się wtedy legalnymi posiadaczami Wokrbench i różnych wersji Kickstartów.

Przyszła w końcu pora na nieco lżejszy artykuł. Tym razem Konrad Czuba przygotował recenzję znakomitej przygotówki Woodruff and the Schnibble of Azimuth. Przez wielu jest ona uważana za godnego następcę znakomitej serii Goblins'ów. W każdym bądź razie, każdy szanujący się fan gier przygodowych powinien tą pozycję zaliczyć obowiązkowo. Dzięki emulatorowi ScummVm jest to teraz możliwe na Amigach.

Osobom mającym problemy z instalacją AmigaOS 4.0 na Amidze 4000 mogę polecić kolejny artykuł alek'a. Autor opisuje swoje

boje z instalacją systemu 4.0 obok Workbench 3.9. Jest to dokładna instrukcja krok po kroku ze szczególnym naciskiem na rzeczy, których nie można znaleźć w oryginalnej instrukcji. Okazuje się, że chcąc mieć nowy system wcale nie musimy rezygnować ze starego oldschoolowego – do którego, co tu ukrywać bardzo wiele osób ma sentyment.

Dawniej, aby móc cieszyć się w pełni z Amigowania, należało po zainstalowaniu Workbench doinstalować do niego masę łatek i patchy które czyniły go nowocześniejszym oraz łatwiejszym w użytkowaniu. Oczywiście na tym nie koniec, ponieważ później należało jeszcze to wszystko skonfigurować. Na szczęście ludzie wpadli na pomysł, aby przygotować gotową paczkę, w której znajduje się system wraz ze wszystkimi dodatkami. Właśnie jeden z takich packów opisuje w swoim artykule Logan. Chodzi dokładnie o rozwijany już od kilku lat soft o nazwie AmigaSYS w wersji 4. O tym, jakie trzeba spełniać warunki aby móc z niego korzystać, jak przebiega jego instalacja i konfiguracja oraz jakie oprogramowanie dodatkowe zawiera, można dowiedzieć się po przeczytaniu arta.

Były dwa systemy na Amidzie klasycznej no to teraz czas na dwa systemy na Mac'u. O tym jak zainstalować MorphOS'a oraz MacOS X na jednym dysku twardym można przeczytać w artykule Damiana Karwota. Autor omówił dwie sytuacje. Pierwszą gdzie dysk jest pusty i należy wszystko zacząć od zera oraz drugą gdzie do istniejącego systemu MacOS X dorzucamy MorphOS'a.

Pora teraz na część hardware'ową magazynu. Strim zabrał się w niej za opis scandoublera firmy Individual Computers o wdzięcznej nazwie Indivision ECS. Jest to model przeznaczony do Amig 500, 500+, 600 (możliwe do podłączenia po zakupieniu rozszerzenia pamięci A603 lub A604 tejże firmy), 1000 (możliwe do podłączenia po zakupieniu odpowiedniego adaptera), 2000, 3000 oraz CDTV. Nikomu nie trzeba rekomendować tego urządzenia. Jest ono nieodzowne, jeśli chcemy wyświetlić obraz w dobrej jakości na jakimkolwiek współczesnym sprzęcie wizyjnym. Autor opisał sposób instalacji oraz własne wrażenia z użytkowania tego urządzenia. Za nabyciem tego urządzenia przemawia dodatkowo fakt symulowania różnych bajerów takich jak np. sprzętowa obsługa trybu chunky. Po resztę odsyłam do artykułu.

I tak oto dochodzimy do drugiej gry opisanej w czwartym numerze. Jest nią znakomita The Course of Monkey Island. Nie

ma chyba gracza który nie słyszałby o serii Monkey Island. Dla Amigowców skończyła się na 2 części. Dzięki emulatorowi możemy jednak zagrać w nią na swych ulubionych komputerach. Jak zwykle u Konrada ciekawa recenzja ciekawej gry (i dodatkowo bardzo humorystycznej).

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby użytkownicy Pegasosa 2, na którym śmiga MorphOS, nie mogli sobie zainstalować jakiejś kompilacji Linuxa np. Fedory. Jak zainstalować wersję 10 i 11 na tej maszynie opisuje krok po kroku Arbuz. Właściwie jest to kolejny artykuł w klimacie drugi system na...

Można śmiało powiedzieć, że głównym tematem tego numeru PPA jest tworzenie na danych platformach multisystemowości. Jest to bardzo ciekawy temat, a autorzy w sposób wyczerpujący go opisują. Myślę że wielu osobom spodoba się ta idea multisystemowości i skorzystają z porad.

Jeszcze na koniec należy zapoznać się z wywiadem przeprowadzonym przez LittleWolf'a z członkami zespołu Natami na temat nowego procesora z linii 68k. Ciekawe co by było gdyby procesory o wydajności nad jaką pracują członkowie Zespołu Natami były dostępne, gdy Amiga jeszcze była powszechnie używanym komputerem. Pecet nie miał by tu wielkich szans i historia potoczyła by się inaczej. Niestety było jak było i musimy teraz zadowolić się produktem dla garstki fanów. Gdy projekt zostanie ukończony Amigi klasyczne dostaną takiego powera, o jakim użytkownicy mogli tylko kiedyś pomarzyć. Powodzenia chłopaki i aby gotowy procesor ukazał się jak najszybciej i to w cenie sprawiającej, że szybko stanie się standardem.

Tak więc niestety dobrnęliśmy do końca czwartego numeru. Jeszcze tylko można sprawdzić czy czasem czegoś nie wygraliśmy w poprzednich konkursach, bo w tym numerze raczej niczego nie wygramy (chyba że za artykuł) i przeczytać kolejną część komiksu niezawodnego Bago Zonde.

Ogólnie uważam, że numer wart jest swojej ceny. Poruszone są w nim tematy ciekawe i sprawiające wiele kłopotów mniej doświadczonym użytkownikom. Tym bardziej należy docenić fakt, iż autorzy umieścili prywatne kontakty pod artykułem w celu udzielenia dodatkowej pomocy osobom mającym problem z opisywanymi przez nich zagadnieniami. Całość uzupełniają recenzje fajnych gier oraz ciekawego sprzętu.

MrMat



Po kilku miesięcznej przerwie można już zagłębić się w lekturę kolejnego piętego numeru Polskiego Pisma Amigowego. Ten numer jak wszystkie poprzednie, pełen jest artykułów dla użytkowników wielu AmiPlatform. Przyjrzyjmy się więc bliżej co autorzy proponują za 21 zł.

Tym razem, jako że pismo ukazuje się przed wakacjami dominują tematy rozrywkowe. Ale po kolei. Już po raz piąty z rzędu pismo boryka się z problemem braku artykułów. To dokładnie tak jak u nas, tylko że my borykamy się z tym problemem już po raz ósmy. Na szczęście stali redaktorzy zarówno PPA jak i C&A Fan znowu nie zawiedli, ale co będzie gdy któryś z nas będzie miał problemy i będzie musiał na jakiś czas zawiesić swoją działalność. Dlatego wielka prośba do wszystkich czytelników. Jeżeli ktoś z Was jest w stanie napisać coś ciekawego o Amidze lub Commodore to proszę to uczynić. Bez obaw o ortografię lub gramatykę. Każdy tekst przechodzi przez korektę i dopiero po przeredagowaniu pojawia się na łamach.

W celu zachowania oldschoool'owości możemy się zapoznać z serią starannie dobranych przez redakcję „newsów” (oczywiście w momencie gdy je czytacie na łamach to już nie są takie nowości,

ale tak właśnie wyglądały wszystkie gazety w „tamtych” czasach). I za ten klimat należą się brawa. A swoją drogą, przyjemnie będzie powiedzieć za 10 lat wziąć do ręki taki magazyn i wspominać co było wtedy na topie (ech, aż się łezka może niektórym zakręcić na wieść o „nowej” wersji 4.8 Hollywood'a).

Dla osób które korzystają ze starej dobrej 600-tki MarX przygotował dokładny opis montażu twardego dysku na karcie Compact Flash wraz ze sposobem na przenoszenie danych pomiędzy MorphOSem a klasyczną Amigą. Całość wzbogaconą licznymi zdjęciami. Każdy użytkownik A600, który jeszcze nie korzysta z tego rozwiązania powinien jak najszybciej go zastosować. Wzrost komfortu pracy jest niesamowity w stosunku do poniesionych nakładów. Dodatkowo taki HDD raczej się nie zepsuje, bo brak w nim części mechanicznych. Właściwie to jest on prawie niezniszczalny. Jakiś czas temu zdarzyło się mojemu koledze przejechać po swojej karcie Seicento, niemożliwe ale ta karta po wyczyszczeniu dalej u niego pracuje.

Emu w swoim artykule omawia prosty, ale bardzo przydatny dodatek do WHDLoad. Jest to pchełka, która kataloguje zainstalowane w tym systemie gry oraz pozwala je uruchamiać z jednego miejsca. Koniec błądzenia po katalogach w poszukiwaniu dawno temu zainstalowanej gry. Z artykułu można dowiedzieć się co jeszcze oferuje ta nakładka.

Ten numer w większości został stworzony przez MarX'a i chwała mu za to. Pokusił się także o recenzję 7 numeru naszego maga. Jeżeli jesteście ciekawi co inni o nas sądzą zapraszamy do lektury.

I oto dochodzimy do kolejnego artykułu tegoż samego autora. Bardzo fajnie potraktował w nim temat gier na 2 osoby na Amigę klasyczną. Nigdy wcześniej nie spotkałem się z takim przedstawieniem

tematu, a jest to przecież dosyć oczywista sytuacja. Może dlatego, że z góry zakładamy, że płeć piękna nie interesuje się grami. Jest to oczywiście nieprawda o czym przekonują autor oraz żona naszego redakcyjnego kolegi. Kto chce pograć z drugą połową w gry na Amidze, koniecznie powinien zapoznać się z artykułem w którym opisane są największe hity do grania w 2 osoby.

Zgodnie z obietnicą z poprzedniego numeru Emu opisuje jak Amigować na pececie pod kontrolą dystrybucji Linuxa o nazwie KX Light. Wszystko to oczywiście dostępne jest na płycie Amiga Forever 2010. Po tak dokładnym omówieniu tematu nikt już nie będzie miał problemu z odpaleniem Amigi bez konieczności ładowania Windowsów.

W kolejnym artykule Strim opisuje swoje boje z Blizzardem IV SCSI Kit'em do kart turbo Blizzarda do Amig 1200. Charakteryzuje sprzęt – omawia niezbędne wersje sterowników oraz oprogramowanie karty. Opisuje możliwe błędy działania oraz niektóre sposoby ich eliminacji. Całość kończy mały test wydajności. Jest to ciekawy artykuł dla tych, którzy rozważają możliwość zakupu tego rozszerzenia, a do tej pory mieli problemy z uzyskaniem rzetelnej odpowiedzi czy warto, biorąc pod uwagę ich konfigurację oraz potrzeby.

Niezrównany Konrad Czuba pastwi się tym razem nad klasyką gier przygodowych pod tytułem Full Throttle. Dzięki emulatorowi ScummVm Amigowcy mogą również pobawić się w tą świetną grę wydaną, nie wiadomo dlaczego, tylko na klony. Tutaj pozwolę sobie na małą uwagę, nic osobistego. Konrad dobiera absolutnie najlepsze gry tego gatunku dostępne na rynku i dające się odpalić pod tym emulatorom. Ja jednak chciałbym, aby obok tych opisów znalazły się również opisy gier wydanych na Amigę. Takie moje małe marzenie to było. Nie tylko „porty” gier z PC.

Kolejny artykuł MarX'a porusza bardzo ważny problem Amigowych bojów. Uważam że każdy członek amigowej społeczności powinien się z nim zapoznać i wyciągnąć odpowiednie – prawidłowe wnioski. Ja tylko dodam, że od kiedy sięgam pamięcią to były w Amiświatku jakieś wojenki. Grupy tłukły się między sobą, poszczególnym userom też nic nie brakowało. Wystarczyło dopuścić kilka osób do Zina i już ochoczo toczyła się wojna. Zarzuty,

odpowiedzi na zarzuty, odpowiedzi do odpowiedzi i tak do upadku maga, a potem od nowa w innym. Wtedy tłumaczyłem to sobie niedojrzałością, gorącą krwią, itp, ale lata lecą, a niewiele się w tym temacie zmieniło. Zastanawiam się czasem dlaczego. Zostało nas już tak niewiele, ale nawet w tak małym gronie potrafimy sobie stworzyć ostre podziały na rzeczach tak naprawdę nieistotnych. Uważam, że głównych winowajców takiego stanu rzeczy nie jest wcale dużo, oni są po prostu najlepiej widoczni. Obawiam się tylko, że mogą wnieść taki chaos do polskiego Amiświatka, że każdy kto nie będzie chciał wdawać się w bezsensowne spory, nie będzie po prostu zdradzał że Amiguje i na czym to robi. Ludzie zaszyją się w domach i każdy na własną rękę będzie próbował coś tam rozwijać. Oczywiście w sumie nic z tego nie wyjdzie, ponieważ dawno już minęły czasy, kiedy jedna osoba była w stanie stworzyć program taki jak np. ImageFX. Zamiast obrzucać się błotem na portalach lepiej napisać jakiegoś Arta do któregoś z magazynów. No tak, ale obrzucanie się inwektywami na portalu jest prostsze niż stworzenie cokolwiek choćby trochę kreatywnego.

Wróćmy jednak do opisu zawartości numeru. Ponieważ zbliża się okres wakacyjny mamy tu omówienie kolejnej tym razem niezależnej produkcji nagrodzonej w 2007 roku na Independent Games Festival. Mowa oczywiście o Aquarii. Jest to bardzo ciekawa pozycja, w którą osoby lubiące grać w dwuwymiarowe zręcznościówki powinny się zapoznać – oczywiście o ile konfiguracja im na to pozwoli. Tak mogła by dziś wyglądać większość gier gdyby cały świat nie oszalał na punkcie 3D.

W kolejnym swoim artykule Vegeta recenzuje książkę Piotra Mańkowskiego pt „Cyfrowe marzenia”. Ponieważ książka stanowi nagrodę w różnych konkursach organizowanych na łamach PPA, uważam że warto zapoznać się z jej zawartością.

Sekrety YAM'a (jednego z programów do zarządzania e-mailami) zdradzi nam w swoim artykule Dariusz Gac. Omawia argumenty programu dostępne z poziomu CLI oraz w ToolTypach ikony. Autor wymienia także polecenia Arexxa umożliwiające sterowanie programem z poziomu skryptów.

Dla użytkowników YAM'a jest to ciekawa lektura. Kolejna porcja wakacyjnej

rozrywki i opis Dune Legacy. Czyli wersję pocziwej Diuny II rozbudowanej przez środowisko zapalonych graczy po uwolnieniu kodu gry. Jest to wersja przeportowana pod MorphOS;a. Pomimo wad jakie posiada ta wczesna wersja gry warto zasiąść znów do rozgrywki, tym bardziej że wprowadzono liczne usprawnienia zbliżające tą pocziwą staruszkę do standardów spotykanych w dzisiejszych grach strategicznych.

W przedostatnim artykule nieposkromiony MarX opisuje sposób poradzenia sobie z hurtową zmianą nazw plików MP3 pod MorphOS'em. Prosty użytek został stworzony w Pythonie i doskonale realizuje powierzone mu zadanie. Artykuł zawiera listingi do wklepania oraz opis całej procedury krok po kroku. Fajnie że autor udostępnia wszystkie pliki do ściągnięcia z sieci. Oszczędza tym samym czas wielu użytkowników.

Na koniec zaś mamy próbę pogodzenia zwaśnionych stron (o których wcześniej pisał MarX) przez lorda_spider'a. Rozwiązanie jest proste. Zamiast jednego systemu użytkować obydwa. Jak tego dokonać, na jakie można natrafić problemy oraz jak sobie z nimi poradzić na Pegasosie II czytacie w artykule. Temat jest omówiony bardzo szczegółowo z uwzględnieniem kilku scenariuszy takich jak: istniejący AmigaOS, istniejący MorphOS, lub całkowicie pusty dysk. Autor podaje także jak stworzyć menu spod którego łatwo wybrać przy starcie system z którego będziemy korzystać.

Po przebrnięciu przez artykuły możemy jeszcze sprawdzić swoją amigową wiedzę rozwiązując dwie krzyżówki oraz sprawdzić, czy nie wygraliśmy czasem jakiejś nagrody. Na deser zostaje komiks.

Tym oto sposobem dotarliśmy do końca kolejnego numeru PPA. Jak zwykle pozostaje niedosyt. Chciało by się dwa razy większej objętości wydawanej dwa razy częściej i za połowę ceny (no może trochę przesadziłem z tą ceną). Jest jednak jak jest. Jako redaktor innego pisma doskonale czuję i rozumiem bólączki redaktorów PPA. Pozostaje mi jedynie życzyć, aby wakacje nie wpłynęły na znaczące opóźnienie w wydaniu kolejnego numeru. Tak trzymać chłopaki. A do pełni szczęścia zabrakło wywiadu!

MrMat



Z wielką radością odnotowałem pojawienie się kolejnego numeru Polskiego Pisma Amigowego. Ten fakt cieszy tym bardziej, że autorom udało się zachować kwartalny cykl wydawniczy. Niestety jest też wiadomość nieco gorsza. Rosnące koszty druku wymusiły wzrost ceny pisma. Przekonajmy się zatem czy warto wysupłać tych kilka złotych więcej?

Po spisie treści można łatwo poznać, że okres wakacyjny mamy już za sobą. Miejsce opisów gier zastąpiły tematy znacznie poważniejsze. Nie przeszkodziło to jednak Konradowi i do pisma „przemycił” opis jednej gry przygodowej. Tradycyjnie już w celu zachowania oldschoolowości możemy poczytać nieco newsów. Następnie zapoznamy się, moim skromnym zdaniem, z najważniejszym artykułem w tym wydaniu, a może nawet we wszystkich wydaniach. Jest to poradnik jak uchronić Amigę od potencjalnej śmierci. Każdy fan Amigi powinien bezwzględnie się z nim zapoznać, aby mógł nadal cieszyć się używaniem Amigi przez długi czas. Nie liczymy, że poszczególne komponenty będą żyły wiecznie. Wcześniej czy później z niektórych może nastąpić wyciek, który sparaliżuje Amigę. Lepiej więc zawczasu dokonać niezbędnych amputacji. Jak zrobić to prawidłowo i bezpiecznie przeczytacie w artykule. Poza tym autor omawia także tematy związane z napięciem zasilającym oraz prawidłowym obiegiem powietrza przy bardziej rozbudowanych konfiguracjach. Uważam, że już dla tego jednego artykułu warto nabyć PPA, bo za rok (gdy ukaże się darmowy PDF) może już być za późno.

Na kolejnej stronie lord_spider opisuje swoje boje ze specjalnym adapterem kart CompactFlash do Amigi 600. Jest to spe-

cialna edycja przygotowana przez jednego z użytkowników AmiBay'a. Artykuł zawiera także linki do stron związanych z projektem oraz dokładne zdjęcia.

Grzegorz Kraszewski na kilku stronach opisuje zastosowanie języka Lua pod MorphOS'em jako zamiennika pocziwego Arexx'a. Jeżeli ktoś potrzebuje „oskryptować” jakiś program, lub też kilka z nich, np. w celu wykonania jakiegoś zadania, powinien zwrócić uwagę na ten język. Zachętą niech będzie powyższy artykuł. Może się okazać, że za jakiś czas gdy zostanie on odpowiednio rozwinięty pod MorphOS'a, stanie się naprawdę potężnym narzędziem porównywalnym z C. Dlatego warto już teraz śledzić jego rozwój.

W tym numerze zamiast wywiadu, umieszczono „monolog” głównego amigowego „wywiadowcy” czyli Benedykta Dziubaltowskiego. Autor opisuje swoją historię związaną z Amigowaniem, w jaki sposób namierza i zachęca swoje „ofiary” do składania zeznań, które potem wszyscy czytamy na ppa.pl z wielkim zainteresowaniem. Warto poczytać, a może nawet pójść w jego ślady.

Czas wakacji nieubłaganie dobiegł końca i dlatego znajdziemy tylko jeden opis gry, ale za to jakiej. Discworld, znakomita przygodówka z tamtych lat, odpalona przez Konrada Czubę daje tyle samo radości co jej wersja PC-towa. Ponieważ to to ten sam produkt, tylko uruchamiany pod ScummVM. Jak się okazuje nie jest to gra dla początkujących. Najwięcej satysfakcji z gry będą mieli wielbiciel prozy Pratchetta. Zapraszam do zapoznania się z recenzją... A tymczasem pora przejść do następnego artykułu Benedykta, w którym opisuje, w jaki sposób Amiga może stać się gwiazdą imprez towarzyskich. Nie będę tu zdradzał zawartości. To trzeba samemu przeczytać, a następnie zastosować w praktyce rady Benedykta. Skuteczność, zdziwienie i wdzięczność współimprezowiczów gwarantowana.

Kolejny artykuł rozpoczyna cykl programowania gry z wykorzystaniem AmigaOS, Visual Studio i VBCC. Ciekawe ile części autor będzie musiał napisać, aby ukończyć grę ☺. Miejmy nadzieję, że po tym kursie będzie wysyp nowości na Amigi klasyczne. Artykuł jest także doskonałym przykładem, jak można wykorzystać „nowinki” ze świata PC do tworzenia nowości na Amigach klasycznych. Opisano dokładnie krok po kroku wszystkie wymagane elementy oraz sposób ich poprawnej instalacji i konfiguracji.

Świetne środowisko dla programistów klasyków. Asman wykonał kawał świetnej roboty. Należy tylko trzymać kciuki, aby starczyło mu sił do dokończenia tego projektu.

Na kolejnych stronach Strim opisuje najnowszą Sam460ex. Jest to typowy opis obejmujący sam hardware (w tym schemat blokowy), sposób jego instalacji w obudowie, dołączone oprogramowanie oraz test wydajności. Jest to tekst dla wszystkich fanów AmigaOS4, którzy zastanawiają się na jakim sprzęcie najlepiej go odpalić. Warto zapoznać się z tym artykułem, gdyż mimo tego, iż jest to obecnie najnowocześniejszy sprzęt do odpalenia OS4 (do momentu wydania X1000) ma on swoje ograniczenia, występuje także w różnych wersjach. Cena nie jest niska. tym bardziej nie można kupować kota w worku.

Jak stworzyć interfejs użytkownika przy pomocy środowiska MUI w Pythonie na MorpOS'ie można dowiedzieć się z kolejnego artykułu Marcina Spoczyńskiego. Autor opisuje sposób zainstalowania PyMUI. Całość kończy dosyć ciekawy przykład.

Vegeta – miłośnik Mangi i Amigi w swoim artykule tropi ten styl w Amigowych produkcjach. Co prawda w artykule padają tytuły najbardziej znanych gier z elementami Mangi, to jednak autor słusznie zauważa, że oprócz tego istnieje cała masa odnośników w intrach, animacjach, slideshowach oraz Zinach. Pozostaje mieć nadzieję, że autor nie zakończy śledztwa na tym jednym artykule i będzie drążył temat „do końca”. I tak oto docieramy do ostatniego arta, w którym Marcin Spoczyński prezentuje gigantyczną składankę najlepszych modułów dla Amigi pt. Mods Antology. Całość zmieszczono na czterech płytach CD. Warto pobrać obrazy tych płyt chociażby ze względu na to, iż oprócz modułów posegregowanych wg. autorów, w niektórych katalogach znajdują się dodatkowe informacje, biografie, zdjęcia, votki z imprez i inne równie ciekawe rzeczy. Odwracamy stronę – czytamy komiks i tak oto zaliczyliśmy kolejny numer jak zwykle zbyt krótkiego ppa.

Pozostaje mi odpowiedzieć na pytanie czy warto poświęcić te 23 zł i dwie godziny na przeczytanie pisma? Zdecydowanie tak. Tym razem numer jest bardziej skierowany do programistów i oni powinni być najbardziej zadowoleni. Jednakże jestem przekonany, że każdy, komu tematyka Amigi nie jest obca, znajdzie tutaj coś dla siebie.

Do następnego numeru!

MrMat

Pograjmy jak za dawnych lat...

ROK 1984 - cz.3

Wydaje mi się, że już po dwóch pierwszych częściach tego artykułu łatwo dojść do pewnego wniosku. Rok 1984 był wyjątkowo ważnym w historii rozwoju gier komputerowych. A to dopiero wierzchołek góry lodowej – odnoszę bowiem wrażenie, iż dopiero teraz zabiorę się za najlepsze i najistotniejsze tytuły. W dzisiejszym odcinku – szczególnie istotne również dla mnie. Gdyż w 1984 roku nastąpił prawdziwy rozkwit moich ulubionych gatunków gier – szeroko rozumianych komnatówek i zręcznościowych przygodówek. Owszem, rok 1983 przyniósł taki tytuł, jak *Pharaoh's Curse* – było to jednak zaledwie pewnego rodzaju preludium. Przesadzam? Na dzień dobry rzucę więc kilkoma tytułami: *Spelunker*, *Pitfall II*, *Bruce Lee*, *Montezuma's Revenge* – wszystkie te jakże klasyczne komnatówki ukazały się właśnie w 1984 roku.

Uomówmy się: oryginalny *Pitfall* wielką grą nie jest. Oddając hołd za zasługi w dziedzinie rozwoju gier komputerowych (drugie miejsce na liście najlepiej sprzedających się tytułów na Atari 2600 ze sprzedażą ponad 4 mln kopii – lepszy był tylko *Pac-Man*), nietrudno zauważyć, iż już w 1984 roku gra wyglądała przy nowszych produkcjach co najmniej blado. Ostatecznie – pokonywanie non stop tych samych przeszkód (lotne piaszki, krokodyle, węże, toczące się kłody, etc.) i okazjonalne zbieranie skarbów to trochę mało. Nade wszystko jednak mogło denerwować nieustanne poruszanie się w jednym kierunku, co sprawdza się tylko w bardziej dynamicznych gatunkach, jak strzelanki czy mordobicia. Mogło też brakować poczucia eksploracji terenu, ciekawości typu: „cóż też może przynieść kolejna komnata”. I nawet fajne sekwencje pokonywania rozpadlin za pomocą lian czy też przeskakowania po krokodylich paszczach a la Roger Moore poprawiały ogólne wrażenie tylko do pewnego stopnia. Dwa lata po premierze pierwowzoru światło dzienne ujrzał sequel, *Pitfall II: The Lost Caverns*, uznany później za najlepszy tytuł wydany na Atari 2600. Trzeba przyznać, iż autor – David Crane – trzymał rękę na pulsie. Gra bowiem, choć na pierwszy rzut oka bardzo podobna, w gruncie rzeczy mocno różni się od poprzedniczki. Nie, nie chodzi

o lepszą grafikę czy obecność całkiem przyjemnej muzyczki. Po pierwsze – nie ma tu czegoś takiego jak życia. Po kontakcie z wrogim stworzeniem (wśród nich – żaby, sokoły, nietoperze czy też węgorze) bohaterowi odejmowane są punkty, po czym wznawia on rozgrywkę od ostatnio napotkanego punktu restartowego (oznaczonego czerwonym krzyżem). Ponieważ w całej grze jest ich tylko kilka, należy mieć się na baczności, gdyż nieustanne pokonywanie tego samego fragmentu labiryntu nie należy do przyjemności. Po drugie – zmienia się nieco charakter misji Harry'ego Pitfalla.



Owszem, i tym razem zbiera on sztaby złota. Nade wszystko jednak jego zadaniem jest odnalezienie przyjaciół: Rhondy, żądnej przygód siostrzenicy bohatera i niejakiego Quicklawa, tchórzliwego lwa górskiego. Aby ukończyć grę, należy również zdobyć diamentowy pierścień. Najważniejsza różnica między pierwszą, a drugą częścią polega jednak na tym, iż *Pitfall II* w pełni wykorzystuje to, co w komnatówkach najlepsze: mamy tu więc olbrzymi (ponad 200 komnat) labirynt, a dotarcie do trzech kluczowych miejsc do łatwych zadań nie należy. I nie szkodzi, iż poszczególne sale nie są zbyt ciekawe – śmiem twierdzić, iż pod tym względem pierwsza część była lepsza. Geniusz komnatówek polega jednak na tym, iż ważny jest obraz całości obszaru gry, poczucie ciągłości, eksploracja labiryntu i tego typu rzeczy. Tak więc *Pitfall II*, choć lepsza od poprzedniczki, wciąż ustępuje innym tytułom z tego gatunku, tym bardziej, iż – w przeciwieństwie do wersji chociażby z Atari 5200 – gra na C-64 nie została wzbogacona o drugi poziom.

Przejdźmy do chyba nieco niedocenianej, wydanej przez Broderbund pozycji o tytu-

le *Spelunker*. Gra autorstwa Tima Martina z MicroGraphic Image, na ośmiobitowym Atari ujrzała światło dzienne już w 1983 roku, natomiast w 1984 ukazała się wersja tego tytułu na C-64.



Akcja gry rozgrywa się w potężnym kompleksie jaskiń, zaś jej bohaterem jest śmiałek, który zapragnął wejść w posiadanie skarbu, ukrytego gdzieś głęboko pod ziemią. Czyli normalka. Zanim jednak bohater tam dotrze, musi pokonać wiele kilometrów podziemnych korytarzy, zbierając po drodze napotkane przedmioty. Wśród nich są na przykład różnej wartości klejnoty, które zapewniają zdobycz punktową. Jednakże istotniejsze od nich są baterie, dynamit, flary i klucze. Pierwsze, wg fabuły gry, zasilają broń przeciwko duchom, którą w razie potrzeby można uaktywnić naciskając spację. Tyle tylko, iż jeśli poziom energii tych baterii spadnie do zera, tracimy życie. Dynamit (który można wykorzystać dzięki klawiszowi „D”) przydaje się przy forsowaniu drogi przez zatory skalne. Z kolei flary (klawisz „F”) odstrasza na krótki czas nietoperze, produkujące w zabójczym tempie... zabójcze guano? Zastosowanie kluczy jest oczywiste, warto jednak podkreślić, iż występują one w dwóch kolorach – podobnie jak i drzwi. Jest jeszcze coś, co w instrukcji do gry nazywane jest „magicznym pyłem” – ów może „zamienić” się zarówno w dodatkowe życie, jak i w flarę bądź dynamit. Zbyt duży poziom trudności (wrażliwość bohatera na upadki z dość skromnych wysokości jest irytująca) i kilka uchybień sprawiają, iż grywalność nie jest tak wysoka, jak chociażby w bardzo podobnej tematycznie *Montezuma's Revenge* (o której za chwilę). Z drugiej jednakże strony niektóre pomysły w głębszych partiach jaskini (np. przemieszczanie się po tratwie unoszonej przez gejzer) przebijają pomysłowością kulto-

wą produkcję Parker Bros. Co tu zresztą dużo mówić - o ile często konwertowano hity z automatów na komputery ośmiobitowe, o tyle w drugą stronę konwersja nie zachodziła już tak często. A taki los spotkał właśnie **Spelunker**. Wspominałem o zbyt dużym poziomie trudności. Chyba nie mamy na co narzekać, gdyż wersja na NES jest pod tym względem podobno o wiele gorsza. Co ciekawe, to jedyna platforma, na którą powstał sequel. Warto jeszcze wspomnieć o grze Spelunker HD z Playstation 3, a także PC-towej produkcji o tytule Spelunky, w przypadku której trudno ukryć źródło inspiracji. Natomiast Tim Martin ma swój kanał na youtube, o wiele mówiącej nazwie SpelunkerGuy. Kolejny dowód na niesłychaną żywotność ośmiu bitów.

Mam niejasne wrażenie, iż pisanie o **Montezuma's Revenge** nie ma sensu, a może nawet obraża inteligencję czytelnika. Wszyscy wiedzą, że w grze wcielamy się w rolę podróżnika szukającego skarbów, ukrytych gdzieś w podziemiach świątyni Montezumy. Jak można się tego spodziewać, piramida kryje mnóstwo niebezpieczeństw, takich jak ruchome chodniki, ogniste czeluście czy znikające murki. Do tego dochodzą wrogie istoty - czaszki, węże i pająki. Na szczęście w sytuacjach tego wymagających, można zabić każdą z nich za pomocą miecza. Z pomocą mogą przyjść również amulety, zapewniające chwilową nietykliwość. Po drodze bohater znajduje całą masę diamentów oraz kolorowych kluczy otwierających wyjątkowo liczne drzwi. Dolne poziomy piramidy są pogrążone w ciemnościach, które jednak można rozjaśnić za pomocą pochodni.



Co tu dużo mówić - jeśli istnieje komnatówka idealna, jest nią właśnie ta gra. Setka komnat do odwiedzenia (jak na mój gust - w sam raz), poczucie eksploracji, idealnie dobrany poziom trudności, szybka akcja, łatwe sterowanie... Do tego sympatyczna, funkcjonalna grafika i proste, choć ciekawe efekty dźwiękowe. No i przecież w każdym z nas wciąż gdzieś tam tkwi marzenie o odnalezieniu ukrytego skarbu. I nieważne, czy bohater nazywa się Panama Joe, czy też Pedro (patrz niżej), nieważne, że **Montezuma's Revenge** w slangu amerykańskim oznacza ni mniej, ni więcej tylko biegunkę podróżniczą,

jakiej można się nabawić w Meksyku. Ta gra była i nadal jest po prostu fantastyczna - i to jest naprawdę istotne. Niekoniecznie istotna - z dzisiejszego punktu widzenia - choć niezmiernie interesująca jest natomiast jej historia. Bardzo ciekawe informacje na ten temat można odnaleźć m.in. na stronie poświęconej grom na małe Atari, <http://www.idn.org.pl/users/lesz/legend/>. Dzięki uprzejmości autora strony Leszka Zaciury, zamieszczam tu fragmenty listu napisanego przez Roba Jaegera, autora **Montezuma's Revenge**:

Miałem wtedy 16 lat. Zrobiłem już klony kilku zręcznościówek, gdy mój przyjaciel, Mark Sunshine, zaproponował mi zrobienie „azteckiej” przygodówki pod tytułem „Montezuma's Revenge”. (...) Przedstawiłem niedokończoną grę na pokazie Customer's Electronic, gdzie wywołała spore zainteresowanie. W tamtej postaci wymagała komputera z 48 kilobajtami pamięci RAM. Parker Brothers zdecydowali się wydać grę, ale okroili ją do wersji kartridżowej (...), która wymagała tylko 16KB RAM-u - taki był wtedy standard pamięci w komputerach. Z „oficjalnej” wersji Montezumy znaczna część została usunięta, włącznie z intrem. Niemniej ktoś w Parkerze wypuścił też na rynek mój oryginał: niedokończoną wersję na Atari - jeszcze przed wydaniem kartridżowej. W rezultacie wersja gry, którą zna każdy, jest tą, za którą nigdy mi nie zapłacono. Nigdy nie ukończyłem Montezuma's Revenge, bo wiedziałem, że w Parker Brothers zamierzają skrócić grę i nie potrzebują pełnej wersji.

Tu jednak gwoźli wyjaśnienia dodam, iż jedynie na małym Atari można zagrać zarówno w wersję Parker Bros., jak i niedokończony prototyp Montezuma's Revenge, różniący się m.in. tym, iż noszący sombrero bohater nazywa się Pedro (znany z okrojonej - a więc i „naszej” - wersji Panama Joe to raczej bohater w stylu Indiany Jonesa, choć podobieństwo jest ponoć przypadkowe), do grona wrogich istot dochodzą nietoperze, zaś w jednej z sal spotykamy samego Montezumę, którego jednak nie można pokonać. Innymi słowy - chociaż kończąca każdy poziom eksploracja skarbcza to jedna z moich ulubionych końcowych sekwencji wszech czasów, mogło być jeszcze lepiej. Lepsza mogła być również sprzedaż - 200 tys. kopii szczególnie nie oszałamia, choć warto pamiętać, iż w tamtych latach miał miejsce krach na rynku gier komputerowych. W 1998 roku, przy udziale samego Jaegera - wówczas wiceprezenta Utopia Technologies - powstał trójwymiarowy sequel, **Montezuma's Return**, który jednak nie zebrał najlepszych recenzji. Po raz kolejny okazało się, że lepsze jest wrogiem dobrego, choć wydaje mi się, iż jakikolwiek ten sequel by nie był, nie miał szans w kon-

frontacji z legendą pierwowzoru.

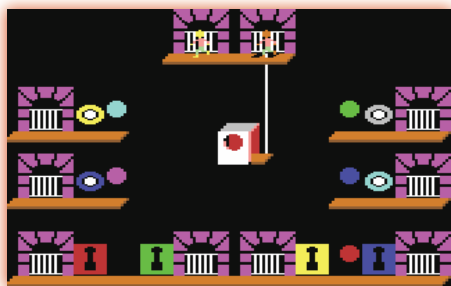
Inny z najsłynniejszych tytułów tego roku, wydany przez Datasoft **Bruce Lee**, nie jest typową komnatówką. Tak naprawdę to połączenie tej z mordobiciem (co, swoją drogą, było wtedy czymś bardzo świeżym) a także tym, co na zachodzie zwą „collect'em up”.



Gracz wciela się w rolę tytułowego bohatera, który wkradł się do fortecy pewnego czarnoksiężnika, by zdobyć bogactwo i przepis na nieśmiertelność. Na swojej drodze Bruce Lee napotka dwóch strażników: pierwszym z nich jest stosunkowo mało groźny Ninja, drugim - bardziej już nieznoszny Zielony Yamo, faktycznie zielonkawy osobnik o aparycji sumity. Oba łatwo pokonać imponującym zestawem dwóch ciosów. Alternatywnie można też czasami wskoczyć któremuś na głowę. Ciekawą opcją jest możliwość wcielenia się drugiego gracza w rolę Yamo, by pomagać, bądź też uprzykrzać życie Bruce'owi. I chociaż każdy przeciwnik po pokonaniu szybko się odradza, większe niebezpieczeństwa kryje sama forteca, wśród których najbardziej irytującymi są chyba różnorakie wyładowania elektryczne i miny. Zasadniczo gra polega na tym, by unikając wszelakich przeszkód zebrać lampiony porozwieszane w każdej komnacie, co spowoduje otwarcie przejścia do kolejnych sal. Często jest tak, iż dane pomieszczenie odwiedzamy kilka razy, dzięki czemu gra wydaje się być większa, niż jest w rzeczywistości - tak naprawdę liczy ona zaledwie 20 komnat. Biorąc to pod uwagę, nie dziwi fakt, iż niektóre czasopisma wytykały, że całość można ukończyć zbyt szybko. Ale prawdę powiedziawszy, nie ma to większego znaczenia, gdyż Bruce Lee to gra po prostu niezniszczalna. I nieważne, że krótka i prosta, nieważne, że grafika jest paskudna, a odgłosy dźwiękowe - co najwyżej sympatyczne. Z dzisiejszej perspektywy nie ma też chyba znaczenia fakt, iż w latach 80. sam tytuł musiał być potężnym magnesem zachęcającym do kupna gry - ona najwyraźniej w świecie broni się grywalnością. Na koniec warto dodać, iż w 2008 roku ukazał się przeznaczony dla PC-tów remake, Ultimate Bruce Lee, charakteryzujący się o wiele ładniejszą grafiką (co oczywiste) i kilkoma trybami gry, w tym również jednym odwołującym się do ośmiobitowego oryginału (po-

dobno nie do końca wiernie). Ciekawostką jest wreszcie fakt, iż szef Datasoftu, Sam Poole, w wywiadzie udzielonym magazynowi Zzap!64 wspominał o planowanym sequele **Bruce Lee**. Ten – niestety – nigdy nie ujrzał światła dziennego. Niech pociechą będzie tu fakt, iż firma Datasoft stworzyła w tamtych latach jeszcze co najmniej kilka innych kapitalnych gier.

Kolejny tytuł, **The Castles of Doctor Creep**, niby można włożyć do worka z napisem „komnatówki”, ale nawet po kilku minutach obcowania z tą pozycją łatwo zauważyć, że jest ona jedyna w swoim rodzaju. Owszem, polem gry są wielokomnatowe, tytułowe zamki pana Creepa, jednakże sposób przechodzenia z jednej sali do drugiej jest nietypowy. Komnaty są bowiem połączone licznymi drzwiami i trudno a priori przewidzieć, które prowadzą do kład. Każda z sal stanowi ponadto wyzwanie samo w sobie, co sprawia, iż gra sprawia wrażenie raczej jakiegoś zbioru jednoekranówek, aniżeli „ciągłej” komnatówki. Nade wszystko jednak **The Castles of Doctor Creep** to rzecz niemalże w równym stopniu zręcznościowa, co wymagająca pomyślności.



Celem napisanej przez Eda Hobbsa, a wydanej przez Broderbund w 1984 roku gry jest ucieczka z każdego z dwunastu zamków. Zadanie nie jest proste chociażby z tego powodu, iż wiele drzwi wymaga odpowiedniego klucza, który często znajduje się w trudno dostępnym miejscu. Nade wszystko jednak zamki najeżone są pułapkami. Mamy tu ruchome chodniki i podziurawione zapadniami platformy. Są maszyny wytwarzające błyskawice bądź pola siłowe i czyhające na nas pistolety laserowe. W wielu miejscach za bohaterem podążają mumie bądź potwory dr. Frankensteina. Na szczęście wszelakie maszyny możemy kontrolować za pomocą przycisków bądź dźwigni. Z kolei poruszanie się po platformach ułatwiają nie tylko drabiny czy słupy, lecz również teleportery. Gra umożliwia rozgrywkę dwóm graczom jednocześnie, co w niektórych zamkach znacznie ułatwia zadanie. Aby wybrać posiadłość, należy na ekranie tytułowym wcisnąć run/stop, w przeciwnym razie zostanie załadowany zamek instruktażowy, dzięki któremu poznamy wszystkie urządzenia i zagrożenia czyhające w komna-

tach budowli. Co ciekawe, w opcjach można też włączyć nieśmiertelność, jednakże w tym trybie gry nasze czasy przejścia danego etapu nie są zapisywane w high score. W 1985 roku grupa Star Frontiers wydała nieoficjalny sequel, **Dungeons of Doctor Creep**, z kilkoma nowymi elementami. Aby naprawdę zagłębić się w zamczyska (i lochy) Doktora Creepa, polecam stronę Doctor Creep Real Estate (<http://moon.descentforum.net/creep/>), gdzie można znaleźć opisy każdej budowli, mapki, a także filmy z pokazaniem sposobem przejścia każdego zamku. Sława gry dosięgła również obecnych czasów. Cały czas rozwijany jest projekt typu open source (<http://creep.sourceforge.net/>), dzięki czemu można zagrać w **The Castles of Doctor Creep** zarówno na systemach Windows, jak i Linux.

W tej wersji gra umożliwia także edycję istniejących zamków bądź stworzenie zupełnie nowych. A co porabia dziś autor oryginału, Ed Hobbs? Jest właścicielem firmy Cat's Eye Games i ostatnio pracował nad grą Lucky's Rainbow, w której ważnym elementem są... zamki, a jakże. Czym skorupka za młodu nasiąknie...

W roku 1984 jedna z najsłynniejszych firm ze świata ZX Spectrum podjęła próbę podbicia rynku C-64. Mowa o Ultimate Play The Game. Twórcy **Knight Lore** mogli pójść na łatwiznę i wydać na komcia większość jakże wysoko cenionych tytułów z ZX Spectrum. Tymczasem taki los spotkał jedynie trzy gry: Nightshade, Sabre Wulf i Underwurld. Dwie ostatnie pozycje przynależą do kultowej serii Sabreman, której trzecią odsłonę stanowi właśnie słynny **Knight Lore**. Z nieznanym mi względów na C-64 jako pierwsza ukazała się druga gra tego cyklu, Underwurld, zaś Sabre Wulf na swoją premierę czekała aż do 1985 (aczkolwiek różne źródła podają odmienne daty w odniesieniu do obu pozycji), przez co została nieco zaburzona pewnego rodzaju fabularna ciągłość między tymi tytułami. Gwoli przypomnienia: zadaniem gracza w Sabre Wulf było odnalezienie czterech fragmentów amuletu, rozrzuconych w skomplikowanym labiryncie dżungli, unikając przy tym spotkania z tytułowym wilkiem. Dzięki posiadanej szabli można było zabijać mniej groźne stworzenia (np. pająki lub węże), bądź też przegonić inne (np. nosorożce). Z kolei orchidee – w zależności od ich koloru – mogły zapewnić np. chwilową niezniszczalność, ale też równie chwilowy paraliż. Po odnalezieniu wszystkich części amuletu, można już było udać się do wyjścia. Na ekranie z gratulacjami pojawiał się komunikat, iż dalsze przygody bohatera poznamy dzięki Underwurld. Tytuł ten słynny jest chociażby z powodu swoich rozmiarów. Bo przecież już 256 komnat w Sa-

bre Wulf mogło powodować zawroty głowy. Tymczasem Underwurld to blisko 600 sal!



Fabula jest w gruncie rzeczy bardzo podobna. Tym razem bohater utknął w tytułowym podziemnym świecie, zaś wszystkie wyjścia (a właściwie: drogi doń prowadzące) są strzeżone przez strażników. Każdego z nich można pokonać jednym, konkretnym rodzajem broni, ukrytej gdzieś w podziemnym labiryncie. Biorąc pod uwagę liczbę sal oraz strażników, całość można opisać równaniem: Underwurld=3xSabre Wulf. Jednakże pomimo identycznego zadania do wykonania, gra jest nieco inna. Widok z góry zastąpiono tu widokiem z boku, co nadaje Underwurld cechy platformówek. Inną istotną różnicą jest fakt, iż wrogie istoty nie mogą zabić bohatera... przynajmniej nie bezpośrednio. Każdy kontakt z jakimkolwiek stworem powoduje jedynie odepchnięcie Sabremana, który tym samym może wylądować w głębokim kominie prowadzącym w niższe partie labiryntu. A upadków z dużych wysokości bohater już nie znosi. Underwurld na ZX Spectrum została wydana praktycznie równolegle z Knight Lore i z tego powodu gra pozostała nieco w cieniu trzeciej części serii. Ale myślę, iż nie jest to jedyny powód, dla którego Underwurld bywa oceniana niżej nie tylko niż Knight Lore, ale również – Sabre Wulf. Owszem, grafika jest bardzo ładna, zaś niektóre motywy (np. opuszczanie się w jaskiniach po linie) są bardzo udane. Jednakże jako całość, gra sprawia wrażenie przerostu formy nad treścią. Cała rozrywka jest po prostu zbyt monotonna. Do tego dochodzą problemy z dokładnym odmierzeniem skoku, a także irytujące, nieustanne odpychanie bohatera przez wrogie stwory. Być może najlepszym pomysłem powiązaniem z Underwurld jest możliwość wyboru wyjścia z podziemnego świata. Każde miało prowadzić do innego sequele. Miało, gdyż w świecie C-64 wszystkie prowadziły donikąd. Ani Knight Lore, ani Pentagram (czwarty tytuł serii) nie zostały wydane na tej platformie, choć w przypadku pierwszego z nich może się to wkrótce zmienić. Natomiast Mira Mare, do której to gry miało prowadzić trzecie wyjście, nie została wydana nigdzie. W 2004 roku na konsoli Game Boy Advance pojawił się remake Sabre Wulf. Nawiązania do postaci wilka można było napotkać w różnych

grach firmy Rare, spadkobierczyni Ultimate. Dziedzictwo Underwurle jest nieco inne – pozycja ta zainspirowała wielu twórców do stworzenia podobnych tytułów, równie rozległych i cechujących się podobną grywalnością. Najlepszym przykładem z C-64 jest chyba produkcja z 1985 roku, *Nodes of Yesod*. Wszystkim zainteresowanym grami ze stajni Ultimate, gorąco polecam natomiast stronę <http://www.robsoftcloud.net/Ultimate/>.

Muszę się przyznać, iż po kilku wizytach pod wyżej wymienionym adresem, pozazdrościłem spektrumowcom produkcji Ultimate *Play The Game*. Na szczęście firma przygotowała coś specjalnie dla posiadaczy C-64 – zupełnie nową serię gier. Być może to z tego powodu **Knight Lore** czy inne tytuły nie ukazały się w wersji na komcia? Być może wcale nie chodziło o nie najlepsze recenzje konwertowanych gier? Niezależnie od odpowiedzi, w nowej serii bohaterem był niejaki Sir Arthur Pendragon, który pojawił się w czterech tytułach: *The Staff of Karnath* (1984), *Entombed* (1985, choć Wikipedia podaje 1984), *Blackwyche* (1985) i *Dragon Skulle* (1985). Jako że stosunkowo niedawno opisywałem pierwszy z nich – i jedyny powstały w 1984 – w drugim numerze C&A Games, tutaj ograniczę się do stwierdzenia, iż grę można bez większych kontrowersji zaliczyć do zręcznościowych przygodówek.



I chociaż korzenie tego gatunku sięgają 1979 roku i tytułu *Adventure* z Atari 2600, to jednak odnoszę wrażenie, iż prawdziwy rozkwit – przynajmniej w świecie C-64 – nastąpił właśnie w 1984 roku.

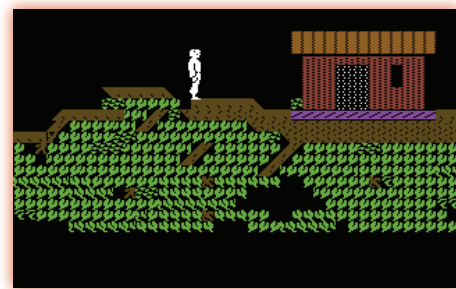
Jeden z lepszych przykładów to **Pyjamarama**. Pomysł na grę jest rozbijający. Otóż jej bohater, Wally Week, zasnął twardym snem, zapominając nakręcić budzika. Jeśli spóźni się do pracy, zostanie natychmiast zwolniony. Zadaniem gracza jest niedopuszczenie do tej sytuacji. W tym celu przejmujemy kontrolę nad czymś, co można chyba nazwać senną postacią Wally'ego. Poruszamy się niby po domu bohatera, ale – pamiętajmy – sen to sen i rządzi się swoimi prawami, zwłaszcza, gdy mamy do czynienia z kosmosem. I stąd właśnie te latające siekiery, atakujące nas pieczenie drobne, duchy, wyłaniające się z podłogi dłonie

czy pokoje do góry nogami. Stąd nokautujące nas rękawice bokserskie czy rakietę na trzecim piętrze budynku. Stąd wreszcie salon gier, w którym bohater gra w specyficzną wersję *Space Invaders*, mając do dyspozycji sztuczne kuchenne zamiast, na przykład, działko laserowe. Z jednej strony gra pozostaje wierna tradycji, gdyż wiele przeszkadzańek można było spotkać w pierwszej lepszej jednoekranówce z tamtych lat. Z drugiej jednak – mają one swoje logiczne uzasadnienie, świat snu bywa przecież surrealistyczny.



Chociaż bardzo lubię tą grę, zdaję sobie sprawę, że niektórych może ona odrzucić, zwłaszcza tych, którzy wychowali się na późniejszych zręcznościowych przygodówkach. Interfejs jest tu bowiem specyficzny – o szczegółach napiszę przy innej okazji. Warto jednak zagłębić się w surrealistyczny świat **Pyjamaramy** – gra to bowiem jedyna w swoim rodzaju. W tym miejscu warto przypomnieć, iż jest ona drugą pozycją z serii *Wally Week*, która na macierzystej platformie – ZX Spectrum – liczyła pięć tytułów. Ale tak naprawdę dopiero tu zostały ustalone reguły gry. Pierwsza pozycja serii, *Automania*, była bowiem archaiczną, jednoekranową (no, w zasadzie dwuekranową) platformówką. Kolejne – *Everyone's a Wally*, *Herbert's Dummy Room* i *Three Weeks In Paradise* – to już zręcznościowe przygodówki. Ostatnia z tych gier nie ukazała się na C-64, a szkoda, gdyż nawet screeny z ZX Spectrum wyglądają zachęcająco i budzą jakże przyjemne skojarzenia z *Treasure Island Dizzy*. Choć **Pyjamarama** nigdy nie cieszyła się taką popularnością, jak gry z jaskiem w roli głównej, jest pozycją na tyle cenioną, iż w 2004 roku ukazał się ładnie wyglądający remake, zarówno na systemach Windows, jak i Mac OS. Natomiast w listopadzie 1984 produkcja Mikro-Gen została uhonorowana tytułem „gra miesiąca”, pokonując nawet tak głośny tytuł, jak *Elite*.

Czy ktokolwiek, przeglądając forum *lemon64.com*, zastanawiał się, dlaczego w niemal każdym wątku typu „szukam gry” pojawia się odpowiedź **Below the Root**? To taki wewnętrzny żart, wynikający z faktu, iż wiele osób przy różnych okazjach poszukiwało tego właśnie tytułu. Tytułu, dodajmy, stosunkowo mało popularnego, w Polsce – odnoszę wrażenie – wręcz zupełnie nieznanego.



Nie wnikając w szczegóły, fabuła **Below the Root** bazuje na trylogii *Green Sky* autorstwa nieszczególnie u nas popularnej Zilphy Keatley Snyder. Co ciekawe, gra stanowi sequel do tej serii. Takie – nomen omen – korzenie nie powinny dziwić, jako że wydawca, Windham Classics, znany był z tytułów opartych na literackich pierwowzorach. Zadaniem gracza jest przywrócenie równowagi świata, w którym koegzystują dwie niechętnie nastawione do siebie rasy: zamieszkujący nadrzewne domy Kindarowie i żyjący pod ziemią Erdlingowie. Napiszę krótko: gra zdecydowanie wyprzedziła swoją epokę. Niby mamy do czynienia ze zręcznościową przygodówką, tak naprawdę jednak przemycano tu wiele elementów RPG. I tak, na samym początku, mamy do wyboru jedną z pięciu postaci, które różnią się między sobą m.in. takimi cechami, jak magiczny potencjał czy wytrzymałość. Jak to w grach RPG bywa, postać ta ewoluuje wraz z rozwojem wydarzeń. Wizualnie mamy do czynienia z olbrzymich rozmiarów komnatówką. I muszę przyznać, iż eksplorowanie tego świata jest fascynujące, co nie jest przecież regułą. Z przygodówek mamy tu przede wszystkim używanie różnych przedmiotów i silny nacisk na komunikację z licznymi postaciami, na które możemy się natknąć niemal na każdym kroku. No i jakże nowatorski interfejs! Przypominam, że mówimy o roku 1984, kiedy to dominowały tekstówki, zaś system point & click miał zostać spopularyzowany trzy lata później. Tu, co prawda, bohaterem sterujemy bezpośrednio, na platformówkową modłę, ale po wciśnięciu „fire+dół” pojawia się menu z takimi opcjami jak „take”, „use” czy „speak”. Mógłbym jeszcze długo rozwodzić się nad różnymi oryginalnymi aspektami *Below the Root*, ale to materiał raczej na osobny artykuł. Natomiast ekipa z Windham Classics zdołała wypuścić zaledwie cztery inne gry na Commodore 64. Oprócz trzech tekstówek, mają na swoim koncie bliźniaczo podobną do omawianej tu pozycji, wydaną w 1985 roku *Alice in Wonderland*.

I tym literackim akcentem kończę na dziś. Do omówienia i przypomnienia pozostało jeszcze kilka istotnych tytułów, za które zabiorę się w ostatnim już odcinku o niesamowitym dla C-64 roku 1984.

p.a.

Swapping C-64

po latach

W magazynie C&A Fan numer 5 w artykule „Kiedy jeszcze nie było neta...” opisałem jak radzili sobie ludzie ze zdobywaniem produkcji scenowych, gier, kiedy nikt w Polsce nawet nie słyszał o Internecie. Postanowiłem napisać na prośbę paru osób, jeszcze jeden artykuł o osobach, które zajmowały się na scenie profesją swapera.



Słowo „swaper” to spolszczenie od słowa angielskiego „swapper”, które oznacza wymianę lub zamianę. Na demoscenie to była najłatwiejsza profesja i można powiedzieć jedna z ważnych w grupie. Zajęcie swapera polegało na dystrybucji produkcji swojej grupy, wymianie różnych produkcji scenowych oraz komunikacji z innymi ludźmi i grupami z demosceny. Odbывало się to najczęściej poprzez tradycyjną pocztę. Pakowało się dyskietki do listów i za pośrednictwem Poczty Polskiej rozsyłało je po kraju i zagranicą. Tylko nieliczni w Polsce mieli dostęp do BBSów i za ich pośrednictwem ściągali sobie różne produkcje. Jednak jest to temat na inny artykuł, więc nie będę tego tu opisywał. Do najbardziej znanych polskich swaperów należeli: Sebaloz, Wozio, Glut, Titanic, Chash i paru innych. Dziś przedstawiam historię z życia swapera, znanego na demoscenie jako Chash, który postanowił podzielić się swoimi wspomnieniami z czytelnikami C&A Fan.

W latach 1991 – 2002 zajmowałem się reklamowaniem i wysyłaniem najnowszego stuffu do różnych grup komputerowych zarówno w kraju, jak i za granicą. W 1990 roku zainteresowałem się czymś więcej na C-64 niż graniem w gry i szukałem osób, które starają się coś nowego budować na naszym

„komciu”, a mianowicie osoby skupiające się w grupy tzw. scenowe. W 1991 roku zacząłem poszukiwać kontaktów do takich osób. Dzięki sławnej i jedynej już wtedy prasie poświęconej komputerom: Commodore 64 and Amiga czyli C&A (ed. o jaki zbieg okoliczności)!!! Udało mi się nawiązać kontakty z członkami grup: Caution, Nipson, Elysium, Skylight etc. Bardzo spodobała mi się wymiana korespondencji i materiałów na nośnikach magnetycznych, sławnych dyskietkach 5,25”. W ten sposób rozpoczęło się moje hobby „swappowanie”, które pochłonęło mnie do końca i czasami nawet zarywałem czas, który miałem poświęcić nauce. Co to takiego swapper zapytają może najmłodszy użytkownicy 8 bitowego kalkulatora C-64. To osoba zajmująca się rozpowszechnianiem produkcji własnej grupy, innych grup: demek, muzyczek, kolekcji, magazynów do osób z innych grup, miast, państw. Dobry swapper to okienko na świat, osoba prężna, otwarta na różne wyzwania, niekiedy posiadająca ponad 100, a nawet 200 kontaktów aktywnych. Zapytacie zapewne jak to było z tym swappingiem? Pisanie listów na papierze, wysyłanie programów i to wszystko. O nie, niestety nie..... Każdy liczący się swapper posiadał cały arsenał narzędzi potrzebnych do hobbystycznej pracy, a mianowicie duże ilości znaczków pocztowych (ed. w tamtych czasach niestety nie było mnie stać na nowe kosztowne znaczki pocztowe, więc warto było się nauczyć czytać, czyli

używać do dalszych korespondencji znaczki już użyte, najczęściej zbierało się pocztówki, koperty po listach wraz z użytymi już znaczkami i trzeba było tak usunąć „stampa”, aby znaczek pozostał czysty, było kilka metod lecz chyba najlepszą i sprawdzoną było użycie dobrego mydła w celu starcia pieczęci poczty, a aby odkleić dobrze znaczek, super sprawą była para wodna z gotującego się czajnika z wodą na herbatę lub kawę. W tamtych latach przygotowywałem sobie około 100-200 znaczków. Bo już w roku 1994 posiadałem ponad 100 aktywnych kontaktów w Polsce i za granicą. W każdym tygodniu na pocztę do skrzynki przychodziło ponad 30-40 korespondencji wraz z dyskietkami zawierającymi stuff. I kiedyś otrzymałem awizo, że jedna przesyłka nie zostanie wydana ponieważ naczelnik poczty ma uwagi co do jej wyglądu. A więc udałem się na wizytę do naczelnika, a on pokazuje mi i mówi, że jakaś osoba wysłała do mnie list na używanym odklejającym się znaczku, jak dobrze pamiętam ukarał mnie wtedy 10 krotną wartością znaczka pocztowego. Po całej tej sytuacji chciałem już odejść ze sceny groził mi, że powiadomi wtedy milicję o przestępstwie, a każda przesyłka, która do mnie dotrze będzie dokładnie prześwietlana i jak się później okazało zaginęło mi z niewyjaśnionych przyczyn bardzo dużo korespondencji. Zapytacie, a jak się zabezpieczało znaczki, aby można było je używać wielokrotnie. Ja miałem dość prostą metodę,



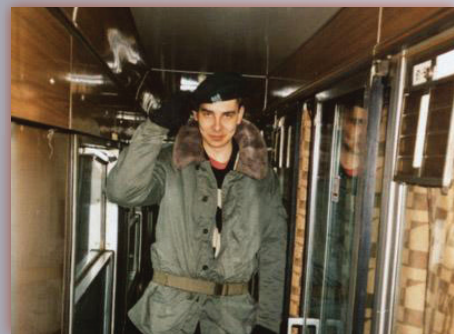
albo pokrycie powierzchni płynnym klejem biurowym matowym, ciężko było wtedy dostać to w Polsce, ale miałem kolegę, który wysłał mi z Niemiec klej firmy 3M. To był mój najlepszy sposób, ale też często ludzie używali różnych specyfików, aby być mądrzejszym od naszej kochanej polskiej poczty, a mianowicie używali: wosku, kleju roślinnego w tubce, lakieru do paznokci etc. A teraz Wam opiszę jak młody chłopak starał się utrzymywać kontakty i wysłać najnowszy stuff do innych swapperów. W tamtych latach ciężko było mieć dobry stuff drogą internetową, ponieważ sieć dopiero raczkowała, ale będąc u znajomego często udawało mi się pobrać z FTP zachodnich grup najnowsze produkcje, a później je rozsyłałem do polskich swapperów, natomiast polskie produkcje wysyłałem do zachodnich swapperów. Jak wyglądał send? Przychodziła najczęściej szara koperta, a w niej dyskietka 5,25" w koszulce oraz usztywniacz z tekturki, aby podczas swojej podróży dyskietka nie została zgnieciona lub zniszczona przez przewoźnika. Wszystkie sendy otwierałem w każdy piątek po szkole i zawsze dostarczało mi to dużo adrenaliny, bo nie mogłem się doczekać co znajomi przysłali na nośnikach. Otwierałem taką przesyłkę, a w niej znajdowała się dyskietka ze stuffem, mój znaczek karteczka papieru z notką lub notka na nośniku napisana w notatniku, bodajże Octanoter lub jakiś inny. W każdej notce zapisanej na dysku pisaliśmy kilka słów, co wysyłamy, jaką zawartość i prosimy o ponowny zwrot nośnika he, he i znaczków Stamps Back!!!. Nasze nośniki były bardzo mocno sfatygowane i czasami trzeba było użyć nożyka, aby otworzyć obudowę nośnika i przełożyć do innej obudowy celem odtworzenia zawartości. Każdy liczący się swapper miał również swoją Contact Note, efekt i napisy oraz muzyka w tle. Tzw. wizytówka, tego typu informacja była dołączona do każdego senda. Swapperzy również w dirach (katalogach) robili swoje

znaki, ja np. już nie pamiętam programu bodajże Dir Master również wykonywałem tego typu katalogi, a to już świadczyło o jakości swappingu między ludźmi. Często też malowało się inicjałami, ksywą – grupą, dyskietki flamastrami olejnymi o kolorach: srebrnym, złotym, czerwonym.



To świetnie wyglądało, a w wolnym czasie rysowałem covery, czyli okładki do dyskietek z różnymi kreskówkami. Moją ulubioną metodą była metoda kropkowana, czyli nanoszenie na okładkę różnych postaci, motywów, w postaci kropek. Swappowanie zajmowało mnóstwo czasu. Po przeczytaniu wszystkich informacji, notek i przejrzeniu sterty listów, stuffu, przyszła pora na odpisywanie. Czasami jak było bardzo dużo sendów pisało się zbiorową notkę ze wstępem, a później tylko podawało się ksywy i pisało kilka linii informacji dla poszczególnych osób. Pora na nagrywanie !!! Uff. Wtedy miałem pożyczoną drugą stację i tylko dzięki niej mogłem oszczędzić trochę czasu. Przeważnie raz w tygodniu przygotowanie mi stuffu i sendów zajmowało ponad 12 godzin. Po przygotowaniu senda: nagraniu stuffu, napisaniu notki, spakowaniu przesyłki – dyskietki do koperty, zaadresowaniu koperty i nalepieniu czytowanego znaczka trzeba było rozesłać po całym świecie nasze korespondencje. Ale nigdy nie wysyłałem tak dużej ilości listów z jednej poczty, a zapyta-

cie dlaczego? Ponieważ każdy znaczek był już używany, więc występowało wielkie prawdopodobieństwo, że część przesyłek zaginie lub ulegnie zniszczeniu przez urząd pocztowy. W każdą sobotę udawałem się na wycieczkę komunikacją miejską w B.....u (ed. Nazwy miasta nie podam, bo naczelnik czuwa!!!), w różne regiony miasta w celu rozesłania przesyłek. Czasami mój plecak i torba były wypchane po uszy, a ludzie patrzyli na mnie jak na dziwolągę, ale czasu swappingu i sceny C-64 wspominam bardzo miło, jako kolejny etap w życiu młodego człowieka, który miał ciekawe zainteresowania.



A teraz w kilku punktach chciałbym napisać, czym wyróżniał się dobry swapper:

- szybkość działania,
- duża ilość kontaktów,
- zawsze nowy stuff,
- super precyzyjne chitowanie znaczków,
- cykliczne pojawianie się na C-64 Party,
- współpraca z kilkoma grupami.

Nigdy już te czasy nie wrócą, a szkoda!!! Była to wspaniała zabawa i samorozwój własnej osoby, bardzo miło wspominam te czasy. W latach 94-97 bodajże, nawet byłem swapperem numer jeden w Polsce, wg. sławnego magazynu VITALITY, a na świecie najwyższe notowanie to 10 bądź 11 miejsce, ale te wyniki nigdy nie przysły same. To co napisałem wyżej złożyło się na mój sukces oraz wytrwałość i łatwość nawiązywania kontaktów. Wszystkie te cechy pozostały do dnia dzisiejszego, które ułatwiają mi pracę w swojej firmie, ale niestety nie związanej z C-64 tylko z moim drugim hobby jakim jest wędkarstwo. Zapraszam wszystkich Komodorów wędkarzy na moją stronę www.carrum.pl. A w tym miejscu chciałbym jeszcze złożyć kilka pozdrowień: Alpha, Dux, Vigo, Szikers, Signor/Fraction za wspaniałe spędzony czas w tamtych latach, Tom/Caution za pierwszy kontakt C-64 oraz dla grup: Caution, Nipson, Elysium, Albion, Agony, Charged, Arise oraz wszystkich moich innych przyjaciół z tamtych lat. Wielkie Gretszy dla Ramosa za czas poświęcony elektronicznej wersji C&A.

Ramos & Chash



Universal Cartridge

Do czego służy cartridge każdy użytkownik C64 wie. Wkładamy go do złącza EXPANSION PORT, włączamy zasilanie przełącznikiem i możemy korzystać z jego dobrodziejstw. Tylko znacznie mniej z Was wie, że możemy utworzyć własny cartridge z dowolną zawartością co jest bardziej atrakcyjne niż korzystanie z tylko dostępnych „pudełeczek”.

Do tego właśnie powstał cartridge mojego autorstwa. Nie jest to bardzo zaawansowana elektroniczna konstrukcja, co nie oznacza że nie należy się jej choć odrobina uwagi. Do zalet możemy zaliczyć dość dużą pojemność ROMów sięgającą maksymalnie 8Mb (1MB), prostą konstrukcję nie wymagającą specjalizowanych układów (procesorów) - tylko dwa tanie TTL- a możliwość grania w gry wieloczęściowe dodatkowo uatrakcyjnią jego możliwości.

Pierwszy rzut oka na schemat może mniej doświadczonych Kolegów elektroników wprowadzić w zakłopotanie jednak nic bardziej mylnego. Wszystko jest proste, jedynie sposób narysowania schematu może nieco przerażać.

OPIS DZIAŁANIA

Zanim przedstawię jak to działa, warto zaznajomić się po czym C64 uznaje, że mamy

podłączony cartridge. Jeśli jedna z linii czyli GAME lub EXROM jest zwarta do masy, to w zależności od ich kombinacji komputer dołącza 8 lub 16 kB w zarezerwowane na to obszary pamięci. Co musi być wpisane aby cart zadziałał nie będę pisał gdyż nie jest to tematem tego opisu.

Po włączeniu C64, na linii RESET panuje stan niski przez kilkaset ms zerując komputer jak i U2. Na wszystkich jego wyjściach panuje stan niski – również na linii EXROM – dzięki czemu cart może wystartować. Linia CE będąca w stanie niskim włącza ROM 1. Wybrany jest bank 0. Choć na schemacie są zwarte linie EXROM i GAME nie ma możliwości przełączania banków po 16kB bez przeróbek.

Sam wybór innego banku jest prosty i ogranicza się do wpisania nr. banku do przeźrzeni adresowej \$DExx np.

```
LDA $05
STA $DE00
Można również wpisać
STA $DE44
```

Cartridge nie jest podłączony pod konkretny adres więc da to identyczny efekt. Samo przełączanie banków od strony programowej jest łatwe. Strona sprzętowa odpowiedzialna za to jest złożona z bramek US1A, US1B, US1C i U2.

Opis przełączania zacznę od U2, które polega na zapamiętaniu wartości z szyny danych podczas narastającego zbocza sygnału CLK. Po zerowaniu panuje tam stan wysoki, dzięki czemu zmiany szyny danych nie wpływają na zmianę wyjść U2. Po wybraniu dowolnego banku przez

```
LDA $xx
STA $DExx
```

na linii I/O 1 pojawi się logiczne zero. Dodatkowo na linii PHASE2 zmienny sygnał zegarowy przyjmujący logiczną jedynkę ustawi stan wysoki na wyjściu US1A. Wejście CLK zmienia stan z wysokiego na niski. Zmieniający stan z I/O 1 na wysoki spowoduje ponowne ustawienie stanu niskiego na wyjściu US1A, a to da narastające zbocze na wejściu CLK i zapamiętanie stanu z szyny danych.

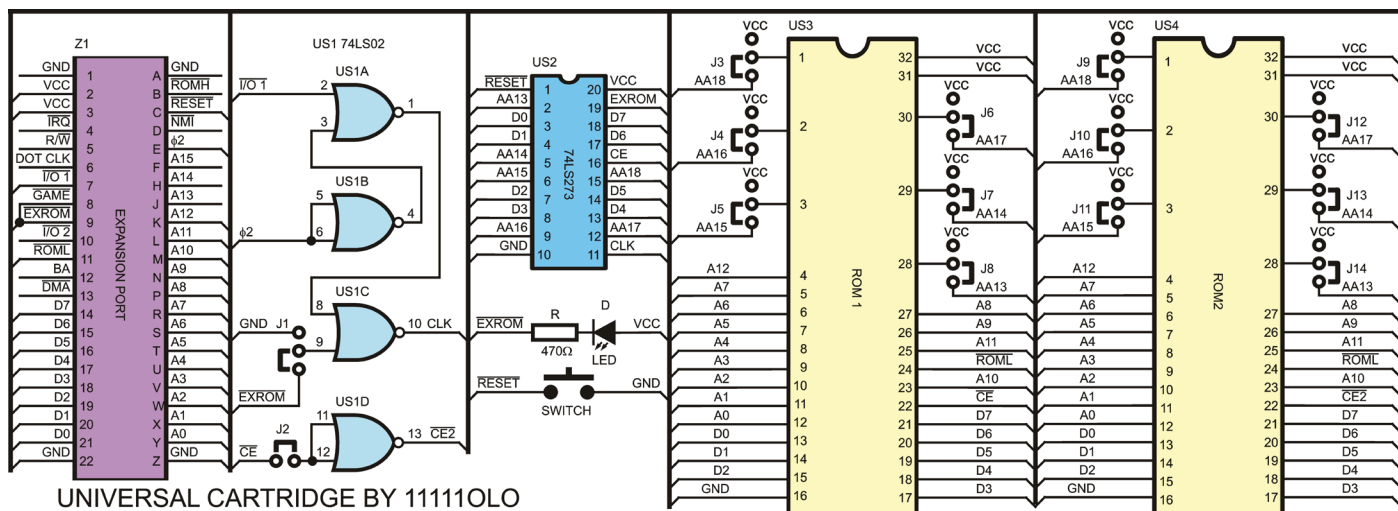
Wybór drugiego ROMu następuje po wybraniu banku od \$40 do \$7F. Bramka US1D służy za negator, dzięki czemu wybrany jest tylko jeden z ROMów. Podłączona jest ona do „pseudo” linii A19.

Przycisk RESET służy do zerowania cart'a jak i całego komputera. Będąca na schemacie dioda led jest opcjonalna i sygnalizuje stan linii EXROM, czyli czy cart jest widziany przez C64.

Nazwa UNIVERSAL CARTRIDGE wzięła się z dwóch powodów:

- możliwości dodania dowolnego oprogramowania (gier)
- użycia dowolnych pamięci równoległych.

Co do pierwszego, to nadaje się wszystko co jednoczęściowe. Można też zmodyfikować gry wieloczęściowe, jednak to dość trudne. Bez problemów działa większość cartridge'y przerobionych pod emulator C64 typu VICE czy CCS64. Obrazy CRT trzeba odpowiednio obrobić usuwając informacje dla emulatora,



są używane i zewrzeć je do plusa. Nie jest to problemem przy „mniejszych” pamięciach, tylko trzeba je włożyć do prawej strony – piny 1, 2, 31 i 32 pozostaną nieużyte. Oczywiście trzeba odpowiednio złączyć stronę jumpera J2 (od US1D) z odpowiednią linią (od AA13 do AA18) aby wszystko prawidłowo działało. Uniwersalność stosowania dowolnych pamięci wiąże się także z ich pojemnością. Jest tylko jedna ważna rzecz. Pierwszy ROM nie może mieć mniejszej pojemności niż ROM drugi.

Sam schemat jest nie wart nic bez praktycznego sprawdzenia. Zaprojektowana płytka jest dwustronna z metalizacją otworów. Znajduje się na niej miejsce na dwa ROMy w obudowach DIL 32 (DIL28) oraz PLCC32 tylko dla ROM1 co jest bardziej uniwersalne. Dodatkowo U1 jest w obudowie DIL14, a U5 w SO20.

Całość ładnie pasuje od typowej obudowy którą można kupić np. w firmie Maszczyk.

Tyle jeśli chodzi o szczegóły techniczne. Cartridge nic by był wart bez oprogramowania z którym współpracuje. Mogę śmiało stwierdzić że zadziałają prawie wszystkie (jeśli nie wszystkie) gry jakie zrobiono przez różne firmy w formie cartridge.

Choć wszystkich nie testowałem na pewno zadziałają wszystkie zajmujące 8kB lub 16kB. Testy przeprowadziłem na niektórych grach które mają co najmniej 32kB.

Na pewno działają następujące gry:

- DYNAMIC SOFTWARE: After the war (part 1 & 2), Grand prix master, Satan (part 1 & 2)
- DOMARK: BadLands, Cyberball, Vin-dicators
- OCEAN: Batman, Chase HQ 2
- Entertainment Software : Megafun
- SYSTEM 3: Last Ninja Remix
- SEGA: Thunder Blade
- HES AUSTRALIA: Arcade Classic Pak, Double Dragon, Ghostbusters, Kung Fu Master, Leaderboard golf, Park Patrol, Tourment tenis, Wonderboy
- INNE: Prince of Persia.

To oczywiście nie wszystkie działające cartridge a jedynie przetestowane.

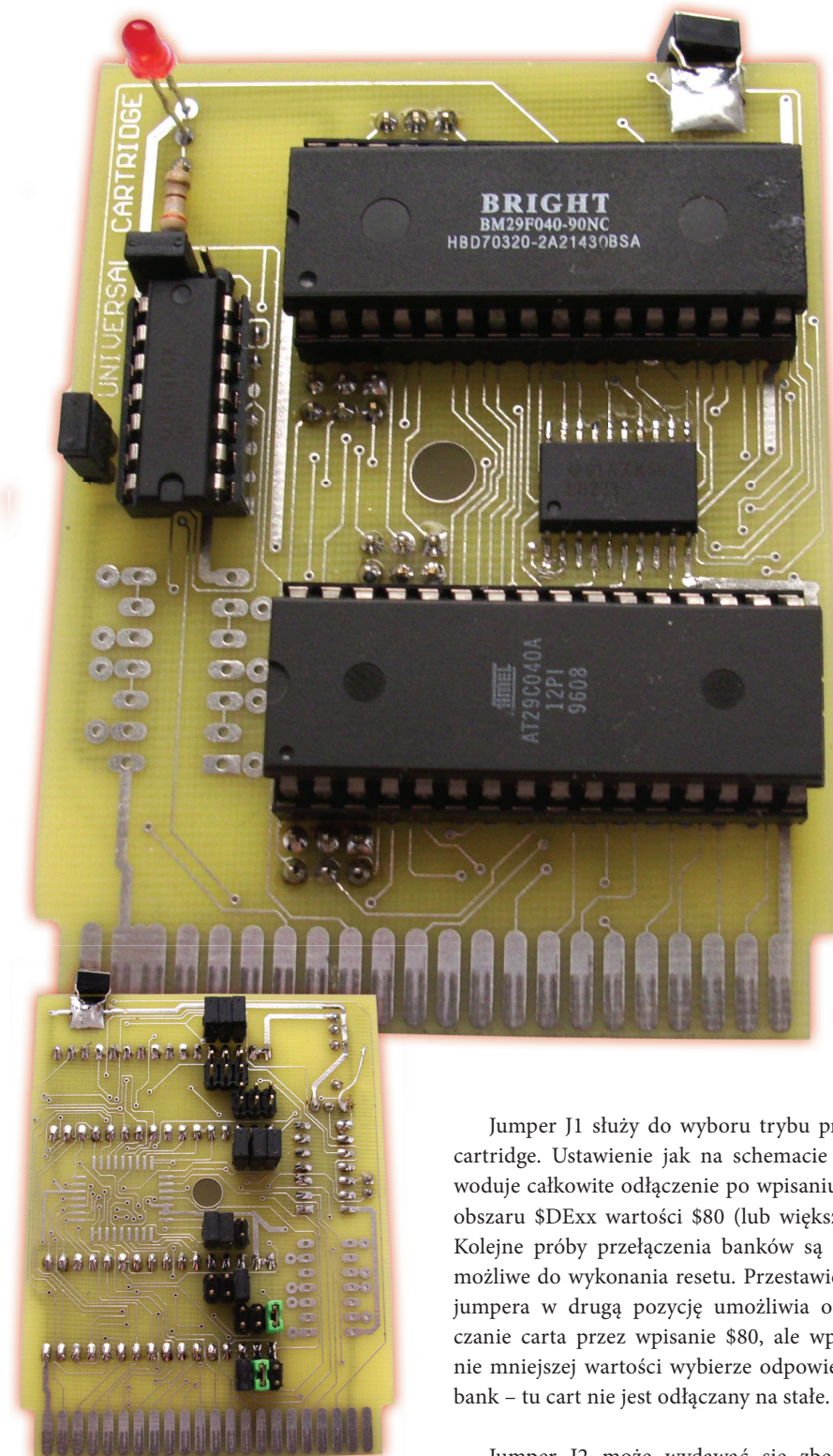
Działanie możesz obejrzeć na YOUTUBE.

<http://www.youtube.com/watch?v=QHwvFdV3c8M>

http://www.youtube.com/watch?v=EYmC_12fTd4

<http://www.youtube.com/watch?v=02fR8P4TWKo>

<http://www.youtube.com/watch?v=J5uhoRjXxLM>



aby je tu wykorzystać. Z pewnością zauważyliście mnóstwo jumperów. Służą one do podłączenia linii adresowych lub zasilania w zależności od zastosowanej pamięci EPROM czy EEPROM. W ustawieniu jumperów ze schematu nadają się EPROMy 4Mb np. 29F040. Można zastosować „mniejsze” pamięci. Najmniejsze mogą być 27C64 (8KB), a największe 4Mb (512KB). Jak już wspominałem wybrany jest tylko jeden z ROMów, więc nie trzeba stosować dwóch kości pamięci.

Jumper J1 służy do wyboru trybu pracy cartridge. Ustawienie jak na schemacie powoduje całkowite odłączenie po wpisaniu do obszaru \$DExx wartości \$80 (lub większej). Kolejne próby przełączenia banków są niemożliwe do wykonania resetu. Przetawienie jumpera w drugą pozycję umożliwia odłączanie carta przez wpisanie \$80, ale wpisanie mniejszej wartości wybierze odpowiedni bank – tu cart nie jest odłączany na stałe.

Jumper J2 może wydawać się zbędny. W przypadku kości 2x 4Mb tak jest, jednak przy pamięciach mniejszych np. 2x 2Mb przy ustawieniu jak na schemacie linia A18 musi być zwarta do plusa – zwykle jest tu resetowanie EEPROMu lub dodatkowe zasilanie. Jeśli byśmy przełożyli jumpery to by się okazało, że są dostępne banki od \$00 do \$1f oraz od \$40 do \$5f. Dzieje się tak gdyż linia A18 jest pomijana. Aby banki były po kolei od \$00 do \$3f należy złączyć linię AA18 z jumperem J2 od strony US1D (jumpera nie łączyć z linią CE!). Przy mniejszych ROMach jest analogicznie. Trzeba zwrócić uwagę, które linie nie



Artykuł ten jest tylko skromnym suplementem, który powstał po przemyśleniach nad cyklowaniem po kapitalnym arcie Michała aka Skull z numeru 7 C&A Fan. Nie będzie tu procedur klasy wysokiej – bardziej mi chodzi o łopatologiczne przedstawienie sprawy.

Przyznam, że dla mnie procedury cyklujące tej wysokiej klasy są na tyle trudne do zrozumienia, że chciałbym Wam powiedzieć w jaki sposób prosto dokopać się do stabilnego rastra. Przeglądałem procedury z podwójnym przerwaniem, z porównywaniem \$d012 i odejmowaniem/dodawaniem cykli – tak te procedury są o niebo lepsze od mojej i ich używajcie natomiast pogładowo możecie przestudiować dzisiejszą.

Na początek teoria i warunki:

\$d012 – komórka odpowiedzialna za numer linii (low byte), w której aktualnie przebiega raster. Mankamentem jest to, że nie wiemy w której kolumnie jest raster, a o to właśnie idzie cała wojna.

„Łapiemy” raster bez bad lines (wyłączony ekran \$d011) z wyłączonymi sprajtami bez kradzenia cykli – tylko po to, żeby „złapać” dokładnie moment, w którym zaczyna się tworzyć dana linia.

Tok mojego rozumowania przebiegał tak: każda linia ma 63 cykle. Pomimo tego, że nie wiem gdzie „poziomo” znajduje się raster to mogę w końcu za pomocą \$d012 go „złapać”. Załóżmy że raster w poziomie jest w 25 kolumnie, to jeżeli będę co UWAGA „magiczne 62” cykle sprawdzał \$d012, to co każde sprawdzenie przysunę się o jedną kolumnę bliżej, aż w końcu „trafię”, i w danym wypad-

ku zajmie mi to 25 linii rastra. 25 linii to bardzo dużo czasu ale nie chodzi o to, tylko o pokazanie techniki. Po drugie to nie musi być 25 kolumna, bo jak wiemy z artykułu Skulla porównanie:

```
cmp $d012
bne *-3
```

to 7 cykli więc będzie to maksymalnie 7 (ściślej 9, bo jeszcze jeden NOP) czyli złapanie stabilnego rastra zajmie nam max 9 linii rastra – oczywiście to nadal jest kosmicznie (lub komicznie) długo, ale nam chodzi o zasadę i jej prostotę... Spójrzmy na poniższy kod:

```
*=$4000
SEI
LDA #$0B
STA $D011
LDY #$00
CPY $D012
BNE *-3
STY $D015
```

```
MISIO
LDY #$15
CPY $D012
BNE *-3
DEY
NOP
```

```
MYSINC
JSR OPP48 ; 48
NOP ; + 2 = 50
INY ; + 2 = 52
BIT $44 ; + 3 = 55
CPY $D012 ; + 4 = 59
BNE MYSINC ; + 3 = 62 - 3 cykle
jak warunek niespełniony a pętla
; musi być na jednej stronie adresowej !!!
```

```
JMP *
;=====
OPP48
JSR EPP
OPP36 JSR EPP
JSR EPP
EPP
RTS
```

```
;=====
```

Ok. – i co? – no i zadziałało ;-). Czyżby?? Zadziałało ale... Otóż właśnie, to jest jak poruszanie się ślepca po autostradzie. Na początek – kod jest prosty, niewiele wyjaśnień – wyłączenie grafiki i sprites, zablokowanie IRQ i cykliczne macanie \$d012 – cykle policzone – co 62 cykle odczytujemy \$d012. Pętla praktycznie nie robi nic poza zwiększaniem rejestru Y (razem z \$D012), a OPP48 to 3x12 cykli opóźnienia z JSR i RTS + 12 cykli z JSR OPP48 i RTS.

No i wróćmy do tego poruszania się ślepca po autostradzie. Teraz spróbujmy zobrazować nasze działania, cykli już nie liczę uwierzcie, że w pętli są 62 ;-). Odejmuję jedno JSR z OPP48 i zamieniam je na INC \$D020 i DEC \$D020 – 2x6cykli

```
MYSINC
BIT $44
NOP
JSR OPP36
INY
CPY $D012
BNE MYSINC
JMP MISIO
```


Teraz na ekranie mamy to co nazwałbym trasą błędzenia ślepca... Dlaczego 2 razy? Bo w ramce \$d012 2 razy zlicza od 0, a my szukamy linii #\$15...

```
JSR OPP48
JMP PASEK
;=====
OPP48
```



Ok. – nie jest to może coś na miarę Słoneczników Van Gogha, ale uwidacznia się moja teoria cyklowania – aby było milej, wracamy do starej prostej wersji dodajemy za pętlą kilka bajtów i oto nasze dzieło:

```
JSR EPP
OPP36 JSR EPP
JSR EPP
EPP
RTS
;=====
```

```
*=$4000
SEI
LDA #$0B
STA $D011
LDY #$00
CPY $D012
BNE *-3

MISIO
LDY #$15
CPY $D012
BNE *-3
DEY
NOP

MYSINC
JSR OPP48 ; 48
NOP ; + 2 = 50
INY ; + 2 = 52
BIT $44 ; + 3 = 55
CPY $D012 ; + 4 = 59
BNE MYSINC ; + 3 = 62 - 3 cykle
jak warunek jest spełniony a pętla
;musi być na jednej stronie adresowej !!! –
2 cykle gdy niespełniony
BIT $44
NOP
PASEK
INC $D020
DEC $D020
```

Nie jest to znów przełomowe dzieło, natomiast dowodzi ono uzyskania stabilnego rastra. Cóż się stało? Złapaliśmy \$d012 w ostatnim cyklu przed zmianą i 13 cykli po tym zmieniamy kolor \$d020 (tym razem rozkaz bne już nie był w pętli i zajął 2 cykle!), teraz



już co 63 cykle czyli co równą linię rastra. I tu jeszcze właśnie wyjaśnienie tych 13 cykli: to, że \$d012 przyjęło nową wartość nie oznacza, że zmiana koloru borderu będzie widoczna na ekranie, bowiem ekran „zaczyna się” od 14 cykła, a to znaczy że nasz rozkaz musi zakończyć swe działanie najpóźniej w cyklu 13. Dzięki tym 13 cyklom nie musimy za każdym razem, gdy chcemy zmienić kolor, wszystko cyklować tak perfekcyjnie, bo pętla:

```
LDY COLOR
LDA LINIA

CMP $D012
BNE *-3

STY $D020
...
```

jest wystarczająco krótka aby dokonać zmiany koloru – natomiast warto wiedzieć, że od 14tego cyklu zaczyna się lewy border. Tak naprawdę to mam nadzieję, że Michał Skull nam powie całą prawdę, to znaczy kiedy ramka nie zaczyna się od 14 cykła, czyli co i w jakim poziomym miejscu linii rastra kradnie cykle oraz ile ich kradnie – bez tej wiedzy niewiele możemy zdziałać. Pozdrawiam.



Wywiad z Comer'em

W tym numerze chciałbym wam zaprezentować wywiad z Pawłem Kulikowskim, znanym w środowisku demosceny C64 jako



Comer. Występował jako świetny muzyk i autor pierwszych w naszym kraju utworów na dogrywane sample z dysku. Jego kompozycje można posłuchać w wielu produktach scenowych oraz kilku grach stworzonych przez grupę Color7. Mało kto wie, że jest też autorem kilku ciekawych programów użytkowych oraz jest odpowiedzialny za kod kilku produkcji scenowych. Więcej o nim z możecie dowiedzieć się z rozmowy jaką z nim przeprowadziłem.

Ramos: Jak zaczęła się twoja przygoda z komputerami. Od jakiego komputera zaczęła się twoja fascynacja tymi maszynami?

Comer: Byłem w 4 klasie szkoły podstawowej i mój dobry kolega z klasy (znany później pod pseudonimem Corleth), dostał ZX Spectrum 48k od rodziców. W tamtych

czasach ludzie dopiero wymieniali telewizory na kolorowe. To był chyba pierwszy komputer w mieście. Z uwagi na różne okoliczności, komputer często był u mnie w domu, a dawało to szansę na obeznanie się ze sprzętem. To był bodaj 87/88 rok. Potem przyszła chęć na własny komputer (wtedy jeszcze marzeniem był właśnie Spectrum) ale inflacja powodowała, że ciągle wymykał się z zasięgu (właściwie co tydzień stawał się droższy i trudno było powiedzieć, że się uzbierało wystarczającą kwotę....) To były właśnie czasy zakupów w sklepie Bajtka... Przed zakupem pierwszego komputera, kupiłem sobie Joystick (słynny wtedy Matt). Na krótko porzuciłem zmaganie się z inflacją by w końcu zakupić ... Commodore 16. Wielu kolegów w tym czasie miało słynne Atari 800XL lub 65XE, które to pochłonęło masę naszego czasu (oczywiście przy grach). Muszę tu powiedzieć, że wszelaka wojna pomiędzy maszynami i ich użytkownikami raczej nas ominęła bo korzystaliśmy z dobrodziejstw wszelakich, jakie one wszystkie udostępniały...

Ramos: W Polsce komputery Commodore 16 i temu pokrewne były bardzo mało popularne, więc osoby które je nabyły, po pewnym czasie szybko się ich pozbywały. A jak to było w twoim przypadku?

Comer: Moja prawdziwa przygoda z Commodore zaczęła się właśnie od C16. Jako młody chłopak zacząłem od gromadzenia gier. Okazało się szybko, że na osiedlu był pewien nauczyciel matematyki, który dosyć skrupulatnie gromadził gry i programy na C16 i C+4. Przy okazji pożyczania kolejnej kasety, pochwalił się umiejętnością szukania i aplikowania nieśmiertelności do gier (lub zwiększania liczby żyć). To co zrobił pamiętam do dzisiaj: odpowiednio zresetował maszynę, wchodząc do „jakiegoś monitora” i wpisał: H 1000 4000 A9 03. Potem dokonał małej modyfikacji, zrestartował grę i.... można było ginąć do woli. Zainteresowany powyższymi

technikami zacząłem eksperymentować. To, co się tam jednak wyświetlało, było jak po chińsku ale z czasem i z pomocą ubogiej na tamte czasy literatury, dawało się zrozumieć podstawy asemblera. W dosyć krótkim czasie miałem pokaźny zeszyt modyfikacji do gier. Można powiedzieć, że muzyka była tylko takim hobby zapasowym i na C16 robiłem jakieś proste eksperymenty z pisaniem programów muzycznych i muzyki. Na tym komputerze nie było można z mojego położenia zrobić żadnego użytku ze zdobytej wiedzy lub efektów pracy. Po zetknięciu się z C64 urodziła się prawdziwa wola jego posiadania. Udało się to wdrożyć w życie. Oczywiście krótki początek to zaspokojenie potrzeb gracza. Gdzieś tam jeszcze udało się kupić stację dysków i drukarkę. Chwilę później przyszła faza znudzenia tym co można było robić na poziomie użytkownika. Pojawiły się pierwsze dema. W tym czasie Corleth rozpracowywał asembler Z80 i wymiana wiedzy przyczyniła się do opanowania asemblera 6502 w rozsądnym zakresie. Pojawiły się dema i fascynacja możliwościami ogólnymi sprzętu, jak i programistów (i odwieczne pytania: „jak oni to kurde zrobili”). Analizy kodu, wymyślanie własnych rozwiązań. Gdzieś tam z boku była scena C64, ale trudno właściwie powiedzieć żeby to właśnie głównie scena nam przyświecała. To był ciekawy dodatek.

Ramos: To co najbardziej przyciągnęło cię do tego komputera?

Comer: Możliwość tworzenia muzyki na komputerze zawsze mnie interesowała. Było to zajęcie właściwie dla rozrywki. Na C64 zacząłem bawić się programem Voicetracker (dosyć uparcie wtedy reklamowanym w prasie Commodorowskiej). Pierwsze kilkanaście muzyk można nazwać próbami możliwości oprogramowania i sprzętu. Z czasem przyszły chęci na tworzenie własnych kompozycji, szukanie jakiegoś własnego stylu. Zdarzył się także epizod z wygraniami music competi-

tion na jednym z demo-party - było to moje pierwsze demo-party.

Ramos: *I tak doszliśmy do tematu demosceny i powstania twojej pierwszej grupy o nazwie Sun Designs. Możesz coś opowiedzieć o jej powstaniu.*

Comer: Bodaj w okolicach 92-93r czysty zbieg okoliczności spowodował spotkanie kolejnego zainteresowanego C64, znanego później pod pseudonimem Rascal. Postanowiliśmy stworzyć mini grupę (Sun Designs) i pobawić się w stworzenie własnych dem; ewentualnie jakiegoś magazynu komputerowego. Wszyscy potrafiliśmy pisać kod. Potrzebowaliśmy grafika i muzyka. Ponieważ mieliśmy ambicje aby wszystko, co wydaliśmy, było „dziełem naszych rąk”, siłą rzeczy Corleth musiał zająć się grafiką, a ja muzyką. Uczyliśmy się od lepszych, staraliśmy się przejąć i wykorzystać to, co najlepsze. W kodzie, muzyce i grafice. Tak z czasem, wydaje się, że nasz warsztat nabierał kształtów. Trudno było przewidzieć dalszy rozwój sytuacji i jego dynamikę. Oczywiście piszę tu o początkach grupy. Z czasem mieliśmy przyjemność współpracować z takimi osobistościami, jak np. Latifah (do dzisiaj nie mogę wyjść z podziwu, widząc jego niektóre grafiki na kopertach). Z tego miejsca pozdrawiam wszystkich, z którymi miałem przyjemność pracować w ramach grupy Sun Designs!

Ramos: *Miałeś też przygodę z pisaniem muzyki do gier.*

Comer: Tak. W latach 94-96 miałem okazję stworzyć kilka kompozycji do gier.

Ramos: *Napisałeś trochę kompozycji do gier, min. Komputerowe Koło Fortuny, Bluebria, Artris, Kupiec czy Zwei Bereten.*

Comer: Faktycznie - ta działka umożliwiała połączenie przyjemnego z pożytecznym. Osoby lub grupy wydawały gry i otrzymywały z tego tytułu pewne wynagrodzenie. Było ono dzielone pomiędzy współtwórców. Ja praktycznie zawsze wykorzystywałem zarobione fundusze na modernizację lub wymianę sprzętu. Zawsze coś się jeszcze dało „doczepić” do mojego C64, podłączyć lepsze głośniki itd...

Ramos: *Byłeś też członkiem znanej demo grupy Taboo. Jak znalazłeś się w jej szeregach?*

Comer: Na jednym z demo-party dostałem propozycję przyłączenia się do grupy Taboo. Była to de-facto końcówka mojej działalności na scenie C64, a także z uwagi na szybki rozwój komputerów, czas ogólnego zmniejszenia aktywności na scenie C64. Grupa Taboo bardzo mi odpowiadała z uwagi na charakter i jakość „działalności”. Można powiedzieć, że



właśnie przez ten krótki czas potraktowałem tworzenie muzyki na serio i przyłożyłem się bardziej do tych kilku utworów, które napisałem. Oczywiście nigdy nie zerwałem kontaktów z kolegami z Sun Designs i grupą jako taką. Z grupą Taboo współpracowałem jeszcze przy tworzeniu ścieżki muzycznej do gry na (wczesne) PC. W tym czasie ja pracowałem nad dźwiękiem na Amidze, która docelowo miała być odtwarzana na karcie Gravis. Jednak jak wspominałem wcześniej, Amiga nie była moim ulubionym narzędziem „twórczości muzycznej”. Prawdę mówiąc, nie znam losów tego projektu.

Ramos: *Jednak swoją przygodę z demosceną rozpocząłeś pod nickiem Cyklon i oprócz pierwszej swojej grupy Sun Designs, byłeś też członkiem Skylight Designs. Jak ci się współpracowało z tą grupą?*

Comer: Faktycznie, zabawę scenową rozpocząłem jako Cyklon, ale ten „nick” mi się do końca nie podobał. Cały czas szukałem czegoś, z czym się będę bardziej identyfikował. A że był to początek mojej aktywności scenowej, wstępując niejako na scenę, „Comer” wydawał się ciekawą ksywką. Ze Skylightem mam bardzo dobre wspomnienia. A właściwie grudzień 92r, Skylight Party. Dokładniej 28-30 grudnia, 1992, LO nr 5, Szczecin. Właśnie wtedy przyjechałem pierwszy raz na party, przywiozłem jakąś muzykę i chciałem nawiązać kontakty z jakąś grupą. Przyjechałem tylko na jeden dzień. Nawiązanie kontaktu było początkowo trudne, byłem właściwie osobą z zewnątrz, a wszyscy przygotowywali się do „competition”. Porozmawiałem z jakimiś ludźmi, sceptycznie przyjęli pomysł odsłuchania tego co przywiozłem. Dalszy rozwój sytuacji był dosyć nieocze-

kiwany. Zebrała się całkiem pokaźna grupa przedstawicieli grupy Skylight, pytając czy nawiążemy współpracę i czy mogą „to coś” wystawić na music compo. Zgodziłem się, wieczorem wyjechałem. Po jakimś (czyt.: dłuższym) czasie doszły mnie wieści, że music compo wygrał Comer/Skylight.... Generalnie współpracowałem ze wszystkimi osobami lub grupami, które chciały zrealizować jakiś ciekawy projekt. Jeśli tylko było coś ciekawego do zrobienia i ludzie zarażeni jakimś pomysłem, chętnie się w to włączałem. W bardzo niewielu przypadkach można było liczyć na wynagrodzenie finansowe, w 99% wynagrodzeniem była tylko i aż - satysfakcja.

Ramos: *Z tego co wiem, nie tylko muzyka była twoją pasją na komputerze. Interesowałeś się czymś innym. Opowiedz o tym trochę.*

Comer: Przez cały czas interesowałem się elektroniką, robiłem różne, dziwaczne aplikacje i eksperymenty związane z moim sprzętem. Kilka razy skończyło się serwisem. Było to m.in. próba uzyskania dźwięku pseudo-stereo z C64, próby komunikacji pomiędzy dwoma komputerami, próbki dźwięku. Jeśli chodzi o komunikację to stworzyłem komunikator używający połączenia szeregowego C64, działający podobnie do dzisiejszych komunikatorów internetowych. Przy próbie połączenia pomiędzy dwoma budynkami, spaliłem interfejs w komputerze.... Na bliskie odległości działało...Sporo wysiłku włożyłem w „samplerowanie” dźwięku. Na początku z użyciem wejść analogowych w portach joysticków. Jakość niestety okazała się dużo poniżej oczekiwań. Dostępne samplery do C64 także, z moich ówczesnych obserwacji, okazywały się bardzo mizerne. Udałem się więc do sklepu, kupiłem sampler



do Amigi i wltowałem go „na sztywno” do szyny C64, wg tego, co mi się wydawało. Wystarczyło to „tylko oprogramować”, a nie było żadnej dokumentacji, oprócz nazw sygnałów. Ostatecznie zabieg zakończył się wyjątkowym powodzeniem, gdyż 2 dni programowania i prób później, udało się uzyskać bardzo czysty dźwięk. Później rozwijałem tę technikę na wszelkie możliwe sposoby, próbując na niezliczone sposoby połączyć „natywny” dźwięk C64 z samplami, tworząc oprogramowanie do próbkowania i odtwarzania w pętlach muzyki. Jak wiadomo ograniczeniem C64, a w tym przypadku szczególnie, była wielkość pamięci RAM. Naturalnym było stworzenie oprogramowania, które mogło jednocześnie odtwarzać sample i dogrywać nowe dane z dysku. Potrzeba matką wynalazku, udało mi się coś takiego po dłuższej walce stworzyć. Dzięki tej „technologii” wydałem kilka „mix’ów”, z których można natknąć się na „State of the art” (oryginał z Amigi) oraz „Megamix”.

Ramos: Byłeś pierwszą osobą na polskiej scenie, która wpadła na pomysł stworzenia edytora do dogrywanych sampli. Skąd pomysł na tworzenie takich rzeczy?

Comer: Ponieważ na drodze różnych późniejszych eksperymentów nauczyłem się wgrywać i uruchamiać programy w stacji dysków, obsługiwać odczyt z dyskietek, pojawił się wtedy pomysł dogrywania danych podczas odtwarzania. Po pewnym czasie prób z różnymi turbo loaderami (w tym własnymi), wybrałem optymalne rozwiązanie loadera, który po naniesieniu odpowiednich modyfikacji, pracował dosyć szybko i stabilnie. Dla wygody stworzyłem sobie edytor do sterowania odtwarzaniem sampli i dogrywaniem nowych danych. Można było w ten sposób osiągnąć względnie dobrą jakość sampli, nawet swobodnie nią regulować podczas odtwarzania. Wszystko zależało od sytuacji i charakteru sampleowanego utworu.

Jednym z pierwszych utworów, jakie zrealizowałem tą technologią był State of the art z Amigi. Charakter utworu pozwalał na uzyskanie całkiem dobrej jakości dźwięku. Zamarzyło mi się wyjść całkowicie poza znane ramy z C64. Tak powstało Megamix - samplewany utwór o długości bodaj ponad 8 minut. Podczas tworzenia takich realizacji szybko się okazało, że trzeba dopisać obsługę obracania dyskietki i zsynchronizować to w czasie z odtwarzaniem + dogrywaniem. Oczywiście odtwarzanie i dogrywanie to były często „wyścigi”. Aby utwór był w miarę naturalny, nie mogłem w nieskończoność odtwarzać jednego kawałka muzyki. Zmiany wymagały odtwarzania ciągle nowych, dogrywanych fragmentów. Często balansowałem tak, że gdy dany fragment był w jakimś stopniu dograny, rozpoczynałem jego odtwarzanie w takim momencie, żeby odtwarzanie „nie dogoniło” dogrywania. Czyli dogrywałem i odtwarzałem ten sam fragment.

Ramos: Wspomniałeś coś o Twojej próbie komunikacji pomiędzy dwoma komputerami. Jak to wyglądało?

Comer: Wykorzystałem transmisję szeregową, podłączając masy i poszczególne linie portu użytkownika (user port). Napisałem prosty programik w BASIC-u do przetestowania i w obrębie pokoju działało świetnie. W najbardziej interaktywnej wersji, każde naciśnięcie klawisza na maszynie nr 1 wyświetlało znak na monitorze maszyny nr 2 i odwrotnie. Oczywiście piszący widział to, co pisze.

Ramos: Czyli coś takiego jak obecnie komunikatory?

Comer: Zgadza się, niestety w tamtym czasie nie doceniłem tej technologii ;)

Ramos: Jak to większości przypadków bywa, po C64 przychodzi czas na lepszy kom-

puter. W twoim przypadku jak to było.

Comer: W latach 95-98, idąc z duchem czasu, przesiedłem się na Amigę. Siłą rozpędu przymierzałem się do komponowania na tym sprzęcie. Muszę jednak przyznać, że z różnych względów, Amiga nigdy mi nie pasowała jako (ogólnie mówiąc) środowisko do pisania muzyki. Przy pisaniu muzyki na Amigę, problemem było posiadanie odpowiedniej ilości sampli. Nazbierałem kilkanaście dyskietek sampli ale dostęp do tego nie był odpowiednio szybki i elastyczny. Dodatkowym ograniczeniem była pamięć, z której odtwarzane były sample. Niestety ciągle jej brakowało. Oczywiście odpowiednim wysiłkiem można było zdziałać wiele, jednak ten czas to czas moich studiów i zupełnie innych zainteresowań. To był właściwie koniec przygody z muzyką (a przynajmniej w wydaniu, w którym opuszczała ściany mojego mieszkania).

Ramos: Tak to bywa. Kończymy jedno, a zaczynamy poznawać coś zupełnie nowego, co bardziej nas wciąga. Co cię tak wciągało, że porzuciłeś muzykę?

Comer: Studiując na Politechnice Wrocławskiej trafiłem do pewnego laboratorium, gdzie zaprezentowano mi mikrokontroler Motoroli 68HC11. Okazało się, że właściwie jego programowanie mam w „jednym palcu” przez analogię do C64 i w taki sposób na 3-cim roku studiów przyszło mi stać się jednym (choć raczej mało eksponowanym) pracownikiem laboratorium Politechniki. Tym samym, pozostając w dużej części w świecie (assemblerowym) C64, zająłem się szeroko (lub różnie) rozumianą automatyką.

Ramos: Czyli znajomość C64 i Amigi w późniejszym życiu się przydały?

Comer: Jak się okazuje C64 i Amiga pozostawały w moim życiu na różne przedziwne sposoby. W laboratorium oprogramowywałem dużego robota mobilnego, wyposażonego w nowszą wersję procesora 68000. Ostatecznie wprowadziłem część świata gier do rzeczywistości, bo było mi dane jeździć tym robotem po korytarzach Politechniki, sterując Joystickiem. Również zrządzeniem losu, w 2000 r. zatrudniłem się w firmie, która tworzy urządzenia przemysłowe wyposażone zarówno w mikrokontroler 68HC11 i 68332 (czyli coś jakby C64 i Amiga w jednym).

Ramos: Dziękuję za wywiad.

Comer: Jeśli ktoś chce dowiedzieć się więcej o mnie i jakoś się ze mną skontaktować to zapraszam na mój profil na naszej-klasie: <http://nk.pl/#profile/1159213/gallery> Ja tam na wszelaki kontakt ze strony commodorowców jestem otwarty.

Wywiad przeprowadził Ramos

Piik SID i c64



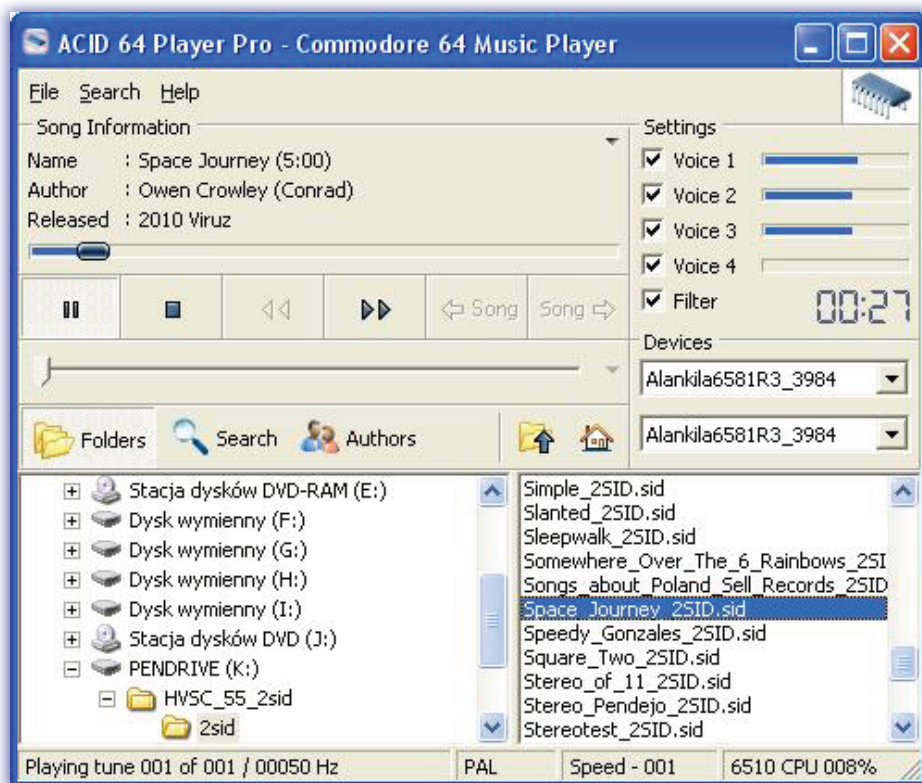
Większość użytkowników C64 uwielbia muzykę stworzoną na tym komputerze przy użyciu SID'a i z przyjemnością słucha niezliczonych kompozycji, czy to z gier, czy z produkcji demoscenowych. W Internecie dostępne jest duże archiwum takiej właśnie muzyki w postaci HVSC (High Voltage SID Collection – <http://www.hvsc.de/>), gdzie czeka na nas do odsłuchu ponad 40 tysięcy muzyczek stworzonych na układzie SID. Wszystkie tamtejsze pliki muzyczne zapisane są właśnie w tym formacie, wystarczy więc ściągnąć sobie całe archiwum HVSC, dowolny odtwarzacz muzyczny do plików SID i słuchać godzinami naszej ulubionej muzyki.

Co jednak mogliśmy zrobić, gdy chcieliśmy sobie posłuchać takich plików na C64 / C128? Ano w tym celu trzeba było najpierw skonwertować plik *.sid na *.prg. Umożliwił to odtwarzacz plików SID na PC – Sidplay. Oto, jak można było tego dokonać krok po kroku: Wchodzimy w menu programu, tam wybieramy „File”, a w nim „Conversion”. Po prawej stronie mamy „Save to type”. W tym miejscu możemy zdecydować na co chcemy

przekonwertować swój plik SID. Wybieramy C64 Data i przerzucamy go na dowolny plik D64. Mamy samą muzyczkę i wystarczy dowolny player na C64 do odtwarzania muzyki, aby jej sobie teraz posłuchać. Musimy

jeszcze tylko wiedzieć, jakie nasza muzyczka ma skoki do odtwarzania, tj. init i play. We wspomnianym Sidplay na PC, w momencie uruchomienia muzyki wystarczy wejść do menu, ponownie kliknąć na „File”, a dalej wybrać „Properties”. Wtedy odtwarzacz pokaże nam dane techniczne pliku SID, w tym właśnie skoki do muzyki. Niestety dziwnie odtwarzanych muzyczek nie odtworzymy w taki sposób zwykłym programem na C64. Jest jeszcze inna metoda słuchania SIDów na C64. Wystarczy ściągnąć sobie program PSID to PRG. Jest to program konwertujący plik SID do wersji uruchamianej na komputerze. Wystarczy wczytać plik i napisać RUN i gra już nasza ulubiona muzyka. Te wszystkie metody, chociaż może nie wybitnie skomplikowane, są jednak pracochłonne i żmudne. Na szczęście od jakiegoś czasu istnieje inna metoda pozwalająca słuchać plików SID na naszym ukochanym komputerze. Oto krótkie przedstawienie narzędzia, które to właśnie umożliwia:





Pod koniec sierpnia roku bieżącego, 6R6 (GRG) z grupy SHAPE wydał kolejną wersję swojego SIDplayera, tym razem oznaczoną jako v0.7. Sidplay64 jest programem, który pozwoli nam odtworzyć nasze ukochane SID'y bezpośrednio na C64 (bez konieczności wcześniejszej konwersji na pliki *.prg). W dostępnej do pobrania paczuszce znajdziemy cztery różne jego wersje: pierwsza jest uniwersalna, przeznaczona dla wszystkich urządzeń, druga obsługuje 1541U oraz Netdrive, trzecia IEC, CMD i IDE64, czwarta wreszcie SD2IEC. Dołączona jest również instrukcja, która tłumaczy obsługę programu, zawiera wszystkie niezbędne skróty klawiszowe oraz wiele innych przydatnych informacji na temat aktualnej wersji. Program, jak píše sam autor, będzie działał poprawnie zarówno na wersjach PAL, jak i NTSC naszych Komodorów. Jest również wyposażony w device detector, który natychmiast po starcie wykrywa podłączone urządzenie. Sidplay64 umożliwia także poruszanie się po systemie katalogów oraz radzi sobie z długimi windowsowymi nazwami plików. Można też przeglądać i odtwarzać SID'y zawarte w obrazach dysków we wszystkich popularnych formatach. Interfejs programu, choć prosty, jest przyjazny i czytelny. Jego obsługa również nie sprawi nikomu problemu po krótkim zaznajomieniu. Nowa wersja, jak to zwykle zresztą bywa, poszczycić może się również usunięciem kilku wcześniejszych błędów, optymalizacją kodu i napisaniem od nowa kilku procedur. Użytkownicy programu ubolewają troszkę nad brakiem wsparcia dla MMC Replay/64, no ale może w kolejnej odsłonie...

Przy okazji tego artykułu warto z pewnością wspomnieć o nowym formacie plików SID – a mianowicie PSID v3 – który pozwala na zapis kompozycji odtwarzanych na 2 SID'y. Co prawda w tej chwili takich utworów nie ma jeszcze zbyt dużo, bo na opisanym wcześniej HVSC znajdziemy ich jakoś nieco ponad 60, ale ta liczba z czasem pewnie będzie rosła. Co do samego formatu: z jednej strony może budzi to lekkie kontrowersje wśród Commodorowskich konserwatystów, uważających, że jedyne słuszne zaki to te 3-kanalowe, z drugiej jest to na pewno coś ciekawego, nowego, pewien krok naprzód. Nie muszę chyba mówić, jakiej przestrzeni dostają kompozycje odtwarzane w trybie stereo, gdzie równocześnie lewe i prawe ucho bombardują po 3 niezależne dźwięki. Tak więc, jeżeli komuś standardowe zaki wydawały się brzmieniowo zbyt płaskie, teraz będzie naprawdę usatysfakcjonowany.

A skoro mówimy już o kompozycjach na 2 SID'y, warto oczywiście pokazać w jaki sposób można się z tym formatem zapoznać i ich posłuchać, bo oczywiście nie każdy standardowy odtwarzacz to potrafi. A jaki potrafi? Na przykład ACID 64 Player Pro, w najnowszej wersji v3.2, wydanej we wrześniu tego roku. Autorem narzędzia, rozwijanego stale od roku 2003, jest Wilfred Bos (który swoją drogą należy do HVSC Crew, grupy zajmującej się wspomnianym na początku projektem). Acid 64 jest programem działającym na komputerach PC, pozwalającym odtwarzać pliki SID przy użyciu kart dźwiękowych i innych urządzeń mających zamontowany na pokła-

dzie prawdziwy, znany z C64 układ SID, czyli MOS Technology 6581/6582/8580 (np. różne wersje HardSID na ISA/PCI lub USB). Nie jest to (na szczęście) jedyny sposób wykorzystania playera – układ ten na swoim PeCecie można bez problemu zaemulować programowo – w tym celu wystarczy przed uruchomieniem programu odpalić jeden mały plik. Mowa o JSidDevice, czyli napisanym w języku Java emulatorze wspomnianego układu. Właściwie, jest on częścią innego odtwarzacza – JSidPlay2, ale nam potrzebny jest oddzielnie, tylko w celu emulacji SID'a na potrzeby korzystania z Acid 64. Jego użycie nie wymaga żadnej konfiguracji, ustawień i tym podobnych spraw – pełna prostota – włączamy JSidDevice, ikonka pojawia się w tray'u, a potem już samego playera – to wszystko :). Warto dodać, iż jego nowa wersja została przygotowana do współpracy z najnowszą wersją JSidDevice, czyli v1.2. Brzmienie generowane przez ten tandem jest naprawdę bardzo dobre i sprawia słuchaczowi wiele radości. Interfejs programu (mowa już o Acid 64 oczywiście) to typowe, domyślnie niewielkie windowsowe okienko (które można rozciągnąć na cały ekran dla wygodniejszego buszowania po naszym dysku w poszukiwaniu zaków). Wszystkie elementy, przyciski i opcje są w nim jednak ułożone z wielką starannością i przejrzystością, tak że po dosłownie kilku minutach od pierwszego odpalenia playera wydaje się, jakbyśmy używali go od dawna. Oprócz tego, że program bardzo wygodnie obsługuje się przy pomocy myszy, można to robić także używając skrótów klawiaturowych, dokładnie zresztą opisanych w dołączonym pliku readme. Oprócz wyświetlenia nam standardowych informacji o kompozytorze, program wykrywa też na jakim edytorze muzycznym został skomponowany utwór i jaki jest adres podpięcia drugiego SID'a (w przypadku muzyki na 2-SID) – to wszystko w File/Properties. Możemy również wyszukiwać zindeksowane wcześniej utwory. Mimo, iż autor do płynnego i bezproblemowego odtwarzania bardziej wymagających (np. multi-speedowych) utworów rekomenduje raczej szybką maszynę, użytkownicy zwracają uwagę na fakt, iż wersja obecna działa o wiele sprawniej niż poprzednia (oznaczona jako v3.1), a to się z pewnością ceni. Lepiej odtwarza również wspomniane 2-SID'owe kompozycje, których support pojawił się też już we wcześniejszej wersji. O czym warto jeszcze z pewnością wspomnieć: na tegorocznej, październikowej Silesia Party 5 odbyło się jedyne na scenie C-64 oficjalne muzyczne compo na 2 SID'y. Tak więc warto, by wszyscy, którzy czują się na siłach spróbowali tego wyzwania.

noctropolis & Ramos



SILESIA PARTY HIGH FIVE

21ST OCTOBER 2011

POLAND

NEW DATE
NEW PARTY PLACE!

PURE
LEGENDARY,
COMMODORE 64

DEMOSCENE PARTY



BĘDZIN
SILESIA/
[POLAND]

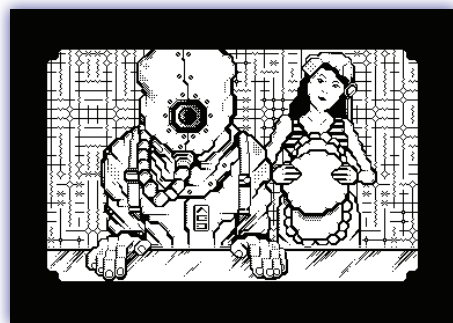
21-23 OCTOBER

W dniach 21-23 października odbyła się kolejna edycja Silesia Party, tym razem już piąta. Zmianie uległa lokalizacja, co w porównaniu z przednim miejscem spotkań nie wyszło na dobre. Choć wiele osób ma odmienne zdanie, bo jak twierdzą nowy lokal okazał się bardziej klimatycznym miejscem. Impreza odbyła się w klubie muzycznym Parapet BumBum w Będzinie.

Klub składał się z dwóch sal. W pierwszej, gdzie znajdował się bar, można było posiedzieć i porozmawiać przy stolikach z kolegami, a w drugiej, „profesjonalnie” obejrzeć demka na big screenie zlokalizowanym na scenie lub na licznych komputerach uczestników. Miał on tylko jedną niedogodność. Jego lokalizacja sprawiała, że był słabo widoczny

i część partyzantów miała problem z dotarciem do celu. Lokalni mieszkańcy też okazali się średnio pomocni, ponieważ klub tak naprawdę powstał niedawno i nie wszyscy wiedzieli gdzie się znajduje. W pobliżu znajdowały się odpowiednie sklepy oraz hotele. Tak więc nawet upojeni partyzanci nie mieli problemu z dotarciem do „bazy”. W piątek po południu spotkałem się z Ramosem i udaliśmy się na miejsce party miejscowym tramwajem. Ponieważ na oficjalnej stronie imprezy organizatorzy doskonale opisali sposób dotarcia na party place oraz zamieścili zdjęcia, nie mieliśmy żadnego problemu ze znalezieniem lokalu. Na miejscu okazało się, że jest już spora grupa partyzantów, która dotarła wcześniej, a z każdą chwilą ktoś nowy się pojawiał. Tak na oko, to w piątek była grubo ponad 50

osobowa załoga. Wieczór minął jak zwykle na długiej rozmowie ze starymi znajomymi lub nowo poznanymi, przy piwie i fasolce. A skoro już wspomniałem o fasolce to... W klubie był bar, w którym serwowano oprócz hektolitrow piwa, kilka gorących potraw. Furore wśród partowiczów zrobiła fasolka oraz zapiekanka. Ja osobiście mogę polecić także chleb ze smalcem ;)



Tymczasem pod ścianą rozłożono kilka komodorków i do uszu docierała miła kaskad dźwięków z kultowych demek. Na big screenie także prezentowano najlepsze dema oraz różne śmieszne filmiki w tym jeden roczny, ale o tym za chwilę.

Było dobrze po dwunastej, gdy tłum zaczął rzędnąć. Część udała się do wcześniej wynajętych hotelowych pokoi, a reszta „rozbiła” śpiwory gdzie się dało. Jak za dawnych czasów. Czuć było ten klimat dawnych party. Nam przypadło miejsce na scenie gdzie zmieściło się około 10 osób i w nocy temperatura przekraczała chyba 30 stopni. Musieliśmy wyglądać bardzo ciekawie, gdyż rano córka właściciela lokalu przybyła, aby obejrzeć całe



to partyzanckie pobojoewisko.

W sobotę po wizycie w markecie, spożyciu pizzy i pokręceniu się trochę po mieście m.in. po targu staroci, który odbywał się niedaleko zamku, wróciliśmy na miejsce party. Okazało się, że w międzyczasie sporo osób jeszcze dojechało. Ilość uczestników sprawiała, że powoli zaczynaliśmy się czuć jak na party w pierwszej połowie lat 90-tych, gdzie setka ludzi nie była zaskakującą ilością. Pojawiły się także A500 Akiry oraz A1200/040 Odyna. Na obu komputerach cały czas puszczano najlepsze scenowe produkcje, jak również grano na nich w różne gry.

Ale największą sensację hardware'ową przygotował Pablo. Był to Turbo Chameleon 64. Nasz hiszpański przyjaciel przywiózł ze sobą urządzenie wielkości cartridga do C64, które było cartridgem do C64. Jednak w sytuacji gdy takiej maszyny nie ma pod ręką samo staje się Commodorem 64. A gdyby tego było mało to emuluje ono także Amigę 500. I to wszystko w obudowie cartridge'a do C64. Do jego używania wystarczy karta MMC lub SD z obrazami dysków, monitor ze złączem VGA oraz najzwyklejsza pecetowa klawiatura. Oczywiście Pablo dokonał prezentacji tego cudu techniki na FPGA. Potem zaprezentował się również Ramos, współautor książki Polskie Bajty. Zachęcał do zakupu książki która, trzeba przyznać, znalazła na party wielu nabywców. Nikt nie spodziewał się, że wydana przez Ramosa książka, jest produkcją wydaną profesjonalnie, z nadanym jej numerem ISBN i zachowaniem wszelkich praw wydawniczych.



Cofnijmy się na chwilę do piątkowego wieczoru. Był wtedy wyświetlany filmik, z rosyjskich kamer ulicznych, ze stłuczek wynikłych przez wymuszenie pierwszeństwa. Jak się potem okazało, jeden z organizatorów (Raf), w sobotę miał okazję na własnej skórze przetestować scenki z filmu. Rankiem wszystkich zelektryzowała wiadomość, że jakiś palant uderzył w Poloneza Rafa. Na szczęście nic się nie stało i po jakimś czasie pojawił się on cały i zdrowy na party place, a my mogliśmy zobaczyć na big screenie zdjęcie wgniecionego Poldka. Kolejnym sprzętem, który sprawił problem był mikrofon. Jednak szybka akcja

zakupowa rozwiązała go.

Tymczasem na party place cały czas odpalano coraz to nowe demka, przy których coraz żywiej rozprawiano o widocznych efektach oraz leżącej muzyce. Na wielu maszynach odpalono również co bardziej kultowe gry. Cały czas wszyscy zgromadzeni bawili się świetnie. Wieczorową porą zawitała w nasze progi także ekipa stacji telewizyjnej Kanał 69, która przeprowadziła wywiad z Rafem i Ody-nem. Dziennikarce wydawało się, że cała ta impreza polega na graniu w stare gry, ale Raf w swoim długim wywiadzie uświadomił panie o co chodzi w scenowaniu.



Tak oto spędzając czas w miłej oldschoolowej atmosferze, doczekaliśmy rozpoczęcia crazy kompotów. Obydwie części sprawnie i wesoło przeprowadził Elban. Pierwsze crazy compo polegało na chodzeniu wokół krzeseł i szybkim ich zajmowaniu, gdy muzyka przedstawiała grać. Kto się nie załapał na miejsce musiał odpowiadać na pytania związane ze sceną jak i sprzętem. Jeśli się źle odpowiedziało na pytanie, można było aby nie odpaść z konkursu wykonać odpowiednią ilość pompek i wracało się do walczenia o krzesło. Drugim z kolei konkursem była „Familiada” w wydaniu scenowym. Zasady jak w prawdziwym telewizyjnym teleturnieju. Jednak scenowa „Familiada” była wzbogacona o napoje wysokowe, ocet i quiz scenowy. Zamiast naciskać na dzwonek, jak to jest w prawdziwym teleturnieju, partyzant podnosił rękę, oświadczając że zna odpowiedź i po wypiciu zawartości kieliszka odpowiadał.

Pytania polegały na rozpoznaniu z archiwalnych zdjęć konkretnych osób, sytuacji czy na jakim party zostało zrobione dane zdjęcie. Ciekawy pomysł na crazy compo. Po śmiechu na sali można było stwierdzić, że oba konkursy spodobały się ludziom. Nie tylko ze względu, że było wesoło, ale również dlatego, że pozwalały poprzez zadawane pytania, przypomnieć sobie (w dość wesołej formie) sceny lub osoby z dawnych lat. Kto wtedy był na scenie i jakie produkcje wtedy rządziły. Niektórym aż się lezka w oku zakręciła.

No i nadszedł moment kulminacyjny całego party na który czekali wszyscy. Niektórzy

nawet specjalnie jak Psycho przyjechali tylko na samo compo. Tym razem organizatorzy za namową scenowiczów wprowadzili do konkursu nowe kategorie jak wild czy hardware compo. Poza tym wszystkie kategorie jak na ostatnich edycjach Silesia Party: 2SID, sample, music, gfx, 4KB Intro i demo. Po zakończeniu konkursów, partyzanci przyznali, że były to najlepsze konkursy ze wszystkich edycji tej imprezy. Wszystkich zaskoczył wysoki poziom szczególnie w demo compo. Graficzny konkurs wygrali niestety graficy z zagranicy, na 3 miejscu dopiero uplasował się Bimber ze swym obrazkiem w trybie AFLI.

1. Shatter by Clon
2. Water by Joe
3. Please Go Away! by Bimber

Demo compo z pewnością zapisze się w historii sceny C64. Pokazanych było 7 dem, w tym jedno poza konkursem. Demo Pro Memoria 3 grupy Arise było zapisem video, bo jak twierdzą ludzie z grupy jedyna kopia tej produkcji pokazanej na imprezie Stary Piernik w 2010 spłonęła w ognisku i dlatego nie ma już jej na dyskach C64. Podobno tym sposobem zniknęła jedyna kopia tego dema. To skąd wziął się filmik z tego dema? Czyżby była kopia dema?

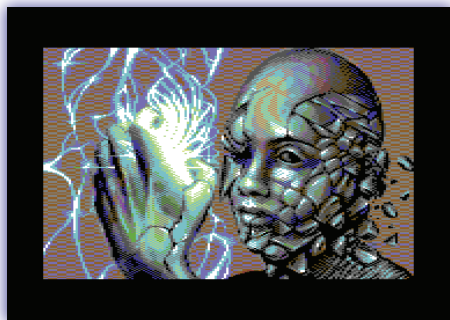


Pierwsze demo jakie się pojawiło to BIT-S#1007 hiszpańskiej grupy BITS, a następne to Dead Signal autorstwa australijskiego kodera Elder0010, jednak wśród publiczności nie zyskały uznania. Dopiero następne produkcje wzbudziły zachwyt. Dawno już na polskim party, nie było tylu braw i zachwytów partyzantów. Zwycięskie demo grupy Miracles & Lepsi pt. „Apparatus” pokazało naprawdę wysoką klasę. Produkcja ta zasłużyła na wygranie w swojej kategorii. To samo obie produkcje wystawione przez grupę Samar, zarówno „Dream Travel” i „I Love The Cubes” pokazały, że po latach grupa wraca do aktywności. Zresztą na imprezie grupa Samar świętowała 18 lecie swojej działalności na scenie Commodore 64.

Na szczególną pochwałę zasługuje poświęcenie Bookera i Wacka, którzy bardzo szybko uporali się z liczeniem głosów, tak że już po dwóch godzinach odbyło się ogłoszenie wyni-

ków (patrz tabela na końcu artykułu).

Czas najwyższy na podsumowanie. Można powiedzieć, że tegoroczna edycja party była znacznie lepsza od poprzedniej. Pojawiło się mnóstwo osób, tak na oko to imprezę odwiedziło ponad 100 osób, choć u organizatorów zapisało się około 75. Zaowocowało to powstaniem atmosfery jak za starych dobrych czasów (mam na myśli wczesne lata 90-te). Na imprezie można było spotkać ludzi z następujących grup scenowych: Agony, Albion, Arise, Draco, Exon, Lepsi, Miracles, Samar, Black Sun, Fatum, Tropix, Vulture, a także redaktorów z magazynów C&A Fan, Komoda.



Ilość prac zgłoszonych na kompoty oraz ich jakość była fenomenalna, miało się wrażenie, że jest się na jakimś bardzo popularnym party zachodnim. Myślę, że taka sytuacja niesamowicie cieszy wszystkich, którym los sceny C64 leży na sercu. Oby tylko nie była to chwilowa sytuacja, a stała się nowym trendem, swoistym odrodzeniem sceny C64 w Polsce czego sobie i Wam drodzy czytelnicy życzę. Dodatkowo świetna organizacja całości sprawiła że party to zostanie na długo zapamiętane. Specjalnie na party została wydana papierowa wersja magazynu „KOMODA”, którą redaktor naczelny pisma przekazał jako nagrodę.

Był też kiepski akcent na party, a to za sprawą amigowców, którzy jakoś nie kwapili się z uiszczeniem opłaty za wstęp, a woleli wydać kasę na artykuły wyskokowe. Czy naprawdę te pięć dych to taka kolosalna kwota, na którą nie stać przyjeżdżających głównie swoimi samochodami scenerów. No ale niektórzy tak już mają, jak nie zakombinuje to ma sknocony cały wieczór. W każdym bądź razie w czasie kompotów sala była wypełniona po brzegi i naprawdę dawno już nie byłem świadkiem takiego ścisłu.

Do zobaczenia na kolejnej edycji Silesii... (jak organizatorzy zdecydują się na jej stworzenie)

Produkcje do ściągnięcia z

<http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1689>



Wyniki:

C64 Demo

1. Apparatus by Lepsi De. & Miracles
2. Dream Travel 90%
by Samar Productions
3. Inside 2 by Arise
4. I Love The Cube 85%
by Samar Productions
5. Dead Signal by Elder0010
6. BITS#1007 by BITS

C64 4K

1. You're Just My Type by Arise
2. Run Dude Run by Albion Crew

C64 Music

1. Puddingstone by Randy
2. Antimasterpiece by Randall
3. Dump Draxco by Conrad
4. High Five by Klax
5. Isotronic by Surgeon
6. 4PIT by K7
7. Tonight We Murder by Wacek
8. Abused Semitones by Jakim
9. Gravity Force by G-Fellow
10. Wicked Doll by Data
11. Charlene (I'm Right Behind You)
by Mooglee Charm

C64 Graphics

1. Shatter by Clone
2. Water by Joe
3. Please Go Away! by Bimber
4. Fly by Isildur
5. The Magical Smoker by Crayon 9
6. When The Last Tear Falls Down, Nothing
Gets Washed Away by Wacek
7. Mono(C) by Uka
8. Cruellita by Odyn
9. Sprocket by Joodas
10. The Last Cruise by Cobra
11. Suczka by Roody
12. Butterfly Women by Questor

WiLD Demo

1. Bleeding Ink by Arise
2. Surykatka by Kenji
3. Fantasia by Kenji

Hardware

1. This Voice (+60K) by Data (Music)

C64 Sample Music

1. 9:59 To Silesia by V-12
2. Busty Cactus by Data

C64 2SID

1. Dubstep's Passe by Arise

MrMat & Ramos



Wywiad z Michael'em Tomczykiem



W chwilę po napisaniu recenzji książki „Home Computer Wars” Michaela Tomczyka, Ramos namówił mnie do skontaktowania się z jej autorem. Jest to po dziś dzień człowiek bardzo zapracowany i aktywny zawodowo, szefuje Centrum Innowacji Uniwersytetu Pensylwanii i często podróżuje po świecie, uczestnicząc w różnego rodzaju konferencjach i sympozjach, mimo tego zgodził się znaleźć nieco czasu i udzielić wywiadu dla C&A Fan. Cały proces trwał wiele miesięcy, ale obaj byliśmy zgodni od początku, że lepiej zrobić to porządnie i trochę poczekać, niż pobeżnie i szybko. Już podczas naszego pierwszego kontaktu Michael Tomczyk napisał, że jest dumny ze swojego polskiego pochodzenia i z przyjemnością podzieli się swoimi wspomnieniami z polską społecznością fanów Commodore. Zapraszamy do lektury.

Bardzo dziękuję, że zgodził się pan udzielić wywiadu i przybliżyć swoją osobę polskim czytelnikom. Proszę powiedzieć, jaki był pana udział w pojawieniu się pierwszych komputerów domowych?

Byłem wielkim zwolennikiem tego typu komputerów, dlatego też wziąłem na siebie rolę menedżera produktu komputera znanego później jako Commodore VIC-20, pierwszego naprawdę taniego komputera domowego, oraz pierwszego w historii, którego sprzedaż osiągnęła milion egzemplarzy. Brałem także udział w pracach nad C-64, oraz nad unikalnym prototypem komputera o nazwie kodowej „Max”, nad którym pracowaliśmy w 1983 roku, tuż przed moim rozstaniem z Commodore. Miałem także swój wkład w design kilku urządzeń peryferyjnych, między innymi cartridge z syntezą mowy oraz pierwszego naprawdę taniego modemu (VIC Modem w cenie 100 dolarów), pierwszego modemu na świecie, który osiągnął barierę miliona sprzedanych urządzeń.

Miałem w Commodore także inne zadania, między innymi przygotowywanie rocznych i kwartalnych raportów finansowych firmy, prowadzenie spotkań z analitykami finansowymi, byłem też jedną z nielicznych osób w firmie upoważnionych do rozmów z mediami, jako rzecznik prasowy firmy. Zdarzało się, że na targach Consumer Electronics Show jako mówca dzieliłem scenę z Billem Gatesem, współzałożycielem firmy Microsoft, który jest oczywiście legendarnym pionierem technologii komputerowych (oraz niezwykle hojnym filantropem).

Zawsze uważałem się za zwolennika innowacji i uznaję to za wielki przywilej, że pomogłem stać się komputerom domowym bardziej dostępnymi dla zwykłych ludzi, zarówno finansowo jak i pod względem prostoty obsługi. W Wikipedii opisano mnie jako „pioniera komputeryzacji”. Byłem także określany „marketingowym ojcem” komputera domowego. Myślę, że to wspaniałe dziedzictwo i w ten właśnie sposób chciałbym być pamiętany.

Jaką pozycję zajmował pan w firmie Commodore?

Dołączyłem do Commodore w kwietniu 1980 roku, jako asystent prezesa (Assistant to the President) oraz strateg w zakresie marketingu (Marketing Strategist). Szybko awansowałem na dyrektora marketingu na Stany Zjednoczone (U.S. Director of Marketing) oraz zostałem menedżerem produktu w projekcie VIC-20, co w konsekwencji doprowadziło do objęcia przeze mnie stanowiska międzynarodowego w tym obszarze (International Product Marketing Manager). Współtworzyłem także Commodore Software Division, gdzie byłem drugim co do rangi menedżerem.

Jednak za moje główne osiągnięcie uważam zarządzanie projektem Commodore VIC-20 – od wczesnej fazy planowania, aż do wypuszczenia gotowego produktu na rynek. VIC-20 był pierwszym naprawdę tanim i jednocześnie w pełni funkcjonalnym komputerem domowym, był też poprzednikiem C-64, który odniósł jeszcze większy sukces.

W jaki sposób znalazł się pan w Commodore, na jakim etapie kariery zawodowej to się stało?

Dorastałem w Oshkosh, Wisconsin, gdzie także ukończyłem studia, literaturę i dziennikarstwo. W roku 1970 wstąpiłem do armii, gdzie spędziłem trzy lata w aktywnej służbie, między innymi w wojskach powietrzno-desantowych w Wietnamie, gdzie otrzymałem brązową gwiazdę za ofiarną służbę, oraz w Korei w ramach sił Narodów Zjednoczonych. Po dwóch i pół roku w armii osiągnąłem rangę kapitana, pracując głównie w sztabie, służąc generałom i pułkownikom.

Po zakończeniu służby wróciłem do Wisconsin i zostałem konsultantem specjalizują-

cym się w marketingu i sprawach relacji z inwestorami. W 1976 przeprowadziłem się do Los Angeles, gdzie ukończyłem magisterskie studia menedżerskie (MBA) na University of California. Po studiach wyjechałem do San Francisco, gdzie zostałem menedżerem małej firmy medialnej - Metacolor. Korzystaliśmy tam z technologii opracowanej przez NASA do tworzenia efektów specjalnych używanych w hollywoodzkich produkcjach oraz grach video firmy Atari. Pewnego dnia zostaliśmy nawet beta-testerem Atari, dzięki temu dostaliśmy do testów prototyp Atari 800, na długo przed tym zanim trafił do oficjalnej sprzedaży. Było z nim tyle uciechy, że nasza załoga, całe dwanaście osób, nie mogła przestać grać w "Star Raiders". Musiałem zabrać komputer do domu bo nie miałby kto pracować.

W domu oczywiście podłączyłem komputer i sam zacząłem grać, a po pewnym czasie zorientowałem się, że już świta! Zdałem sobie sprawę, że w ogóle nie spałem, grając w tę grę! To było prawdziwe objawienie. W tym dokładnie momencie zdałem sobie sprawę, że komputery zawojują kiedyś świat.

Natychmiast zwolniłem się z pracy i kolejne sześć miesięcy żyłem z oszczędności. Chodziłem na lekcje języka BASIC do lokal-

nego klubu (mieli tam Apple II i Commodore PET), pisałem artykuły do magazynów komputerowych, bywałem w siedzibie Apple Computer, gdzie miałem okazję poznać osobiście Steve'a Woźniaka i Steve'a Jobsa. Zaproponowano mi tam pracę, ale poczułem, że mają tam już "zbyt wielu geniuszy" i zginę w tłumie (co prawda sam nie uważałem się za geniusza). Dostałem też propozycję z Atari, ale ją także odrzuciłem.

Bardzo podobały mi się komputery Commodore, więc umówiłem się na rozmowę z szefem tej firmy, Jackiem Tramiem. W dniu tej rozmowy z moich oszczędności pozostało mi już tylko 10 dolarów na koncie i 6 dolarów w kieszeni. Kiedy zjawiłem się tam, ujrzałem Jacka siedzącego za ogromnym biurkiem, w wielkim, przeszklonym pokoju.

Zapytał mnie - "Co wiesz o Commodore?". Bez mrugnięcia okiem wyrzuciłem z siebie - "Nie wiem zbyt wiele o Commodore, ale jeśli chodzi o pana, to każdy kto pana zna, twierdzi, że jest pan hochsztaplerem, ale jeśli nie jest pan w więzieniu, to wydaje mi się, że nie jest pan jednak hochsztaplerem, a raczej przebiegłym biznesmenem, ja natomiast chciałbym się tej przebiegłości od pana nauczyć". Następnie wręczyłem mu listę 25

rzeczy które uważałem za spieszone w Commodore - beznadziejny marketing, reklamy rodem z lat czterdziestych, słabe instrukcje obsługi, brak newslettera dla klientów, znikoma ilość oprogramowania, słaba łączność z klubami użytkowników Commodore i niewykorzystany potencjał komputerów PET. W tym czasie Commodore zajmowało trzecią pozycję na rynku komputerów osobistych w USA (za Apple i Radio Shack) oraz pierwszą pozycję w Europie. Commodore był już znany wcześniej w Europie ze sprzedaży cyfrowych kalkulatorów i rozpoznawalność marki była tam ogromna.

Dlaczego wybrał pan Commodore zamiast Apple lub Atari?

To było trochę jak w bajce o Złotowłosej i Trzech Misiach. Apple był jak Tata Miś - zbyt duży, zbyt wielu geniuszy. Atari był jak Mały Miś - znikoma ilość geniuszy - większość ludzi nie zdaje sobie sprawy, ale Atari straciło miliard dolarów w ciągu pięciu lat i nigdy nie osiągnęło zysków z komputerów domowych, dało się to wyczuć już wtedy. Commodore był jak Mama Miś - właściwa mieszanka idiotów i geniuszy. Może "idiotów" nie jest właściwym słowem. Lepiej pasuje "ludzi nieco nierozgarniętych".



"Jack Tramiel i Michael Tomczyk świętują milion wyprodukowanych egzemplarzy pierwszego komputera dla mas - VIC-20"

Na naszym pierwszym spotkaniu Jack Tramiel oznajmił mi, że jego osobisty asystent właśnie odszedł z pracy. Poinformował mnie także, że jego filozofia biznesowa jest czymś co nazywa "religią" ("the religion") – bardzo twardym, pragmatycznym i pełnym ambicji kodeksem postępowania. Powiedział – "Zadzwoń jutro, wtedy zadecyduję co z tobą zrobić". Następnego dnia próbowałem dodzwonić się jedenaście razy, ale jego sekretarka wciąż mnie zbywała. W końcu, po godzinie 19 sam Jack odebrał telefon i powiedział: "Przyjdź teraz, wiem co z tobą zrobić". Kiedy się spotkaliśmy, powiedział: "Będziesz od dziś asystentem prezesa oraz zajmiesz się opracowywaniem naszej strategii marketingowej, lecz twoja praca będzie polegać nie tylko na asystowaniu mi. Będziesz podróżował ze mną wszędzie i towarzyszył mi tak długo, dopóki sam nie nauczysz się >>religii<<, wtedy okaże się, co będzie z tobą dalej". W ten właśnie sposób zacząłem dla niego pracować. Byłem bardzo blisko Jacka przez długi czas, dzielił się ze mną swoimi doświadczeniami i udzielał mi lekcji, które ukształtowały mnie jako osobę na czas całej mojej kariery.

Jak mógłby pan opisać swojego szefa, Jacka Tramiela?

Jack był bardzo inspirującym człowiekiem, twardym, skrupulatnie uczciwym, czasami bezwzględny – dowódcą, w stylu generała Pattona. Wierzył, że utalentowanym ludziom należy dać tak wiele swobody, ile tylko potrzebują. Jednocześnie, pragnął mieć osobisty kontakt ze wszystkim nad czym oni pracują. Powiadał, że "biznes to wojna – musisz się zaangażować". Wierzył, że jeśli tylko odwrócić wzrok, to każda duża organizacja automatycznie rozrośnie się do podwójnych rozmiarów, ponieważ "każdy pragnie mieć asystenta", więc pracował wciąż nad przycinaniem firmy z nadmiernych etatów, czasem nawet zwalniał całe grupy ludzi aby tylko utrzymać rozsądne rozmiary załogi.

Był człowiekiem, który przeżył Holocaust, łącznie z pobytem w obozie Auschwitz. Odcisnęło to na nim mocne piętno, bardzo przez to cenił więzy rodzinne, zarówno więzy krwi jak i te dotyczące jego korporacyjnej rodziny, pracowników. Nie obwiniał jednak Niemców za Holocaust, powiedział mi jednego razu: "To prawo zabiło Żydów". Wyjaśnił mi, że Niemcy uwielbiają przestrzegać prawa, ale gdy to prawo ustala niepoczytalny przywódca i ludzie się do niego stosują, skutki bywają tragiczne. Spytałem go, jak mógł żyć

przez tyle lat z tymi straszliwymi wojennymi wspomnieniami? Odpowiedział mi bez namysłu: "Żyję w przyszłości". To właśnie zdanie stało się moją osobistą mantrą, jako że zawsze żyłem tak, aby patrzeć w przyszłość, tak jak Jack, próbując przyspieszyć nadejście tej przyszłości i szukając kolejnej wielkiej rzeczy, która mogłaby ulepszyć świat.

Jack traktował swoją firmę jak rodzinę. Jeśli nauczyles się jego biznesowej "religii" i przeżyłeś, mogłeś być pewien swojego stanowiska w firmie do końca życia, zupełnie jak w Japońskich korporacjach. Potrafił także stworzyć grono zaufanych ludzi, o których wiedział, że może absolutnie na nich polegać. Ludzie ci tworzyli grupę nie ujętą nigdzie w oficjalnych strukturach firmy, ale każdego roku zapraszał te 20-30 osób do Santa Clara i wręczał im stuprocentowe bonusy, akcje lub inne zachęty. Członkowie tej "rodziny" nieraz zwalniali z pracy ludzi usadowionych teoretycznie wyżej w firmowej hierarchii. Innymi słowy, Jack potrafił bezbłędnie rozpoznać ludzi, którzy mieli to coś i dać im uprawnienia, których potrzebowali do osiągnięcia swoich celów, nawet zupełnie poza czy na przekór firmowym strukturalom i układom. W ten właśnie sposób Commodore, pomimo, że stało się szybko dużym, miliardowym biznesem, wciąż mogło operować z szybkością i skutecznością małej firmy rodzinnej.

W książce napisał pan, że Jack był pańskim mentorem. Czy zapamiętał pan jakieś szczególne idee, zasady, którymi kierował się szef Commodore? Czy pamięta pan jakieś nadzwyczajne sytuacje z nim w roli głównej, które zapadły panu w pamięć?

Najlepsze historie związane z Jackiem mam z okresu prac nad projektem komputera VIC-20, który był pierwszym, w pełni funkcjonalnym, tanim komputerem domowym. Pierwszy dzień mojej pracy przypadł na 1 kwietnia 1980 roku, znalazłem się na spotkaniu kilkunastu wysokiej rangi menedżerów, inżynierów i szefów marketingu w posiadłości pod Londynem. Jack rozpoczął spotkanie od propozycji zbudowania małego komputera pracującego w kolorze. Powiedział, że Commodore powinno produkować "komputery dla mas, nie dla bogaczy" ["computers for the masses, not the classes" – najsłynniejsze chyba powiedzenie Jacka Tramiela – przyp. tłum.]. Menedżerzy obecni na spotkaniu byli w większości przeciwni temu pomysłowi, byli zdania, że powinniśmy produkować drogie komputery, które dają większy margines zysku i że na mały masowy komputer jest zbyt wcześnie. Jedynie cztery czy pięć osób nie zgadzało się z większością – menedżer generalny na Japonię, Tony To-



William Shatner, czyli kapitan James T. Kirk z serialu Star Trek był twarzą firmy Commodore we wczesnych latach 80-tych. Jak podaje Michael Tomczyk, to zdjęcie przedstawia jego pierwszy w życiu kontakt z komputerem, dla Shatnera tym pierwszym był Commodore VIC-20

kai, jeden z jego świetnych inżynierów Yash Terakura, Kit Spencer, Bob Gleadow, obaj z Commodore UK, oraz ja.

Kiedy Jack następnego dnia wrócił do tematu, wysłuchał ponownie debaty, wstał i uderzył pięścią w stół: "Panowie, Japończycy nadchodzą aby podbić nasz rynek, więc sami staniemy się Japończykami!"

Po spotkaniu, poleciliśmy do Niemiec, gdzie Jack praktycznie za bezcen odkupił od rządu niemieckiego upadającą fabrykę elektroniki. Niemcy zapytali go – "Dlaczego mielibyśmy ci ją sprzedać tak tanio?", na co odpowiedział – "Przeżyłem Auschwitz i jesteście mi to winni" i dodał, że "będzie to wspaniały PR dla Niemiec". Twierdził, że utworzenie centrum produkcji komputerów Commodore w Niemczech będzie korzystne zarówno dla firmy, dla Niemiec, jak i dla całego rynku europejskiego. Niemcy zgodzili się i Commodore przejęło fabrykę w Brunzwicku [niem. Braunschweig]. Kiedy Jack po raz pierwszy spotkał się ze 120-osobową załogą aby omówić warunki przejęcia, wyjawiał im bez ogródek, że przeżył Auschwitz i jeśli ktoś z załogi nie chce dla niego pracować, może natychmiast odejść. Sześć osób odeszło. Reszta załogi pozostała i pomogła uczynić tę fabrykę centrum produkcyjnym Commodore na Europę.

Kiedy powróciliśmy do Stanów, Jack zaprosił mnie na spotkanie z działem marketingu. Wiedział, że miałem bardzo złe zdanie o marketingu Commodore. Zaczęliśmy więc rozmawiać z poszczególnymi ludźmi stamtąd, trwało to wiele dni. Odkryliśmy wiele problemów, od wygasłych kontraktów na oprogramowanie po bardzo nieskuteczne kampanie marketingowe i PR. Jednego dnia krążyłem pomiędzy biurem Jacka a działem marketingu, po czym udałem się na lunch. Po lunchu okazało się, że wszystkie dwanaście pokoi w dziale marketingu jest pustych. "Gdzie są wszyscy?" – spytałem sekretarki. Odpowiedziała, że tuż przed lunchem przyszedł Jack i zwolnił wszystkich. Mówiąc to, pisała coś i nawet na mnie nie spojrzała. "Nie wyglądasz na zaskoczoną" – powiedziałem. Spytałem, czy takie rzeczy dzieją się tu często, na co skinęła głową.

Pobiegłem do biura Jacka i spytałem go, co się stało. Odpowiedział: "Miałeś rację odnośnie marketingu, byli beznadziejni więc wszystkich zwolniłem. Teraz twoim zadaniem jest zastąpienie tych ludzi takimi, którzy ci odpowiadają. Ja wybiorę tylko wice-szefa tego działu". W ten prosty sposób stałem się szefem marketingu (z oficjalnym tytułem "Director of Marketing" nadanym mi przez Jacka w międzyczasie).

Jedna z kolejnych historii o Jacku jest również związana z komputerem VIC-20. Po powrocie z Europy sporządziłem trzydziestostronicowy dokument na temat tego komputera i na okładce narysowałem uśmiechniętą, brodatą twarz, następnie rzuciłem to Jackowi na biurko. "Co to jest?" – spytał. "Spisałem tu wszystko, co należy zrobić z naszym nowym komputerem, aby odniósł sukces. Niech pan się upewni żeby każdy kto będzie nad nim pracował, przeczytał ten dokument". Po kilku dniach Jack wrócił do mojego biura i rzucił mi ten sam dokument na biurko. "Co to jest?" – zapytałem. "Jest tu wszystko, co należy zrobić z naszym nowym komputerem, aby odniósł sukces." – odpowiedział z błyskiem w oku. "Dopilnuj, aby to zostało zrobione. Powiedziałem każdemu w firmie, że wszystko co wiąże się z tym komputerem musi przejść przez ciebie i mieć twoją zgodę...ale będziesz musiał użyć swojej siły przekonywania, bo żadna z tych osób nie pracuje dla ciebie."

W ciągu kilku kolejnych miesięcy, wszystkie spotkania z inżynierami ze Stanów i z Japonii szły mi bardzo dobrze. Nie musiałem nikogo przekonywać na siłę bo wszystkim podobały się moje pomysły i ciężko pracowali aby wcielić je w życie. Jeśli ktokolwiek był zagubiony i potrzebował wskazówek, mówiłem mu: "Podstawowym założeniem tego komputera jest przyjazność dla użytkownika. Ten komputer musi być przyjazny". Każdy rozumiał. Kiedy usłyszał to ode mnie Yash Terakura, inżynier oprogramowania z Japonii, spojrzał na mnie z szerokim uśmiechem i odpowiedział: "Oczywiście, że będzie to przyjazny komputer, bo ja jestem przyjaznym inżynierem!"

Ustaliłem cenę tego komputera na \$299.95, a ponieważ konsole do gier i komputery osobiste kosztowały około \$600, był to wielki przełom. Chciałem go nazwać "Spirit", ale to słowo miało złe konotacje w języku Japońskim, więc zdecydowaliśmy się na VIC-20, od układu VIC - Video Interface Chip. Jack zapytał mnie, co oznacza "20" w nazwie, na co odpowiedziałem: "Samo VIC brzmi trochę jak imię kierowcy ciężarówki, za to 20 to przyjazna liczba". Zgodził się natychmiast, rozumieliśmy się w mig.

Jednego razu, kiedy ja i Jack rozmawialiśmy w grupie ludzi zaangażowanych w projekt VIC-20 (nazywałem ich "VIC Commandos"), zasugerowałem stworzenie standardowego, jednego dla wszystkich, kontraktu na oprogramowanie. "Co o tym myślisz?" – zapytałem Jacka. Odwrócił się do mnie i uśmiechnął: "Powinieneś się z kimś przespać". Zrozumiałem natychmiast, ale moi współpracownicy dopytywali się, o co cho-

dziło. Powiedziałem im: "To oczywiste. Uprawianie seksu to w zasadzie zawsze powtarzanie tych samych czynności, ale doświadczenia związane z nimi mogą być krańcowo różne. Kontrakty na oprogramowanie zawierają zawsze te same elementy, ale jednak szczegóły zawsze są inne i trzeba je negocjować." W ten właśnie sposób dogadywałem się z Jackiem. Nasza relacja zawsze pełna była skrótów, metafor i żartów, dzięki czemu praca dla niego dawała mi dużą radość i sprawiała nieraz wiele niespodzianek.

Jack został usunięty z Commodore w 1983 roku, po dyskusji z szefem rady nadzorczej, Irvingiem Gouldem, który zdecydował, że firma potrzebuje "profesjonalnego zarządzania" zamiast kultury innowacji którą propagował Jack. W rezultacie firma prawie natychmiast weszła w "spiralę śmierci". Następny komputer, Amiga, został zakupiony od zewnętrznych deweloperów i już nigdy nic ważnego nie zostało wynalezione wewnątrz firmy. Commodore skierował się w stronę komputerów biznesowych i stał się największym producentem klonów PC w Europie.

Opuściłem firmę sześć miesięcy po odejściu Jacka, razem z trzydziestoma pięcioma głównymi menedżerami i inżynierami. Jack wyjechał na sześciomiesięczne wakacje, podróżując dookoła świata, następnie przejął Atari od Warner Communications. Firma Atari przyniosła miliard dolarów straty przez ostatnie pięć lat przed przejściem jej przez Jacka. W ciągu sześciu miesięcy Jack zmienił tam wszystko, zaczął prowadzić Atari jak firmę rodzinną, tym razem naprawdę rodzinną. Nie poszedłem za Jackiem do Atari. Zjedliśmy wtedy w Nowym Jorku pożegnalną kolację, po której oglądaliśmy przedstawienie na Broadwayu. Wyjaśnił mi, że Atari to szansa aby zebrać razem jego trzech synów. Czułem się przy Jacku trochę jak adoptowany, "czwarty syn", jednak stwierdziłem, że w Atari nie ma dla mnie miejsca.

Co uważa pan za swoje największe osiągnięcie w Commodore? Czy jest jakiś moment triumfu, który pan zapamiętał? Być może było to świętowanie milionowego egzemplarza VIC-20, a może była to chwila, w której zdał pan sobie sprawę, że produkt, którego był pan głównym menedżerem stanowi połowę przychodów firmy o wielkości sprzedaży wartej wtedy ponad miliard dolarów?

Właściwie nigdy nie uważałem, że fakt bycia twórcą produktu wartego pół miliarda dolarów to wielka sprawa. Wydawało się to tak naturalne i byłem w to tak zaangażowany, że byłem ciągle w ruchu i nie zdążyłem zdać sobie z tego sprawy. Nie uważam się za guru,

pioniera, nic z tych rzeczy. Moim głównym wkładem, który został zresztą zainspirowany przez Jacka, była obsesja na temat stworzenia komputera na który mogą sobie pozwolić normalni ludzie i szkoły. We wczesnych latach osiemdziesiątych każdy mówił o "rewolucji komputerów domowych", ale dopiero VIC-20 i C-64 uczyniły ją rzeczywistością.

Bardzo energicznie działałem pod sztandarem "przyjazności dla użytkownika", w czasach gdy komputery nie były odbierane jako przyjazne. Wielokrotnie kładłem nacisk na przyjazność w wywiadach. Otrzymałem raz list od redaktora BYTE Magazine, który napisał, że jest niemieckie słowo, które oznacza przyjazność dla użytkownika: BENUTZ-FREUNDLICHKEIT. Zrobiłem kilka mosiężnych plakietek z tym słowem i napisem "Oficjalne Motto VIC Commandos", a następnie dałem po jednej każdemu z zespołu. Wciąż mam jedną z tych plakietek i wciąż jest to moja mantra gdy pracuję jako konsultant w dziedzinie technologii i innowacji.

Zobaczyłem wtedy też pudełko Atari, a na nim napis: "Computers for People", z oznaczeniem, że to zastrzeżony znak towarowy. Bardzo mi się spodobało, więc pobiegłem do naszego prawnika i spytałem, czy naprawdę można zastrzec taki slogan. Prawnik odpowiedział twierdząco, więc zażądałem, abyśmy zastrzegli hasło "The friendly computer". Zrobiliśmy tak i hasło pojawiło się na naszych opakowaniach i w reklamach.

Oznaczało to także, że nasi konkurenci nie mogli pisać o swoich komputerach jako "przyjaznych"! Mam nadzieję, że widać w jaki sposób wtedy myślałem - strategicznie, nie tylko o produktach i ich funkcjach. Zdawałem sobie sprawę, że konkurencja na rynku jest mordercza i starałem się do maksimum wykorzystać nasze możliwości. Pewnego razu pojawiłem się w programie "Today Show" telewizji NBC, podczas którego demonstrowano możliwości komputerów domowych i konsol do gier. Zjawiłem się tam już o trzeciej nad ranem i przygotowałem VIC-20 tak, żeby przez cały program emitował przewijany tekst, dzięki czemu kamery ciągle pokazywały nasz komputer, podczas gdy inne komputery stały w tle. Podpisałem także umowy reklamowe z największymi magazynami komputerowymi, aby zaklepać sobie w nich wszystkich jednocześnie ostatnią stronę, tak, aby wydawało się, że to my władamy rynkiem.

Oczywiście, w końcu praca nad rozwojem i wypuszczeniem na rynek pierwszego komputera, który sprzedał się w milionie egzemplarzy była wielką rzeczą, bardzo satysfakcjonującą. Na zdjęciu, które przedstawia mnie



Konferencja prasowa Commodore zorganizowana w Nowym Yorku w roku 1982

i Jacka podczas uroczystego świętowania milionowego VIC-20 widać naszą dumę z tego osiągnięcia. Był to dla mnie ważny moment, coś więcej niż statystyka, ważniejszy był fakt, że udało nam się wprowadzić komputery pod strzechy, trafić do masowego odbiorcy, a nie tylko do bogaczy!

Czy planuje pan jeszcze publikację kolejnych książek traktujących o historii komputeryzacji?

Póki co planuję wydać rozszerzoną wersję "Home Computer Wars" na czytnik Amazon Kindle, będzie ona wzbogacona o dodatkowe fakty i refleksje po latach. Od 17 lat pracuję w The Wharton School of the University of Pennsylvania, jako dyrektor zarządzający Mack Center for Technological Innovation. Dzięki wiedzy jaką posiadam pracując w tej instytucji mogę szerzej spojrzeć na fakty dotyczące Commodore, dlaczego początkowo firma odnosiła sukcesy, ale w końcu upadła.

Kończę też pisać książkę "NanoInnovation: What Every Manager Needs to Know", która zostanie opublikowana w przyszłym roku nakładem Wiley-VCH. Jestem też autorem rozdziału zatytułowanego "Applying the Marketing Mix (5 P's) to Bionanotechnology" w książce Biomedical Nanotechnology (Springer, 2011). Planuję także napisać serię książek objaśniających nowe technologie ludziom o przygotowaniu biznesowym.

Proszę opowiedzieć nam o swoich korze-

niach, o korzeniach swojej rodziny. Pańskie nazwisko brzmi bardzo znajomo. Jestem ciekaw, czy pana rodzina przybyła z Polski i od ilu pokoleń przebywa w Stanach Zjednoczonych?

Jestem bardzo dumny z mojego polskiego nazwiska i polskiego dziedzictwa. Interesuję się historią Polski i czuję się związany z polską kulturą i ludźmi. Nie znałem swojego dziadka, ale mam kopię jego podpisu na liście pokładowej statku, którym tutaj przybył. Polska była wtedy pod zaborami, więc jest tam wpisany jako obywatel Rosji. To niesamowicie, że Polacy zdołali utrzymać własny język i kulturę pomimo zaborów, świadczy to o sile polskiego ducha.

Mój ojciec był amatorskim bokserem, pracował też jako barman w nocnym klubie w Chicago, gdzie moja matka była śpiewaczką. Urodziłem się w 1948 roku. Moja matka była bardzo popularna, występowała pod pseudonimem Mickey Martin. Śpiewała z wielkimi zespołami w klubach, gdzie pojawiali się także Frank Sinatra, Dean Martin i Jerry Lewis. Moi rodzice rozstali się kiedy byłem bardzo mały. Matka powróciła do Wisconsin i została pielęgniarką, ale wciąż śpiewała z regionalnymi zespołami. Ma teraz 89 lat, jest na emeryturze, wciąż mieszka w Wisconsin.

Niestety nie zostałem wychowany po polsku, znam tylko kilka słów w języku polskim. Jednak tam gdzie dorastałem, w Wisconsin, polskie tradycje są bardzo popularne i wciąż się je podtrzymuje.



Wyprawa na Jukatan w Meksyku w sierpniu 2011 roku.

Czy interesuje się pan historią Polski? Jeśli tak, to jaki jest pana ulubiony okres w naszych dziejach? Czy uważa pan któregoś z Polaków za wzór do naśladowania?

Fakt, że jestem polskiego pochodzenia jest dla mnie prawdziwym zaszczytem, interesuję się historią Polski, zwłaszcza okresem drugiej wojny światowej. Wiele na ten temat czytałem, między innymi o Józefie Becku i innych polskich przywódcach, były to zarówno książki jak i różne strony internetowe, które nieraz musiałem tłumaczyć z języka polskiego przy użyciu tłumacza Google. Przeglądałem korespondencję dyplomatów, którzy spotykali się z Józefem Beckiem i przeczytałem jego autobiografię, którą napisał na krótko przed swoją śmiercią w Rumunii, podczas wojny. Słuchałem polskich tang i innych polskich utworów z lat trzydziestych, odnalazłem i przeczytałem wszystkie wydania gazety New York Times i magazynu Time, które ukazały się w czasie wojny i w których była wzmianka o Polsce. Oglądałem także filmy i czytałem osobiste świadectwa więźniów obozu Auschwitz-Birkenau. Można więc powiedzieć, że jestem zapalonym miłośnikiem historii Polski.

Czy zdawał pan sobie sprawę, jak odmienna była historia komputerów domowych w Polsce? Dla przykładu, w czasach gdy Amerykanie masowo kupowali "tanie" VIC-20 za niespełna 300 dolarów, statystyczny Polak zarabiał 25 dolarów miesięcznie, zatem była to dla niego roczna pensja. Między innymi z tego właśnie powodu komputery nie były powszechne w polskich domach. Dopiero na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych zaczęły masowo pojawiać się u nas, sporą część z nich stanowiły C-64. Na przykład magazyn Commodore & Amiga, którego tradycję staramy się kontynuować, wystartował dopiero w 1992 roku, gdy w USA C-64 był uznawany za zupełnie przestarzały. Przez to statystyczny użytkownik dla którego pierwszym komputerem był jeden z kompute-

rów Commodore jest u nas o dekadę młodszy niż w USA, także wspomnienia związane z C-64 są dla nas dużo świeższe.

To ciekawe, że Europa zawdzięcza w dziedzinie komputeryzacji tak wiele Jackowi Tramielowi, osobie, która przeżyła tam Holokaust. Oczywiście, w każdym kraju komputeryzacja przebiegała nieco inaczej. Na przykład w Wenezueli na komputery nałożono stuprocentowy podatek, a Europa Wschodnia była objęta zakazem eksportu urządzeń zaliczanych do grupy wysokich technologii, w tym komputerów. Dzięki takiemu opóźnieniu, zamiast od VIC-20 z 5 KB RAM (odpowiednik jednej strony maszynopisu), mogliście zacząć od wyższego poziomu, wszak C-64 miał wielokrotnie więcej pamięci RAM.

Jest pewna interesująca europejska historia związana z Węgry. W latach osiemdziesiątych jeden z węgierskich przedsiębiorców skontaktował się z Jackiem, mówiąc, że ma grupę ludzi którzy chcą pisać gry i potrzebuje dla nich sprzętu. Jack dostarczył im komputery, dzięki czemu mogli wydać min. grę cyrkową, która była hitem numer jeden w Europie przez kolejne sześć miesięcy.

Co kilka miesięcy otrzymuje maile z Europy z podziękowaniami za moją rolę w opracowaniu VIC-20 i jego następcy C-64. Jest to też zasługa tego, że komputery zawitały do niektórych krajów później. Jestem wciąż pod wrażeniem żywotności dziedzictwa Commodore, jest mnóstwo stron w Internecie które kultywują tę historię.

Czy po tylu latach ma pan wciąż kontakt z byłymi pracownikami Commodore? A może z samym Jackiem Tramielą?

Ostatnio jadłem obiad z Yash Terakura, japońskim inżynierem, który pracował nad VIC-20. Utrzymuję kontakt z Neilem Harrisem, który był swojego rodzaju szefem sztabu

moich VIC Commandos, bardzo kreatywnym i utalentowanym człowiekiem, który dziś prowadzi swoją firmę software'ową.

Odwiedziłem Jacka tuż po przejściu przez niego Atari, ale stało się jasne, że Atari to nie miejsce dla mnie i od tamtego czasu nie kontaktowałem się z nim. Z jego odejściem z Commodore wiąże się pewna niespełna dla mnie osobiście historia. W ciągu sześciu miesięcy od momentu w którym Jack odszedł, wartość akcji firmy spadła z 90 dolarów do 6. Stało się to jeszcze w okresie, gdy moje akcje nie były wciąż zarejestrowane i nie mogłem ich sprzedać. W rezultacie straciłem około miliona dolarów. Większość z menedżerów, którzy zostali zatrudnieni przede mną zdążyła spieniężyć swoje udziały i zarobili na tym po kilka milionów dolarów każdy. Sam Jack Tramiel wyciągnął z tego około 100 milionów dolarów, które później zainwestował i pomnożył. Irving Gould, prezes rady nadzorczej, również zarobił miliony, pomimo tego, że firma ostatecznie zbankrutowała. Pomimo tego, że mój produkt przyniósł firmie wielkie pieniądze, poza pensją i dochodem ze sprzedaży książki nie zostałem wynagrodzony za swój wkład. Zamiast milionów, moje akcje okazały się nic nie warte i nawet przyniosły mi 200 tysięcy dolarów straty. Zwróciłem więc je firmie Commodore, co było jedną z możliwości zawartych w naszym kontrakcie. Było to oczywiście nie fair, ale tak się czasem zdarza w biznesie i w życiu. Jestem optymistą, więc ostatecznie przełknąłem to wszystko i postanowiłem się nie poddawać i dalej robić swoje.

W trakcie mojej późniejszej kariery rozdzieliłem sobie bardzo dobrze, między innymi dzięki lekcjom których udzielił mi Jack Tramiel. Dziś, wciąż żyję w przyszłości, jestem bardzo aktywny w dziedzinie innowacji, dobrze się bawię. Wraz z moją żoną Nancy wiemy bardzo aktywne i nastawione na osiągnięcia życie i jesteśmy bardzo szczęśliwi. Widziałem i robiłem rzeczy podczas mojego życia, o których większość ludzi tylko marzy.

Pewna rzecz związana z moją karierą w Commodore jest wspaniała - to fakt, że moje dziedzictwo jest bezpieczne, a sam mam zapewnione unikalne miejsce w historii jako pionier komputerów domowych. Jest to więcej niż jakiegokolwiek pieniądze i jest to mój osobisty skarb. Wolałbym raczej ulepszać świat nie zarabiając pieniędzy, niż zarobić fortunę i zostać zapomniany.

Filadelfia, lipiec - listopad 2011

Rozmawiał
Piotr "jubi" Zgodziński

Commodore MAX Machine

Japonia to kraj, w którym elektroniczna rozrywka zawsze była bardzo popularna. Tak jest i w dniu dzisiejszym, tak też było przed niemal 30-ma laty, w czasach, do których właśnie wracamy. Taka już chyba po prostu natura tej nacji, która upodobała sobie właśnie głównie ten sposób na odstresowanie się po ciężkim dniu pracy. Co prawda, na początku lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku prym wiodły głównie różnego rodzaju gry na automaty, a rynek domowych komputerów dopiero raczkował, jednak może właśnie dlatego szefostwo firmy Commodore uznało, iż warto właśnie na tym polu próbować nowych rozwiązań.



Plan był więc taki: przygotować komputer przeznaczony oficjalnie na rynek japoński, a następnie, po rozeznaniu sytuacji w kraju kwitnącej wiśni, rozszerzyć jego sprzedaż na cały świat. Wyprzedzając nieco fakty napiszę, iż zdążył on pojawić się również co prawda w Stanach Zjednoczonych oraz Niemczech, gdzie był znany odpowiednio jako Ultimax i VIC-10, jednak jego kariera bardzo szybko się zakończyła. To jednak, dlaczego tak się stało zostawmy sobie na koniec.

Czym więc był ten „skośnooki” Commodore Max Machine? Wprowadzony na samym



uważa-
ją nawet,
iż konstrukcji tej
bliżej do konsoli do gier
niż pełnoprawnego komputera
osobistego.

1982 roku, prak-
tycznie w tym
samym czasie, co niesamowicie w późniejszym okresie popularny Commodore 64, miał być po prostu jego low-endową wersją. Jasne jednak było, iż fakt, że różnica cenowa między tymi dwoma komputerami wynosiła prawie 300% nie brał się z nikąd i powodował, iż na czymś trzeba było tę różnicę zaoszczędzić. Można więc właściwie powiedzieć, iż Max Machine był mocno zubożoną i okrojoną wersją naszej sześćdziesiątki czwórki. Niektórzy

Zacznijmy może jednak „z wysokiego C”: we wnętrzu tegoż komputera znalazły się, użyte jednocześnie w Commodore 64, układ graficzny VIC-II oraz dźwiękowy SID. Było to, co tu dużo mówić, dużym skokiem jakościowym w stosunku do poprzednika VIC-20. Wchodząc w temat bardziej szczegółowo, SID występował w tym sprzęcie w identycznej wersji co w sześćdziesiątce czwórce, VIC-II natomiast, w odsłonie oznaczonej numerem 6566 – zaprojektowanej specjalnie dla obsługi pamięci SRAM – bez multipleksowania adre-





sów. Nie miał również możliwości wykorzystania trybu multi-color. Procesor występujący we wnętrzu Max'a to również doskonale nam dzisiaj znany MOS Technology 6510. Na tym niestety wyliczanie atutów tego sprzętu się kończy...

w zamyśle podstawowym nośnikiem gier dla Max'a. Warto wspomnieć, iż dzięki ich zgodnej architekturze, mogą być one uruchamiane również na C64.



W przeciwieństwie natomiast do Commodore 64, Max Machine nie umożliwiał współpracy z urządzeniami takimi jak chociażby stacja dyskiek, drukarka, czy też modem. Powód był prosty – komputer nie posiadał żadnych portów szeregowych ani równoległych. Jedyne co oferował w tym zakresie, to wyjście na odbiornik TV, oraz możliwość podpięcia magnetofonu, dwójki joysticków i kartridża. Te właśnie miały być



Maszyna ta posiadała jedynie 4KB RAM. Krążą plotki, iż komputer ten miał mieć podobno 8, czy też nawet 16KB pamięci, lecz pomysł ten został szybko porzucony (o czym zadecydowała zapewne priorytetowa minimalizacja kosztów). Dodatkowo można wspomnieć, iż jako RAM były tam użyte, zamiast DRAM'ów, dwie kostki SRAM: 6116 i 2114.

Z powodu ekstremalnie małej ilości pamięci operacyjnej, komputer był nawet pozbawiony interpretera języka BASIC, w innych modelach zapisanego na stałe w pamięci ROM komputera. W przypadku Max'a, BASIC był dostępny na... kartridżu. Występował on

w dwóch wersjach – MINI i MAX. Ta pierwsza została uznana przez użytkowników za całkowitą pomyłkę: nie dość, że udostępnił na własny program jedynie 510 bajtów wolnej pamięci, nie można było go w ogóle zapisać przy użyciu magnetofonu. Sytuacja z wersją MAX wyglądała odrobinę lepiej – oferowała 2047 bajtów i pozwalała zachować wyniki swojej pracy.

Czarę goryczy dopełniła już chyba całkowitą decyzją o wykorzystaniu w tym modelu klawiatury membranowej (z powodów ekonomicznych – a jakże), która okazała się bardzo niewygodna w użytkowaniu.

Przy wprowadzaniu komputera do sprzedaży cenę sprzętu ustalono na pułapie około 200\$, a więc mniej więcej dokładnie tyle, ile trzeba było wtedy zapłacić za starszego, ale wciąż dość popularnego VIC-20. I choć następca oferował zdecydowanie lepsze możliwości w zakresie grafiki i dźwięku (wspomniane układy VIC-II i SID), co teoretycznie powinno dawać mu sporą przewagę nad poprzednikiem, stało się odwrotnie. VIC-20 wciąż zdecydowanie wygrywał dzięki ilości dostępnego oprogramowania, możliwości i łatwości rozbudowy i oczywiście normalnej klawiaturze. Te właśnie cechy były dla potencjalnych nowych nabywców (i dotychczasowych użytkowników VIC-20 oczywiście również) decydujące i sprzęt nie przyjął się w żadnym z wymienionych na początku krajów. Z tego też powodu zdecydowano szybko zakończyć produkcję Commodore MAX i wycofać go ze sklepów, by nie psuć wizerunku firmy nieudanym i osiagającym kiepskie wyniki sprzedażowe produktem.



Trzeba więc niestety szczerze przyznać, że konstrukcja ta okazała się całkowitą kląpą, o której pamiętają dziś jedynie hobbysci wszelakich produktów ze stajni C=. Panującego w tamtejszych czasach VIC-20 zdetronizował dopiero Commodore 64, w momencie gdy jego cena zaczęła znacząco spadać. W dzisiejszych czasach egzemplarze Commodore Max Machine są już niestety rzadkością, co sprawia iż mocno zabiegają o nie kolekcjonerzy starych komputerów.

noctropolis

„The Home Computer Wars: An Insider's Account of Commodore and Jack Tramiel”

Cała historia zaczęła się od linka znalezionej w Internecie, który zaprowadził mnie do aukcji w serwisie Ebay. W połowie marca 2011 niejaki Michael Tomczyk wystawił tam w celach charytatywnych egzemplarz swojej własnej książki, opatrzonej autografem, a dochód z aukcji miał być przeznaczony na wspieranie fundacji zajmującej się badaniem płasawicy Huntingtona (Huntington's Disease Society of America). Cel był bardzo szczytny, ale nie ten fakt przykuł moją uwagę. Nie był to też enigmatyczny tytuł książki - „Home Computer Wars”, ale pisany małutką czcionką podtytuł - „An Insider's Account of Commodore and Jack Tramiel „. „Zaraz zaraz, czy aby Tramiel to nie jest ten gość od Atari?” - zaświadczało mi. Wstyd się przyznać, ale nie miałem wtedy pojęcia, jak bardzo nazwisko Tramiel wiąże się z firmą Commodore.

Pamiętałem tylko te czasy gdy jako dziecko sam miałem C-64, a odwieczny wróg Commodore, firma Atari dowodzona była przez Jacka Tramiela. Człowiek ten kojarzył mi się też z Atari ST, słynnym „Jackintoshem”, konkurentem Amigi, bo oczywiście C-64 zamieniłem w pewnym momencie na Amigę. Sam właśnie tytuł tej książki tak mnie zaintrygował, że postanowiłem do niej zajrzeć. Z tego co się orientuję, nie istnieje jej polski przekład, dlatego trzeba przeczytać ją w oryginale, ale jest to lektura tak wyjątkowa i wciągająca, że warto zadać sobie trochę trudu. Gdy tylko zacząłem czytać, szybko zapomniałem, że chciałem ją tylko przewertować i poszukać co ciekawszych fragmentów, po prostu okazało się to niemożliwe. Zamiast tego, przeczytałem ją praktycznie jednym tchem od deski do deski - jej treść i akcja godne są niejednej powieści sensacyjnej. Jest to pozycja wyjątkowa w mo-

rze książek traktujących o historii komputerów i ogólnie trendu vintage computing, wyjątkowa pod wieloma względami.

Jest to przede wszystkim osobista relacja człowieka, który był obecny przy wszystkich wydarzeniach które opisuje, a nie spisane opowieści zasłyszane z drugiej czy trzeciej

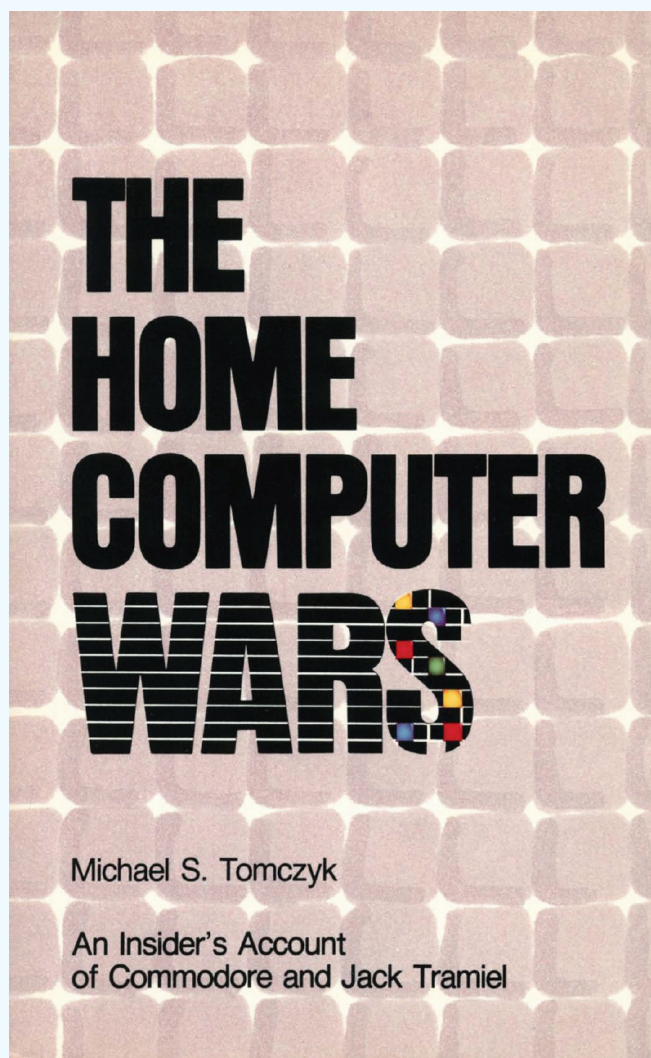
spisana na świeżo, praktycznie natychmiast po wydarzeniach o których mówi, a wydana drukiem przez „Compute! Publications” już w 1984 roku, zatem wspomnienia nie zdążyły jeszcze pokryć się kurzem, a ciekawe szczegóły wyparować z pamięci, jak to jest w relacjach pisanych teraz, po trzydziestu latach od tamtych, pionierskich czasów. Taki a nie

inny czas publikacji daje nam też ciekawszą perspektywę obserwacji wniosków dotyczących przyszłości które wysnuwa autor. My już wiemy, co było dalej, ale mimo tego fascynuje nas trochę naiwna wiara autora w siłę zmian jakich dokonają komputery za dziesięć-dwadzieścia lat. W końcu wyjątkowa jest także pozycja zawodowa samego autora w firmie Commodore - był on przez długi czas osobistym asystentem wielkiego Jacka Tramiela, dzięki temu wciąż przebywał w samym centrum wydarzeń - nic co działo się w Commodore ważnego w tamtych latach nie mogło mu umknąć.

W tym miejscu muszę uprzedzić nieco osoby, które spodziewają się po tej pozycji mnóstwa danych technicznych, historii poszczególnych chipów czy rzędów cyfr i tabel, jak w innych książkach traktujących o historii komputerów. To nie jest tego typu książka, a jej autor nie był „technicznym” w Commodore ani w żadnej innej firmie. Jest to bardziej opowieść o ludziach niż o komputerach, bardziej o socjologicznym, biznesowym, psychologicznym, czy po prostu „ludzkim” aspekcie komputeryzacji. Jest to opis drogi życiowej jaką autor przebył poczynając od bezrobotnego 32-latką z sześcioma dolarami w kieszeni w 1979

roku, a kończąc na człowieku o wysokiej pozycji w Commodore, które opuścił w 1984 roku, już po odejściu Tramiela.

Historia zaczyna się w 1979 roku, kiedy Tomczyk pracuje w zarządzie małej firmy



ręki. Osoby o których opowiada ta książka to często najbardziej znane nazwiska w ówczesnej Krzemowej Dolinie, wydarzenia zaś są na tyle przełomowe, że odcisnęły swoje piętno na całej późniejszej historii komputeryzacji. Wyjątkowe jest także to, że relacja ta została

graficznej w San Francisco. Firma ta w pewnym momencie podejmuje współpracę z Atari przy grafice do gier komputerowych, Atari dostarcza im więc swój najnowszy komputer - Atari 800, wraz z grą Star Raiders na cartridge'u. Była to absolutna nowość, ani Atari 800 ani Star Raiders nie były jeszcze w oficjalnej sprzedaży, otrzymywały je do testów tylko zaprzyjaźnione firmy. Los chciał, że przechodząc przypadkiem obok pracowników swojej firmy Tomczyk zauważył ich fascynację tą właśnie grą. Chcąc samemu zrozumieć ten fenomen, zabrał wieczorem po pracy komputer do domu, uruchomił grę i...o szóstej rano następnego dnia komputer wciąż był włączony, a Tomczyk grał i grał. Powtórzyło się to trzy noce z rzędu. Skojarzył wtedy fakty - skoro nawet on, poważny biznesmen, zarywa kolejne noce i wciąż gra, oznaczać to może tylko jedno - ma do czynienia z wielkim hitem, a komputery domowe i gry mają ogromną przyszłość, ludzie zrobią wszystko aby je mieć i będą gotowi wydać na nie mnóstwo pieniędzy. W ciągu tygodnia podejmuje więc męską decyzję, która będzie miała wpływ na całe jego późniejsze życie - odchodzi z firmy na własną prośbę i zaczyna szukać pracy w przemyśle związanym z komputerami osobistymi. Ponieważ nie ma wielkiego pojęcia o komputerach (jest wykształcony w biznesie, ma M.B.A. z University of California), zapisuje się na kurs języka BASIC prowadzony na komputerach Commodore PET i Apple II. Wtedy też pierwszy raz rzuca mu się w oczy fakt, że firma Commodore nie ma pojęcia o marketingu. Mimo, że PET bardziej przypadł mu do gustu pod względem wygody użytkowania i logiki działania, nie może jednak oprzeć się wrażeniu, że Apple jest lepiej reklamowane, ma kolorowe instrukcje, ładne pudełka, czytelny design, wszystko to, co przemawia do konsumenta, natomiast Commodore wygląda przy nim pod tym względem jak ubogi krewny. Po ukończeniu kursu zaczyna kupować każde pismo komputerowe jakie wpadnie mu w ręce, jednym z nich jest słynny „Compute!”, który wyjątkowo mu się spodobał, jako najbardziej „ludzkie” wśród otoczonych murem komputerowego żargonu pism dla geeków. Wtedy też powstaje w jego głowie kompletny plan, który ma zaprowadzić go do wymarzonej pracy w przemyśle komputerów osobistych. Tomczyk zdaje sobie sprawę, że aby dostać taką pracę trzeba mieć referencje, a cóż będzie lepszą referencją niż artykuły w poważnym komputerowym piśmie podpisane własnym nazwiskiem? Píše więc do redaktora naczelnego Compute!, że w jego piśmie brakuje materiałów traktujących o marketingu największych firm komputerowych i że on chciałby takie materiały w postaci wywiadów dostarczyć. Oferta zostaje przyjęta, a sprytny

plan przybiera bardziej konkretne kształty. Oto, dzięki pozyskanej pozycji redaktora poważnej gazety, Tomczyk odwiedzi największe firmy działające na rynku który go zainteresował, przyjrzy się im z bliska, a potem korzystając z kontaktów z ludźmi z którymi przeprowadzał wywiady, sam zdecyduje w której firmie chciałby pracować! Plan okazał się na tyle dobry, że Tomczyk mógłby pracować praktycznie w każdej firmie, z którą przeprowadzał wywiad, gdyby tylko chciał. Weźmy dla przykładu Apple - tam Tomczyk poznał samych Steve Wozniaka i Steve Jobsa, została mu też zaproponowana praca, ale odrzucił tę ofertę, bowiem atmosfera w Apple wydała mu się zbyt zbiurokratyzowana, sztywna, szukał czegoś bardziej żywiołowego. Dostał propozycję również w Atari, której jak sam przyznaje, nie docenił, bo miał wtedy zbyt mało doświadczenia w temacie, a odrzucił ją tylko dlatego, bo proponowane stanowisko nie miało słowa „marketing” w tytule. Byli jeszcze dwaj poważni gracze na tym rynku - Texas Instruments i Tandy Radio Shack, ale praca w żadnej z nich nie wydała mu się dość ekscytująca. Pozostawało zatem Commodore, które wtedy dopiero raczkowało na rynku z modelem PET. Tomczyk wiedział już, że Commodore robi doskonałe komputery, ale ma beznadziejny marketing, wiedział, że takie wyzwanie go najbardziej pociąga. Postanowił postawić wszystko na jedną kartę i po prostu wysłał osobisty list do szefa Commodore, Jacka Tramiela. Warto przytoczyć ten króciutki list w całości:

*„Drogi Jack,
Rozumiem, że potrzebujesz pomocy z zakresu marketingu. Jestem marketingowym strategiem. Zadzwoni, jeśli mnie potrzebujesz. Załączam życiorys.”*

O dziwo, po pewnym czasie sekretarka Jacka Tramiela zadzwoniła do Tomczyka i powiedziała, że Jack chce się z nim spotkać. Po rozmowie w cztery oczy (niemal jak Polak z Polakiem, podczas tej rozmowy Tramiel podkreślił, że jest Polakiem i że nazwisko Tomczyk również jest polskiego pochodzenia - „Tomczyk-that's a Polish name. I'm Polish, too.”) Michael Tomczyk został zatrudniony jako osobisty asystent Tramiela. W tym właśnie miejscu rozpoczyna się historia zbyt długa, by ją opisać ze szczegółami w tym artykule. Dość powiedzieć, że poznamy w niej praktycznie każdą osobę dużego kalibru która związana była w tamtych czasach z Commodore, od twórcy komputera PET, inżyniera Chucka Peddle, do finansisty Irvinga Goulda, największego udziałowca firmy. Na temat każdej z tych postaci Tomczyk przytacza wiele interesujących szczegółów i osobistych

obserwacji, opisuje cechy charakteru, zachowanie, przyzwyczajenia, w tym słynne humory samego Jacka Tramiela i jego znany sposób zarządzania firmą - metodą żelaznej pięści. Konkurencja na rynku komputerów osobistych jest w książce nieustannie porównywana do wojny, w której bronią są coraz to nowsze modele komputerów, a generałami członkowie zarządu firmy. Styl zarządzania, relacje międzyludzkie, to wszystko jest nieustannie analizowane pod kątem skuteczności w walce o pierwsze miejsce wśród producentów komputerów domowych. Poszczególne firmy walczyły ze sobą w każdy możliwy sposób, uczciwy czy też nieuczciwy, miażdżąc przeciwnika technologią, tnąc koszty, stosując ceny dumpingowe, podkupując inżynierów.

Jeden z najciekawszych fragmentów książki to ten, dzięki któremu jesteśmy świadkami narodzin idei pierwszego taniego komputera osobistego - VIC-20, dostępnego w szokująco niskiej cenie poniżej 300 dolarów, pierwszego w historii, który sprzedawał się w ilościach miliona sztuk (w sumie wyprodukowano ok. 2,5 mln VIC-20). Był to dla mnie najbardziej fascynujący rozdział, dzięki niemu zdałem sobie sprawę, że to właśnie VIC-20 był tym najbardziej przełomowym komputerem w tamtym okresie, a nie C-64, który był po prostu jego logiczną kontynuacją. VIC-20 powstał praktycznie znikąd i z niczego, nikt wtedy nie wierzył w powodzenie „małego” komputera o niewielkiej ilości pamięci, większość managerów chciała skupić się na rynku high-end rozbudowując linię PET, jednak dzięki uporowi Tomczyka i Tramiela udało się doprowadzić projekt VIC-20 do szczęśliwego końca i wielkiego sukcesu, polegającego na wprowadzeniu komputera do domów zwykłych ludzi. Pamiętam sam jako dziecko, kiedy miałem już C-64, odwiedzałem czasem znajomego posiadacza VIC-20. Patrzyłem wtedy z góry na ten jego śmieszny, jak mi się wtedy wydawało, komputer z 5kb RAM i 22-kolumnowym tekstem, pamiętam jak wkładał do portu cartridge z grą „Radar Rat Race” i graliśmy. Teraz VIC-20 jest sporo więcej wart na rynku kolekcjonerskim niż C-64, z prostego powodu - ze względu na mniejszą ilość wyprodukowanych egzemplarzy.

Wracając do książki - znajdziemy tam także opisy powstawania C-64 i linii C-16/plus4, ale już nie tak szczegółowe jak w przypadku VIC-20. Z ciekawostek poza komputerowych jest tam też opis pożaru w locie i niemalże katastrofy firmowego odrzutowca Commodore z Jackiem Tramiel na pokładzie, oraz tragedii na targach CES w Las Vegas, gdzie zginęło wiele osób, a inżynierowie Commodore spieszili z logistyczną pomocą. Jest to ponad

wszystko dokument, świadectwo tamtych czasów, napisany przez człowieka obdarzonego wielkim zmysłem obserwacji, znającego się na ludziach, nie pozbawiony jednak humoru i wielu ciekawostek. Można dzięki niemu zapoznać się z tym jak funkcjonuje międzynarodowy koncern z oddziałami rozrzuconymi po całym świecie, od Japonii po Europę, jakie to stwarza problemy w zarządzaniu i jak Jack Tramiel radził sobie z utrzymaniem całej tej struktury w ryzach. Struktury, dodajmy, bardzo intensywnie rosnącej i powiększającej swoje udziały w rynku. Kiedy Tomczyk dołączył do załogi Commodore w 1979 roku, przychody firmy były na poziomie 175 milionów dolarów rocznie, kiedy z niej odchodził, był to już ponad miliard dolarów, a Commodore było pierwszą firmą z branży komputerów osobistych na świecie, która pokonała tę magiczną granicę. Jest to dokument spisany w samym sercu wydarzeń, w najbardziej pionierskim i żywiołowym okresie historii komputerów domowych, słowo „wojna” znalazło się w tytule nie od parady. Książka kończy się rozdziałem opisującym okoliczności odejścia Jacka Tramiela z Commodore i przejęcia przez niego firmy Atari od Warner Communications, są również wspomniane okoliczności zakupu firmy Amiga przez

z żelazną konsekwencją wprowadzać wielkie wizje w życie. Myślę, że warto przekonać się jak to było, popatrzeć oczyma Tomczyka na tamten świat, świat którego już dawno nie ma. Zapewniam, że będzie to podróż w najlepszym towarzystwie i zleci tak szybko, że pozostanie niedosyt i żal, że to już koniec.

Polecam.
Piotr Zgodziński
(Jubi)

Commodore. Co ciekawe, autor przeczuwa, że zakup Amigi oznacza kres wielkich dni designerów sprzętu z Commodore i sygnalizuje zasadniczą zmianę polityki firmy - zamiast opracować coś samemu, Commodore kupuje gotowy produkt zaprojektowany na zewnątrz, w Amiga Corporation. Autor odczytuje to, jakże trafnie, jako niebezpieczny krok w kierunku obcinania wydatków na rozwój nowych produktów przez firmę, co może ją w przyszłości doprowadzić do technologicznego zastoju i utraty konkurencyjności. Na koniec autor dzieli się z nami swoimi przewidywaniami co do przyszłości komputeryzacji, które teraz mogą nam się wydawać, jak wspominałem na początku, śmieszne i naiwne. Ale takie to były czasy, czasy marzeń o mówiących i myślących komputerach, sztucznej inteligencji, która miała przyjść niedługo po wprowadzeniu pierwszych komputerów pod strzechy. Czasy pionierów, marzycieli, wizjonerów, wreszcie czasy ludzi czynu takich jak Jack Tramiel, którzy potrafili



Przeglądając literaturę informatyczną z końca lat 80. i początku 90., omawiając zagadnienia programowania i rozbudowy komputerów domowych, trafiłem na książkę Andrzeja Urbankowskiego „Jak zostać nieśmiertelnym?” (wydawnictwo SOETO, 1992). Tytuł nie zachęcił mnie do lektury. Wielkim miłośnikiem gier nie jestem (choć – jak każdy – mam listę ulubionych tytułów, których wspomnienie wywołuje tęsknotę za starymi, dobrymi czasami królowania 8-bitowych maszyn), więc gdybym miał na podstawie strony tytułowej wnosić o zawartości książki, przypuszczalnie bym po nią nie sięgnął. Obawiałem się, że w treści znajdę zdawkowe opisy gier i długą listę kodów, dających nieskończoną liczbę życ i energii lub pozwalających bez trudu przejść ten czy innym poziom. Słowem, obawiałem się rozszerzonej wersji działu Tips & Tricks z Top Secret. Ciekawość wzięła jednak górę. I jak się wkrótce okazało, był to strzał w dziesiątkę.

Już we wstępie autor zjednuje sobie sympatię czytelników, gratulując im dwu decyzji: zakupu C64, który uważa za najlepszy komputer 8-bitowy i nabycia tej właśnie książki (skoro bowiem zamierzamy ją przeczytać, znaczy to, że etap fascynacji grami mamy już za sobą). Dalej wskazuje na własne doświadczenia jako bezpośredni asumpt do opublikowania serii artykułów o łamaniu gier w Komputerze, Bajtku, Top Secret i wreszcie – do napisania tej książki.

Odczytując raz za razem listę czasopism, z którymi autor nawiązał współpracę, nabrałem wątpliwości, czy nie zabrakło na niej jeszcze jednego tytułu. Podejrzenia okazały się słuszne. W numerach 9–12/92 *Commodore & Amiga* autor, ukrywając się pod pseudonimem URAN, zamieścił serię artykułów zatytułowanych „Zostań Włamywaczem!”. Omawiana książka stanowi rozwinięcie kwestii podjętych na łamach pisma. Jeśli więc kilkanaście lat temu ktoś z zainteresowaniem śledził cykl URANA w C&A, także obecnie nie

będzie zawiedziony. Książkę można podzielić na dwie części: wprowadzającą i właściwą.

W pierwszej znajdziemy wszystko to, co niezbędne do udanego włamania. Autor od podstaw omawia binarny i szesnastkowy system liczenia, nieodzowny przy programowaniu niskopoziomym. Następnie przechodzi do poglądowego omówienia pracy procesora, typów rejestrów i metod adresowania pamięci.

Chwilę później wprowadza nas już w arkany assemblera procesorów 6502 i 6510. W rozdziale poświęconym tej tematyce zamieszczono kompletną listę mnemoników opatrzonych krótkim, ale zrozumiałym komentarzem.

Uzbrojeni w podstawową wiedzę o sprzęcie i zasadach jego programowania przystępujemy do lektury właściwej części. Na przykładzie gier, które nie powinny być obce żadnemu miłośnikowi C64, *The Goonies*, *Defender of the Crown*, *Rocket Ranger*, *Rambo III* i innych, autor pokazuje, jak wykorzystać wiadomości z poprzednich rozdziałów. Nim jednak przedstawi szczegóły implementacji licznika istnień i/lub energii wybranej gry,

każdy przykład uzupełnia zwięzłym wprowadzeniem w tematykę tytułu; nierzadko podaje przy tym ciekawe fakty (kto, na przykład, wiedział/pamięta, że gra *Raid Over Moscow* wywołała swego czasu niemałe poruszenie w krajach bloku wschodniego?). Dziś opisy te mają dużą wartość sentymentalną. Przebiega z nich szczerza fascynacja i zainteresowanie autora grami, które posłużyły mu za ilustrację udanych włamań. Zapewne każdy z przedstawionych tytułów wywoływał w autorze szczególny rodzaj emocji i wspomnień, skoro znał on je także od strony kodu.

Myszę, że więcej korzyści z lektury wyniosą bardziej ambitni użytkownicy C64, chcący odświeżyć wiadomości o architekturze i programowaniu sprzętu, niż zapaleni gracze, choć i ci znajdą tu coś dla siebie. Wydaje się, że trafienie do twórczo usposobionych miłośników C64 było nadrzędnym celem autora. „Poszukiwanie nieśmiertelności dla ludzików z gier” nie było dla URANA zadaniem samym w sobie, lecz – jak pisze w zakończeniu – źródłem „satysfakcji z wygrania intelektualnego pojedynku z zawodowym programistą” i ciekawym sposobem na poznawanie tajników mikrokomputerów.

Książkę czyta się jednym tchem. Jest napisana swobodnym językiem, momentami pełnym polotu i barwnych porównań. Z całości przebiega młodzieńczy entuzjazm i pasja. Warto więc zarezerwować 1–2 godziny na tę zajmującą, liczącą 136 stron, lekturę, która na powrót przeniesie nas w magiczny świat 8-bitowych procesorów, programowania i niezapomnianych gier.

Zakładam, że książka została wydana w niewielkim nakładzie (od 3 do 5 tysięcy egzemplarzy), co czyni ją białym krukiem na rynku antykwarycznym. Okazjonalnie tytuł można znaleźć na aukcjach internetowych. Przypuszczalnie znajduje się też w zbiorach większych miejskich bibliotek. Jeśli jednak nie zależy nam na tradycyjnym wydaniu, w sieci znajdziemy także wersję elektroniczną (<http://www.c64.cba.pl/ksiazki.php>).

Hery



Konsole Commodore 2000K i 3000K

W ostatnim numerze C&A Fan opisywałem, jak to firma Commodore przy pomocy przerobionego komputera C64 chciała podbić rynek konsol i to w czasie, kiedy na rynku były znacznie lepsze konsole. Jednak nie była to pierwsza próba podbicia tego rynku, gdyż chyba mało kto wie, że firma próbowała robić to już w połowie lat 70-tych. Cofnijmy się więc w czasie do roku 1972 i prześledźmy jak to się zaczęło. Pierwszą typową konsolą znaną z historii jest Magnavox Odyssey, która została zaprojektowana przez Ralpha Baera i wydana w 1972 roku. W tym samym też roku powstała znana gra konsolowa Pong. Sama gra to nic innego jak zwyczajny ping-pong. Gra toczy się na czarnym ekranie podzielonym na pół białą pionową linią. Na obu końcach ekranu znajdują się poruszające się w pionie kreski, udające paletki lub rakiety tenisowe. Cała zabawa polega na odbijaniu białego kwadratu (piksela) za pomocą owych

pionowych kresek tak, aby ten nie wyleciał poza ekran. Ta gra stała się jedną z podstawowych gier, które wchodziły skład pierwszych konsol. Co więcej, odpowiednio zmieniając jej zasady, można było w łatwy sposób stworzyć inne gry o podobnym schemacie.

Firma Commodore nie chciała być gorsza i postanowiła włączyć się do wyścigu w tworzeniu konsol opartych na grze Pong. W 1976 roku trafiła do sprzedaży pierwsza konsola o nazwie Commodore Colour TV Game 2000K, wyprodukowana w Korei, jak i z resztą wszystkie następne konsole zawierające Ponga produkowane w krajach azjatyckich. Sprzęt oparty był na układzie MOS 7600 (w wersji NTSC) lub MOS 7601 (PAL), a nie tak jak większość typowych konsol z tamtych czasów, na układzie AY. Podłączało się ją do telewizora przez gniazdo antenowe. W czarnej obudowie zamieszczono cztery gry: Tennis, Football, Squash oraz Tar-

get (strzelanie do pojawiającego się punktu na ekranie odbywało się po podłączeniu specjalnego pistoletu świetlnego (light gun). Nazwy gier, choć działające mocno na wyobraźnię, były tak jak zostało to wspomniane wcześniej, różnymi wariantami Ponga. Każdą z gier można było ustawić na jednym z dwóch poziomów trudności (amatorski i zawodowy). Do zestawu dołączony był zasilacz, można jednak było zamiast niego użyć również sześciu baterii AA (czyli tzw. standardowych „paluszków”). W komplecie były też dwa wioselka (paddle), służące za kontrolery. Pozwalały one jedynie na kontrolę ruchów paletek w pionie za pomocą zamontowanego pokrętła i były pozbawione jakichkolwiek przycisków. Maksymalnie można było podłączyć cztery takie urządzenia, dzięki czemu mogło ze sobą rywalizować aż czterech graczy. Wszelkie opcje dotyczące rozgrywki, czyli wyboru gry, poziomu trudności, czy też automatycznych bądź manualnych serów ustawiało się za pomocą przełączników zamontowanych bezpośrednio na urządzeniu. Konsola wyświetlała 4 kolory, potrafiła wydawać także dźwięki, były to jednak jedynie proste „piknięcia” wydobywające się z wbudowanego w sprzęt głośniczka. Napisy na obudowie były w językach niemieckim i angielskim.

Drugą „pongową” konsolą ze stajni Commodore, podobną zresztą parametrami do poprzedniej, a wypuszczoną na rynek jeszcze w tym samym roku, była Commodore TV Game 3000H. Sercem urządzenia w tym przypadku również był układ MOS 7600/7601. Możliwości graficzne i dźwiękowe pozostawały takie same, podobnie wyglądała sprawa z ilością i typem wbudowanych gier. Różnica wizualna polegała natomiast na zmniejszonej nieco obudowie koloru białego oraz innym rozmieszczeniu przycisków i przełączników. Dodatkowo, w tym modelu paletkami poruszało się za pomocą umieszczonego na kontrolerze suwaka, który zastąpił pokrętła za-



stosowane we wcześniejszej wersji. Co więcej, wtyczki służące do podłączenia dodatkowych kontrolerów różniły się od tych zastosowanych we wcześniejszej wersji, tak więc niemożliwe było ich podłączenie do 3000H. Mimo, iż tak jak miało to miejsce w 2000K, bawić mogli się jednocześnie maksymalnie czterech gracze, gniazd służących do podłączenia kontrolerów było tylko 3. Jeden z nich był zwyczajnie umieszczony w obudowie konsoli, w postaci wystającego suwaka.



Mimo, iż w momencie gdy firma Commodore wypuszczała na rynek swoje konsole 2000K i 3000H, a wiele innych firm robiło wówczas to samo, produktów przedsiębiorstwa Tramiela nie należy traktować jako kolejnych, zwykłych klonów Ponga. Owszem, z zewnątrz dla przeciętnego użytkownika mogły tak wyglądać, ale istotna różnica leżała w konstrukcji. To, co było tą znaczącą innowacją, to właśnie wspomniane już wcześniej użycie mikroprocesora, który korzystał z danych zapisanych w pamięci ROM. Można więc powiedzieć, iż sprzęt ten był pewnym krokiem w dziedzinie rozwoju elektronicznej rozrywki.

Ramos & noctropolis



