

# THE LAST MAGAZINE

NUMER 1/2025 (1)

## Co tu się odbywa?

Jak prawdopodobnie większość czytających niniejszy magazyn w momencie jego wydania, miałem przyjemność żyć w ciekawych czasach gwałtownego rozwoju w obszarze komputerów i telekomunikacji. Od 1988 roku obserwowałem różnice między użytkowanym w domu Atari, a posiadanymi przez kolegów C64, ZX Spectrum czy PCtami. Kupowałem gry w tzw. "studiach komputerowych", na giełdzie, nagrywałem je z radia, czy ściągając przez modem z BBSu. Drukowane, szybko znikające z kiosków RUCHu gazety stanowiły pierwsze źródło wiedzy, uzupełniane za jejami w Pałacu Młodzieży (Turbo Pascal 3.0 i komputery BOSMAN 8), doświadczeniami kolegów, czy własnymi eksperymentami. Czy to były lepsze czasy?

Zdecydowanie nie były. Wśród kupowanych na ślepo gier zdarzały się podróbki, nie chciały się czytać, albo były to gnioty, których nigdy już więcej nie uruchamialiśmy. Zamiast pudełek i kolorowych instrukcji mogliśmy za dodatkową opłatą dokupić jednostronicowy maszynopis z klawiszologią. To, co uważałem za skarby, to nawiązane wtedy relacje z ludźmi i wspomnienia tych czasów i specyficznych okoliczności w których funkcjonowaliśmy. Jestem przekonany, że część tych wrażeń i opowieści warto przechować dla przyszłych pokoleń, do czasów kiedy być może nie będzie już naocznych świadków. Oczywiście, tego typu inicjatywy już są. Ale ile ludzi, tyle perspektyw. Im więcej źródeł, tym większa szansa, że przetrwają, z wielu powodów.

Niniejszy magazyn jest jedną z aktywności w ramach Fundacji Historii Komputerów Domowych. Jest trochę eksperymentem, czy wytrzymamy skład materiału na Atari 130XE z zielonym monitorem Neptun 156, trochę hołdem dla giełdowych publikacji, wydanym ku uciesze gawiedzi odwiedzających Last Party 2025, z nadzieją, że uda się stworzyć coś ciekawego. Na ile nam się to udało, ocenicie sami. Zapraszamy do dzieleni się z nami uwagami, opiniami, pomysłami. Czy to bezpośrednio na party, czy środkami komunikacji na odległość - detale podajemy w stopce redakcyjnej. Miłej lektury!

Warszawa, 2025.01.01

■ krap

(Z tego miejsca również pozdrawiamy partyzantów Last Party 2025, którzy, o ile wszystko pójdzie dobrze, będą mieli okazję zobaczyć nasz produkt pierwszy)

## Jakim typem gracza jesteś?

Wypełnianie internetowych quizów, żeby czuć się zawiedzionym, że jesteśmy w Ravensclaw to takie guilty pleasure. Jednym z bardziej popularnych wśród graczy jest quiz "Jakim typem gracza jesteś?". Możemy się z niego dowiedzieć, że jak chcemy zebrać każde ziśko, to zabójcą (killer), że gadać lubią społecznicy (socializer), a zbierać bogactwo i poziomy rekordziści (achievers). Niewiele osób jednak wie, że ta typologia graczy ma swoje początki w erze MUDów (Multi User Dungeon), czyli fabularnych gier komputerowych, w które grało się (i gra nadal) przy pomocy in-

terfejsu tekstowego. Łącząc się z serwerem poprzez telnet, albo używając specjalnego klienta do MUDów, jak GMud (darmowy) lub płatny ZMUD. Granie przez "czystego" klienta telnet było czasem koniecznością, jeśli np. graliśmy w szkole i nie mogliśmy tam nic instalować. Oznaczało to jednakże, że często nie mogliśmy korzystać z przydatnych skrótów komend, "kolorków", makr albo wyzwalaczy, które pomagały grać. Bo ile trzeba się napisać, żeby obejrzeć każdą rzecz w pomieszczeniu: "Look at ork", "Look at rock", "Look at lamp"... Jeśli w kliencie, wystarczyło zrobić sobie alias i pisać: "L ork". "L rock". "L lamp".

+ str. 2

## Co w numerze?

Jakim typem gracza jesteś? .....	1
Kacik archeologiczny .....	2
Wywiad z Bocianu .....	3
BOSMAN 8 .....	3
Czyżby rzucili IMSATe 8080? .....	4
Rally Speedway .....	4
Star Raiders II .....	4
Konkurs dla programistów .....	5
MultiCLK - zegarek do Atari .....	5
Lode Runner .....	6
Piracka mapa .....	7
Odezwa do narodu .....	7

(+ "Jakim typem gracza jesteś?" str.1)  
No dobrze, ale czemu mam w ogóle patrzeć na orka. no i kto to jest ten ja? Rozgrywkę w MUDy rozpoczynało się od stworzenia postaci, którą gramy. To już mogło być skomplikowane - niektóre MUDy wymagały gruntownego przygotowania, napisania całej historii, kim jesteśmy, jakie mamy cele i kim jest nasza ciotka od strony ojca. W innych wystarczyło wybrać sobie kilka cech, takich jak rasa, płeć, wzrost, waga i przymiotniki, czasem też czasowniki nas opisujące. No bo jaki elf po prostu wchodzi do pokoju? Wybrane słowa stawały się naszym identyfikatorem dla innych, takim tekstowym awatarem.

"A slender, bright-eyed female elf dances in."  
"A tall, bulky male dwarf stomps in."

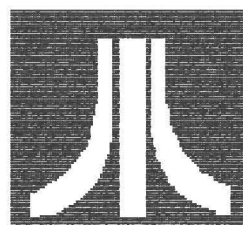
Mamy już swoją postać, możemy wchodzić do gry, patrzeć na rzeczy, zabijać orki, zbierać ziółka i rozmawiać z innymi graczami. Bo tak, MUDy były grami multiplayer czasu rzeczywistego. Jeżeli do karzmy, gdzie akurat się zaopatrywaliśmy w zapas piwa ktoś wchodził, to to był inny gracz. MUDy były dość duże, ale z czasem użytkownicy się wykruszali. Aby łatwo móc się odnaleźć, przesiadywali często w kluczowych węzłach komunikacyjnych, których nie dało się ominąć chcąc przejść z miasta do miasta. Tam zbierali się drużyny do zadań, wymieniano się plotkami, ale tam też było ryzyko zostania zaatakowanym. Bo różni gracze mieli różne cele w grze - to właśnie zafascynowało Richarda Bartle, który w 2003 napisał książkę "Designing Virtual Worlds", gdzie w szczegółach opisał swoją typologię i zaaplikował ją do zyskujących wtedy coraz bardziej na popularności gier MMORPG. Dziś w środowiskach akademickich typologia ta ustępuje już miejsca większym modelom typów graczy, np. temu proponowanemu przez Quantic Foundry (<https://quanticfoundry.com/gamer-types>) które są stworzone tak, aby pasować też do innych niż fabularne typów gier. W przypadku MUDów, typologia ta pozwoliła zrozumieć zależności między liczbą graczy danego typu, a tym co się działo w wirtualnym świecie. Bartle zauważył, że im więcej zabójców, tym mniej społeczników, którzy często na czas wojen robili sobie przerwę, albo grali swoim "altem", czyli drugą postacią. Jednak dzięki napędzanym przez zabójców konfliktom społecznicy mieli o czym rozmawiać, mieli powody do tworzenia nowych praw, płacenia zbrojnym i zbierania się w grupy. Pojedyncza postać była łatwym celem, ale grupa nawet nie nastawionych na walkę mogła sobie z killerem lub dwoma łatwo poradzić. Kiedy nie było konfliktu, brakowało siły napędowej zmian, które sprawiały, że gra była świeża i ciekawa. Dla wielu graczy MUDy to relikty przeszłości, ale typy graczy Bartle'a wciąż żyją w każdej nowoczesnej grze online. Czasem śmiejemy się, że killerzy przebiegli się na arenie w League of Legends, a socjalerzy urządzają spotkania na Discordzie. Jednak sedno pozostaje to samo - gramy, by się bawić, rywalizować, odkrywać i spotykać ludzi. Typologia Bartle'a pokazuje, że każdy z nas, ze swoim ulubionym sposobem gry, wnosi coś unikalnego do wirtualnego świata rozgrywki.

Kto wie - może kiedyś, zamiast kolejnego quizu o Hogwarcie, wypełnisz test gracza i odkryjesz na nowo, jakim typem byłeś od zawsze.

■ Kinga

(ja jestem FOMO zwiedzaczem zbierającym cały dostępny syf, bo może tam jest jakieś przecudne cudencko.

■ krap)



ATARI®  
SOFT

PROGRAMY  
NA DYSKACH  
I KASETACH  
NOWOŚCI

65XE  
130XE  
800XL

## Kacik archeologiczny

W nasze ręce trafił ostatnio przecudny, historyczny szyld reklamujący sprzedaż pirackiego (do 1994 roku, kiedy w życie weszła znówelizowana ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych nie kryto się ze sprzedażą nielegalnych kopii) oprogramowania. Jego wygląd staro-lem się w miarę wiernie wykiślować na powyższym obrazku, jest białoczar-oczerwony i zachował się w idealnym stanie. Wykonany techniką nanoszenia na płytę z tworzywa kolejnych warstw farby, końcowy wygląd uzyskując dzięki szablonom. Znaleziony został w 1995 roku w piwnicy bloku przy al. Waszyngtona w Warszawie.

Bardzo podobną stylistykę stosowało dla okładek swoich zestawów gier warszawskie studio "05KAR", mające siedzibę zaledwie kilometr dalej. Ale jednak tamte są wyraźnie podpisane nazwą studia. Być może jest to jakaś wcześniejsza wersja znaku, zanim autor zdecydował się na nazwę 05-KAR, a może to nieprzypadkowe podobieństwo i próba skorzystania z popularności wypracowanej marki. Udało mi się również zdobyć jeden zestaw gier z okładką o identycznym wzorze, ale niestety z generycznymi loaderami typu "wykrzyknie", więc niczego nie udało się z ich pomocą potwierdzić ni zaprzeczyć. Jeżeli ktoś z czytelników spotkał się z tym wzorem, uprzejmie poprosimy o kontakt.

■ krap

## The Last Magazine

Magazyn Fundacji Historii Komputerów Domowych, numer 1/2025 (1).

Redakcja: krap, lewis  
Współpraca: dely, Kinga

Wydawca:  
maque maciej grzeszczuk  
ul. majewskiego 10/2  
02-104 warszawa  
tel: +48.737.300.000

E-mail redakcji:  
redakcja@fhkd.pl

Strona www:  
<https://fhkd.pl/>

Skład komputerowy:  
Zawartość magazynu przygotowana z wykorzystaniem programu "The News Station" by Alan Reeve (1986).  
Poza przygotowaniem listingu, pracowano na fizycznym komputerze Atari 130XE z ST025D i monitorem Neptun 156B.



ISBN:

978-83-937954-2-0

## FujiCup

FujiCup to coroczny konkurs na najlepszą grę na ośmiobitowe komputery Atari XL/XE. Przeprowadziliśmy wywiad z Bocianu, który jest jednym z jego organizatorów.

**lewi5:** Czy organizacja kolejnego konkursu na najlepszą grę na Atari nie mnoży niepotrzebnie bytów?

**Bocianu:** Nie mamy wcale tak dużo konkursów na grę na Atari. Właściwie, to jest tylko ABBUC, bo niegdyśjsze Kaz Kompo nie odbywa się już od kilku lat, więc nie wydaje mi się, żeby było tych konkursów za dużo. Poza tym, działamy trochę na innych zasadach niż ABBUC, który jest mocno restrykcyjny i nie pozwala na głosowanie ludziom spoza klubu. My pozwalamy na udział publiczności, w zamian za dowolny datek, którego całość zostanie doliczona do puli nagród.

**lewi5:** Jaką rolę w tym wszystkim ma głosowanie?

**Bocianu:** Głosowanie jest najważniejszą częścią konkursu. To jest to, co decyduje o zwycięstwie. My pozwalamy na udział publiczności, w zamian za dowolny datek, którego całość zostanie doliczona do puli nagród.

**lewi5:** Jakie są zasady FujiCupa?

**Bocianu:** FujiCup to po prostu konkurs na najlepszą grę w danym roku. Sami wyszukujemy kandydatów, nie trzeba się do nas zgłaszać. Jedynym większym obost-rzeniem jest to, że gra musi być dostępna do pobrania w danym roku. Za darmo. Tak, aby wszyscy głosujący mogli się z nią zapoznać. Co do innych szczegółów, odsyłam do regulaminu naszego konkursu, który znajduje się na stronie [fujicup.pl](http://fujicup.pl)



**lewi5:** Czy zwycięzcy FujiCupa okryją się tylko sławą, czy czekają na nich także jakieś nagrody?

**Bocianu:** Nagrody są i to niemałe. W głosowaniu jury aktualna pula wynosi ponad 11000 złotych i jest dzielona pomiędzy trzy pierwsze miejsca w proporcjach 60, 30 i 10 procent. Pula publiczności jest mniejsza, ale opierając się na doświadczeniach z zeszłego roku jestem przekonany, że jeszcze urośnie i to najbardziej w ostatnim tygodniu przed głosowaniem.

**lewi5:** Kiedy odbędzie się głosowanie?

**Bocianu:** Głosowanie dla publiczności zostanie otwarte 27 stycznia 2025 i będzie trwało do 24 lutego 2025. Tego dnia odbędzie się też finał i głosowanie jury, które będzie transmitowane na kanale "Retro Borsuk i Montek!" na YouTube i ogłoszeni zostaną zwycięzcy w obu kategoriach. Przed głosowaniem jury zrobimy pewnie kolejny, szybki przegląd wszystkich zakwalifikowanych pozycji na który już dziś serdecznie zapraszam.

Dziękujemy serdecznie Bocianu za rozmowę.

■ lewi5

## BOSMAN 8

Rok 2024 był dość udany jeżeli chodzi o ciekawe znaleziska. Zaraz na jego początku, w artykule na naszym blogu dodałem post, w którym podsumowuje moje już 9-letnie poszukiwanie zestawu komputera, z którym miałem do czynienia w Pałacu Młodzieży na zajęciach z "informatyki". Była to solidna maszyna, z ciężką, metalową i wydająca się niezniszczalną klawiaturą terminala, i charakterystycznymi dwoma stacjami dyskiek 3", znanymi z FDD3000 czy komputerów Amstrad. Do dnia napisania tego artykułu jedyną, co udało się znaleźć, to komplet klawiszy. To i tak coś, bo są to klawisze na czujnikach halla, niezniszczalne i dość charakterystyczne, więc z "dorobieniem" takich byłby największy kłopot. Niewiele ponad miesiąc później jednakże uśmiechnęło się szczęście i to zupełnie szeroko. Godzine drogi od Warszawy udało mi się kupić cały zestaw, komputer Bosman 8, terminal graficzny ANG-3001 i oryginalny monitor pełniący również funkcję zasilacza dla wszystkich komponentów. Sprzet ocalał przed masowym złomowaniem pracowni komputerowych, jakie miało miejsce zaraz przed wstąpieniem Polski do Unii Europejskiej, prawdopodobnie dlatego, że nie był w pełni sprawny i jako "Awaria" został umieszczony w jakimś zacnym magazynku na szczotki i tam zapomniany dolegał aż do porządków w 2024. Był on częścią pracowni komputerowej szkoły podstawowej w Starej Wsi. Usterki nie były poważne, wysadzone kondensatory, zacięte napędy FDD, czy problemy typu metalowa tulejka

dystansowa przyciśnięta płytą główną, zwierająca jakieś niekrytyczne ścieżki. Całość udało się dzięki wsparciu Candle doprowadzić do pełnosprawności, ale na tym nie koniec. W maju 2024, nie mając doświadczenia, a więc nie wiedząc, że to może nie wyjść, wziąłem się za odrysowywanie projektu płyty terminala ANG-3001, będącego właściwie drugim, może nawet bardziej złożonym komputerem. 66 kości TTL na starej dwuwarstwowej płycie dawało sporo szansę że podczas wylutowywania uda się coś bezpowrotnie zniszczyć, proces więc, poza dwoma kośćmi PROM, odbył się bezinwazyjnie - z miernikiem, lampką, lupą i trwał 18 dni. Po narysowaniu projektu, każda ścieżka została jeszcze raz przemierzona, i na tym etapie znalazłem 53 błędy. Wydawało się, że wszystkie. To, co było schowane pod dużymi DIP40 też dało się jakoś odrysować. Pierwszy rzut płytek o dziwo już za pierwszą próbą uruchomienia dał efekty - w system wbudowano mechanizm self testu, cztery tony informacja o ewentualnych problemach. Nie było ichcale szczęście zbyt wiele - 3 przeoczone ścieżki i jedna ścieżka bez ciągłości dały się szybko polatać. W efekcie, w połączeniu z płytą Bosmana, która analogicznie odtworzył Samosia kilka lat temu, chętny entuzjasta może sobie z dostępnych na rynku komponentów odbudować zestaw, których w swojej oryginalnej formie w naturze nie zostało specjanie wiele - źródła podają, że Unimor wyprodukował 1000 egzemplarzy. Trafiały one kompletnie do szkolnych sal i stamtąd, prawdopodobnie takimi samymi kompletami na wysypisko śmieci.

A sam komputer był ciekawy - pracował pod kontrolą systemu operacyjnego CP/M, który, co ciekawe, nie uruchamiał się jak w większości podobnych maszyn z dyskietki. Tak system jak i podstawowe narzędzia umieszczone były w pamięci ROM komputera. Duża jak na połowę lat 80tych ilość RAMu, bo aż 512kb, była wykorzystywana jako odporny na reset RAM-dysk. Więcej informacji, łącznie ze zdjęciami i bardziej szczegółową relacją znajdziecie na stronie Fundacji, [fhkd.pl](http://fhkd.pl). Jak tylko uda się doprowadzić do końca temat zamiennika rzadkiej w przyrodzie klawiatury, tam też pojawia się pliki projektu, wg którego będzie go można sobie zbudować. I może napisać jakąś grę nawet? Ja mam już ze dwa pomysły. Tylko czas, potrzeba więcej...

■ krap



## Czyżby rzucili IMSAtE 8080?

IMSAtE 8080 jest dość charakterystyczny. Wielkie pudło, z front panelem na którym diodami raportowana jest zawartość kolejnych komórek pamięci, i która to zawartość programowana była w roku 1976 kiedy tenże pojawił się w sprzedaży za pomocą kolorowych, czerwonych i niebieskich przełączników. Z takiego komputera David Lightman prawie rozpętał trzecią wojnę światową w filmie WarGames (1983). Ale u nas ich nie było i być nie mogło. Kontrola eksportu sprzętu tzw. "podwójnego zastosowania" uniemożliwiała sprowadzenie go do kraju bloku wschodniego. No, można to zrozumieć, skoro można nim tak trzecią wojnę światową wywołać, to lepiej nie ryzykować. W USA IMSAtE był sprzedawany zarówno jako gotowy komputer, jak również w formie zestawu do samodzielnego montażu. Na przełomie 1975 i 1976 kosztował 439 USD. I jeden z takich zestawów, o dziwo, w stanie fabrycznie nienaruszonym, został niedawno kupiony na aukcji za, bagatela, 7000 USD. Kupiec jednakże nie rzucił zakupionego skarbu na smoczy kopiec, a zabrał się za dokumentowanie i reprodukcję elementów zestawu. Na dziś dostępne już są w sprzedaży idealne repliki panelu frontowego, najbardziej charakterystycznego elementu komputera. Plan jest jednak, żeby odtworzyć cały zestaw. Inicjatywa nader szczytna. Więcej szczegółów na stronie projektu pod adresem: <https://www.parastream.com/imsai/>



■ krap

GREETINGS PROFESSOR FALKEN.  
SHALL WE PLAY A GAME?

## Rally Speedway

Rally Speedway to gra wyścigowa z widokiem z góry, wydana w 1983 roku na ośmiobitowe Atari, a w 1985 na Commodore 64. Gra ta szczególnie zapadła mi w pamięć, z bardzo prostego względu: była to pierwsza gra, w jaką grałem po zakupieniu własnego Atari. Jako jedna z 4 gier była na pirackim kartridżu, który dostałem ze swoim 800XL. Najbardziej unikalną cechą tej gry jest fizyka samej rozgrywki. W zasadzie samochód sam przyspiesza, a zadaniem gracza jest takie używanie kierownicy (joystick w lewo - w prawo) oraz hamulca (przycisk fire), aby utrzymać pojazd na trasie, jednocześnie pokonując ją w jak najkrótszym czasie. Samochód może wpaść w poślizg podczas skręcania, można nim też driftować na zakretach, jeżeli osiągniemy odpowiednią prędkość. Wokół trasy rosną krzaki i drzewa oraz są zabudowania (domy z basenami, coś niesamowitego jak na naszą rzeczywistość lat 80-tych i 90-tych!), o które nasza wyścigówka może się efektywnie roztrzaskać. Na szczęście, kierowca uchodzi zawsze z życiem, czasami niestety musi ugasić płomienie w których



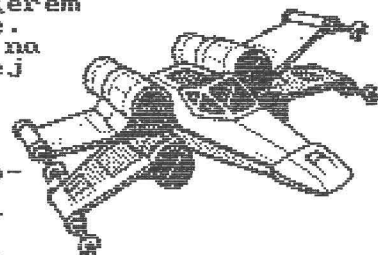
staje auto jeśli uderzymy w przeszkodę z dużą prędkością. Dla samego tego elementu warto zapoznać się z tą grą! Trawa wokół trasy spowalnia nasz bolid, a kałuże wody i stawy powodują, że wpada on w poślizg. Rally Speedway umożliwia grę na jednego lub dwóch graczy (jednocześnie). W trybie dwuosobowym obaj gracze również mają za zadanie pokonanie trasy w jak najkrótszym czasie, ale jest także mechanizm naliczania kar czasowych dla gracza, który zostaje w tyle podczas gdy jego przeciwnik wyjedzie już poza krawędź ekranu. Jest mnóstwo kombinacji konfiguracji samej rozgrywki. W menu głównym możemy zdefiniować rodzaj nawierzchni: droga może być mokra, sucha lub oblodzona. Dodatkowo, można ustalić maksymalną prędkość bolidu i szybkość przyspieszania. Polecam poeksperymentować! Włączenie opcji "only in a computer" powoduje wyłączenie kolizji z roślinnością i budynkami, co istotnie zmienia zasady rozgrywki. Można wtedy robić jeszcze bardziej efektowne drifty, ale jednak uważać, żeby nie przesadzić ze skracaniem sobie drogi, gdyż okrojenie może nie zostać nam zaliczone przy przekraczaniu mety. Gra ma również edytor tras, które można potem nagrać na kasetę lub dyskietkę.

■ lewis

## Star Raiders II

Muszę się Wam przyznać do czegoś: w tak zwanej "epoce", czyli dla mnie w latach 90-tych, nigdy nie grałem w Star Raiders do tego nie wiedziałem, że istnieje wersja Star Raiders II nazwana The Last Starfighter. Nie wiedziałem też o istnieniu filmu. Dla mnie Star Raiders II to coś, co wspominam jako lepsze Gwiezdne Wojny na Atari XL/XE, pomimo braku grafiki wektorowej. Są przecież TIE Fighters, są niszczyciele i superniszczyciele, są żli Zyloni, którzy też mają swoje imperium! A ja jestem samotnym myśliwcem, prawie

ze Luke'iem Skywalkerem ratującym galaktykę. Wydana w 1986 roku na Atari, a rok później na inne 8-bitowe systemy gra jest symulatorem strzelanki kosmicznej w środowisku 3D. Pilotujemy statek, w moim odczuciu przypominający X-Wing, wyposażony w działa laserowe i torpedy jonowe. Dodatkowo, możemy ciskać bomby niszczące bazy Zylonów. Akcja gry dzieje się w dwóch systemach gwiazdnych: rodzinnym Celos IV i wrogim Procyon. W każdym z nich znajdują się planety, między którymi możemy się przemieszczać. Naszym celem jest zniszczenie wszystkich statków przeciwnika w obydwu systemach gwiazdnych oraz zniszczenie wszystkich jego baz w systemie Procyon. Walki mogą się odbywać zarówno na orbitach planet i księżyca, jak i w otwartym kosmosie. Stan energii naszego statku jest odwzorowany w lewej części panelu na dole ekranu. Dodatkowo dysponujemy radarem, który pokazuje nam pozycję statku przeciwnika względem naszego myśliwca. Na panelu widzimy też stan magazynu bomb. W systemie Celos IV są też stacje kosmiczne (1-3, zależnie od wybranego poziomu trudności), w których możemy dokonać napraw uszkodzonego stat-





ku oraz doładować energię i bomby. Możemy też uzupełnić energię lecąc do gwiazdy, słońca danego układu planetarnego. Jednak trzeba się pilnować, gdyż zbyt długie przebywanie w pobliżu spowoduje naszą niechybną śmierć. Statek jest wyposażony w osłony, które możemy włączyć, mają one jednak skończoną trwałość. Je również można naprawić w jednej z baz. Gra ma bardzo wysoką grywalność i wymaga refleksu, dobrego planowania oraz sporo cierpliwości. Warto zapoznać się z instrukcją obsługi, aby na przykład dowiedzieć się, po kilku latach grania, że na naszym statku można włączyć osłony...

■ lewis

# KONKURS DLA PROGRAMISTÓW!

Podtrzymując tradycję konkursów dla czytelników, prowadzonych w popularnym w początkach lat 90-tych czasopiśmie - Tajemnicach Atari - przez cały okres istnienia czasopisma (!), ogłaszamy konkurs na najciekawsze programy, w którym wziąć mogą udział czytelnicy naszego magazynu. W Tajemnicach Atari limitem była ilość linii kodu źródłowego w języku BASIC (5 linii), my stawiamy natomiast limit wielkości pliku wykonywalnego (\*) na znane i lubiane 256 bajtów. Nie stawiamy jednak ograniczeń co do platformy i języka programowania, w którym napisany jest program. Dla przykładu, prezentujemy program w tradycyjnym dla Tajemnic Atari formacie listingu w Atari BASIC, z którego możemy stworzyć plik wykonywalny dla ośmiobitowego komputera Atari (format KEX) za pomocą programu Zgrzywus czy jego późniejszych iteracji. Więcej informacji można znaleźć w archiwum Tajemnic Atari pod adresem:

[https://tajemnice.atari8.info/2\\_91/2\\_91\\_zgrzywus.html](https://tajemnice.atari8.info/2_91/2_91_zgrzywus.html)

Programy prosimy przysyłać na adres redakcji, w formie listingów z krótkim opisem (w szczególności, jeżeli środowisko uruchomieniowe lub niezbędne do zbudowania programu jest egzotyczne) i dokładnym adresem autora.

Redakcja zastrzega sobie możliwość korekty opisu zawartego w kodzie który będzie drukowany na łamach magazynu.

Dla autora najlepszej pracy przewidziana jest nagroda w postaci banknotu 100.000 starych złotych.

■ lewis

\* - plik wykonywalny można rozumieć też jako tokenizowany zapis w BASICu.

```

IJ 1000 REM *-----*
RW 1002 REM :   Jakies male interko   :
KA 1004 REM :   autor: Jakub Kosiec   :
OO 1006 REM : (c)2024 The Last Magazine:
JP 1008 REM *-----*
GO 1010 DATA fffff020f320ad24028df520ad
IN 1020 DATA 25028df620a9078df420a06fa2
IL 1030 DATA 20205ce4a9e48d3002a9208d31
OH 1040 DATA 02a90f8dc5028dc402a9228d2f
DO 1050 DATA 02a98585f0a92085fiad4f420c9
YE 1060 DATA 00d0f9a202206520a90085f2a9
ZH 1070 DATA 3085f318a5f0690185f09002e6
JE 1080 DATA f1a015b1f0c9ffff0d191f28810

```

```

RJ 1090 DATA f5d0d2a514c514f0fccad0f760
JF 1100 DATA adf4208d04d4cef420adf42010
XL 1110 DATA 05a9078df4206cf52000000000
KV 1120 DATA 00000000000000000000000000
HE 1130 DATA 00000000000000000000000000
OK 1140 DATA 6a6100686973746f7226969006b
BZ 1150 DATA 6f6d707574657226f7700646f6d
WK 1160 DATA 6f7779636800007777770e6668
GZ 1170 DATA 6b640e706c0000000000000000
QZ 1180 DATA 000000000000000000000000ff
HC 1190 DATA 707070707070707070707070
YK 1200 DATA 41e420e002e1020020

```

# MulticLK

## -zegarek do Atari

A nawet trzy.

Komputery z lat 80-tych i 90-tych mają tę cechę, że oparte są często na specjalizowanych układach, których nikt już od ćwierćwiecza nie produkuje. Tak jest również z ośmiobitowym Atari. Szereg chipów specjalizowanych, takich jak FREDDIE, GTIA czy POKEY doczekało się nowożytnych zamienników. Często jednak zapominamy o takich szczegółach, jak oscylator. Oscylator to układ, który ma za zadanie generowanie regularnych impulsów elektrycznych z określoną, precyzyjną częstotliwością. Pojedynczy taki impuls nazywamy cyklem zegara. Cykle te synchronizują pracę procesora i innych układów. Dzięki tym impulsom układy "wiedzą", kiedy mają wykonywać swoje zadania, tak żeby ich wyniki były odebrane w oczekiwanym czasie. Atari stosowało w swoich komputerach i konsolach ośmiobitowych, pracujących w europejskim systemie PAL dwa nietypowe z dzisiejszego punktu widzenia oscylatory, generujące częstotliwość 3.546895 Mhz (w komputerach rodziny XL i na przykład konsoli Atari 2600 Junior) oraz 14.187570 Mhz (w komputerach serii XE). Na tą chwilę dostępność ich jako części zamiennej jest zerowa. Jeśli taki oscylator ulegnie uszkodzeniu, to możemy tylko pozyskiwać go z innych maszyn Atari. Nie możemy zastosować oscylatora o zbliżonej częstotliwości, ponieważ każda taka zmiana wpływa na synchronizację działania komputera bądź charakterystykę generowanych przez niego sygnałów. Spowoduje to błędne działanie urządzenia, na przykład brak kolorów czy zaburzenie wyświetlania grafiki. Problem dostępności tych nietypowych komponentów rozwiązuje MulticLK Module. Jest to niewielkie urządzenie, autorstwa Błażeja "Paćcio" Siernata, stworzone pod szyldem Polskiego Towarzystwa Ochrony Dziedzictwa Technicznego (PTODT). Moduł został zaprojektowany w sposób umożliwiający generowanie do trzech różnych i w pełni definiowalnych przez użytkownika częstotliwości zegarów. Dzięki temu możemy mieć każdą z różnych typowych i mniej typowych częstotliwości w zależności od potrzeb - komputery NTSC (standardzie telewizyjnym stosowanym w Stanach Zjednoczonych) wymagają innych częstotliwości oscylatora niż komputery europejskie pracujące w systemie PAL.

Projekt jest udostępniony na zasadach licencji Creative Commons BY-NC-SA 4.0, co oznacza, że jest całkowicie darmowy do użytku własnego, a do wykorzystania

komercyjnego może być zastosowany pod warunkiem uzyskania zgody autora.

Więcej informacji o projekcie znajduje się pod adresem:

<https://systemembedded.eu/viewtopic.php?t=59>

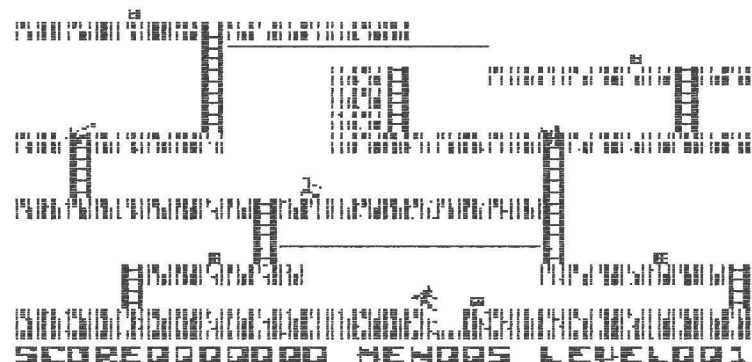
■ lewis

## Lode Runner

Zawsze miałem słabość do gier, w których można sobie wyedytować własne poziomy. Lode Runner jest jedną z nich – poza tym, że ma całkiem duży (150) zestaw gotowych komnat, można za pomocą eleganckiego, wbudowanego edytora poziomów stworzyć własny ich zestaw, bądź wyedytować istniejący. Za młodu skwapliwie z tej możliwości korzystałem. Wydawało mi się – tak to pamiętam – że moje poziomy były całkiem godne. Niestety, trudno mi to obiektywnie ocenić teraz, gdyż dyskietka, na której były nagrane jest jednym z niewielu nośników w historii, który już lata temu bezpowrotnie zgubiłem. A dlaczego zgubiłem?

Otóż, bo gdyż właśnie te poziomy autor-skie bardzo mi się podobały, więc postanowiłem szczególnie zabezpieczyć tą dyskietkę, na którą były nagrane. No i jest teraz tak bezpieczna, że nawet ja nie mam pojęcia, gdzie ona jest. Cała reszta oczywiście przetrwała i jest już zgrana...

Koncepcja gry jest prosta – trochę jak w znanym z CP/M-owych komputerów Ladderze (to jedyna gra, jaką w 1991 mieliśmy na Bosmany). Biegamy po terenie białym wyłaskiem i zbieramy wszystkie porożrzucane tu i tam paczki. Teren składa się z połączonych ze sobą drabinami i drążkami platform. Spadanie z nich jest



istotnym elementem rozgrywki. Można spadać (bezkarnie) z platform, wpadać w istniejące, bądź wyborowane dopiero co dziury w platformach, zeskakiwać z drabin i przelazić po podwieszonych drążkach. Zarówno my jak i nasi przeciwnicy nie otrzumujemy obrażeń w konsekwencji spadania z dowolnej wysokości. Ale właśnie, mamy przeciwników. Ci nie tylko czuchają na nas – dotknięcie oznacza natychmiastową utratę życia – ale i na nasze skrzyneczki. Bronić możemy wykorzystując trochę sprytu i trochę technologii. Przeciwnicy przede wszystkim starają się być na tym samym poziomie (wysokości) co my, możemy więc zmieniając w kluczowym momencie swoją pozycję np. na drabinie zmusić pogoń do

upadku w takie miejsce, z którego trudniej im będzie nas gonić. Część technologiczna natomiast to gizmo, które umożliwia wiercenie w podłożu pojedynczych dziur. Dziury wywiercone w pojedynczej warstwie są dziurami “na wylot”, to znaczy, że po wpadnięciu w nią przelatujemy na drugą stronę, co może nam umożliwić odebranie jakiejś dziwniej ułożonej skrzyneczki. Gdy w dziurę wpada wróg, ta staje się dla niego krótkoterminową pułapką i daje nam szansę ucieczki (a nawet legalnego przebiegnięcia uwięzionemu oprawcy po głowie).

Rozgrywka jest bardzo dynamiczna, poziomy są urozmaicone, stąd szczerze polecam zapoznanie się, jeżeli ktoś do tej pory nie miał okazji. Poza elementami zręcznościowymi, zupełnie niezłe gimnastykuje też umysł.

Z ciekawostek, która mogła sprawić, że pomineliście tę grę jest to, że występuje ona w dwóch wersjach kolorystycznych. Jedna z nich jest dla nas, Europejczyków tak potwornie brzydka, że wygląda w zasadzie, jakby coś poszło nie tak i do grania nie zachęca. Bo trudno uwierzyć, że autorzy mogli wypuścić coś tak źle wyglądającego.

Ja pierwszy swój kontakt miałem z wersją “pokolorowaną”, a tamtą drugą uznałem za zepsutą, pewnie przy usuwaniu zabezpieczeń, czy coś (to się akurat czasem zdarzało, krążyła po giełdach taka źle skrakowana Lasermania, której nie dało się przejść).

Tajemnica jednak tkwi w artefaktach wyświetlania obrazu w systemie NTSC, czyli tym stosowanym w Stanach Zjednoczonych (“Never The Same Color”, hmm?). Pewne konstelacje blisko występujących obok siebie, monochromatycznych pikseli tworzą na ekranie kineskopowym wrażenie koloru. Ten właśnie efekt wykorzystano by podkolorować pole gry Lode Runner, ale na naszych telewizorach nie dało się

docenić efektów. Podobna technika była zastosowana w bardzo lubianej przez mnie grze Ultima III: Exodus, ale tam nie robiło to złego wrażenia na naszych telewizorach.

Lode Runner ukazał się w sprzedaży w 1983 roku. Pierwsza wersja została napisana w asemblerze 6502 dla komputerów Apple II, a wydana przez Broderbund na platformy Apple III, ośmiobitowe Atari, VEC-20, Commodore 64 i IBM PC. Późniejsze wersje powstały dla Maca, Atari ST, ZX Spectrum, MSX, SG-1000 i dla PCA pod MS-DOS (pierwsza wersja była bootowalna dyskietką tak jak całodyskowe gry dla Atari).

Na naszym blogu, w poście poświęconym Lode Runnerowi można zobaczyć różnicę w wyglądzie ekranów z artefaktami NTSC i bez nich, ale także poczytać giełdowe opisy do gry, które zeskanowaliśmy i wrzuciliśmy w kilku wersjach.

Wracając do początku tej historii, jeżeli też robiliście własne poziomy do Lode Runniera, to mam nadzieję, że albo macie je już zabezpieczone, albo że zrobicie to lepiej niż nastoletni ja.

A może są na tyle fajne, żeby się z nami nimi podzielić? Dajcie znak jak coś.

■ 1

11 11

■ krap

# Piracka mapa

Tym razem może nie skarbów, ale miejsc ich pozyskiwania. Na <https://fhkd.pl/> mamy przyklejony temat - mapa punktów z pirackim oprogramowaniem, Pewexami w których kupowało się kasety TDK A60, lokalizacje giełd, barakowozów z automatami czy księgarni, w których wystawione były komputery i można było wymieniać się tam z kolegami najświeższym urobkiem.

Zachęcamy do przeglądnięcia, może coś nowego przy okazji się przypomni, wtedy wrzucicie nam krótki opis w komentarzu, z przyjemnością go dodamy.

Kwiaciarnia bez nazwy, wcześniej  
Cynamonowa 21.

Dope, 12.09.2024

"Zwyczaj kwiaciarnia, w której oprócz ziemi do kwiatów i roślinek można było kupić składanki na Atari (Turbo 2000 K50) i Normal oraz na Commodore 64. Sprzedawali żółte składanki z logo KAMS. Innych rzeczy komputerowych nie mieli. Reklamowali się w księgarni na pobliskim bazarze "Na Skraju", gdzie stała ich tabliczka z napisem "Gry i Programy na Atari i Commodore w kwiaciarni za bazarkiem". Sprzedawca, pan z wąsem, bardzo niechętnie przyjmował zwroty, które często się zdarzały.

Łatwo bowiem było trafić na kasety z innego zestawu, lub po prostu pustą. Cena za kasety Turbo: 30000zł, za Normal: 25000zł."

Spółdzielczy Dom Kultury  
ul. Hubala 5, Pruszków

Gzynie, 23.01.2024

"W SDK gdzieś w okolicy rok 90/91 było kilka komputerów. Mieliśmy tam nie pamiętam dokładnie, ale z 4-6 Atari 800XL ze stacjami 1050 i zielonymi monitorami Neptun. Komputery Atari w tamtym miejscu kojarzę już coś około 1988 roku, gdy chodziłem tam na zajęcia kilka filatelistycznego."

Dom Handlowy FABIAN (dzisiaj  
znajduje się tam salon meblowy)

Piguła, 13.01.2024

"Na pierwszym piętrze znajdował się sklep komputerowy oferujący komputery Atari/Commodore/Amiga wraz z akcesoriami. Można było również zakupić oprogramowanie na kasetach do Atari oraz Commodore. W przypadku małego Atari, oprogramowanie było dostępne na kasetach w systemie Turbo UM.

Charakterystyczny dla tego studia był fakt, że składanki zawierały około 20 tytułów nagranych tylko i wyłącznie na jednej stronie kasety i wyłącznie na taśmach ART B. Firma w późniejszym okresie dwukrotnie zmieniała swoją lokalizację. Oferowała również montaż systemu Turbo UM do magnetofonów (współpracowała z serwisem UM na ul. Zwirki w Łodzi).

Na zachętę kilka  
obecnych wpisów,  
żeby móc poczuć  
klimat. ;)

Marc-Pol - pl. Mirowski

psychop (2.01.2024):

"W pierwszej połowie lat 90'tych w ogólnodostępnej części sklepu stały komputery z i na których można było skopiować dyskietkę. Z kumplami z technikum Kasprzaka urządzaliśmy tam coś w rodzaju ad-hoc copy party. W czasach bezinternetowych sklep stanowił również port wypuszczania w świat próbek własnoręcznie tworzonych, prymitywnych wirusów. Jeden z nich, oznaczony Stupid-388, prawidłowo oznaczony przez Autora Mks\_VIER jako "pochodzący prawdopodobnie z Warszawy" rozpełził

się z dyskietki włożonej do jednego z komputerów w sklepie Marc-Pol. Pamiętam, że komputery miały czarne obudowy i prawdopodobnie były to Vobisy."

Sklep na Pruszkowskiej

lewis (2.01.2024):

"Towar ściągany do sklepu pochodził w dużej mierze ze Stanów Zjednoczonych. Dzięki temu można było spotkać ciekawe artefakty nieznane generalnie na polskim rynku, jak na przykład gry na Atari 7800, klawiatury numeryczne CX85 czy Atari Touch Tablet. Spora część w zaizolowanych [...] opakowaniach."

## Odezwa do narodu

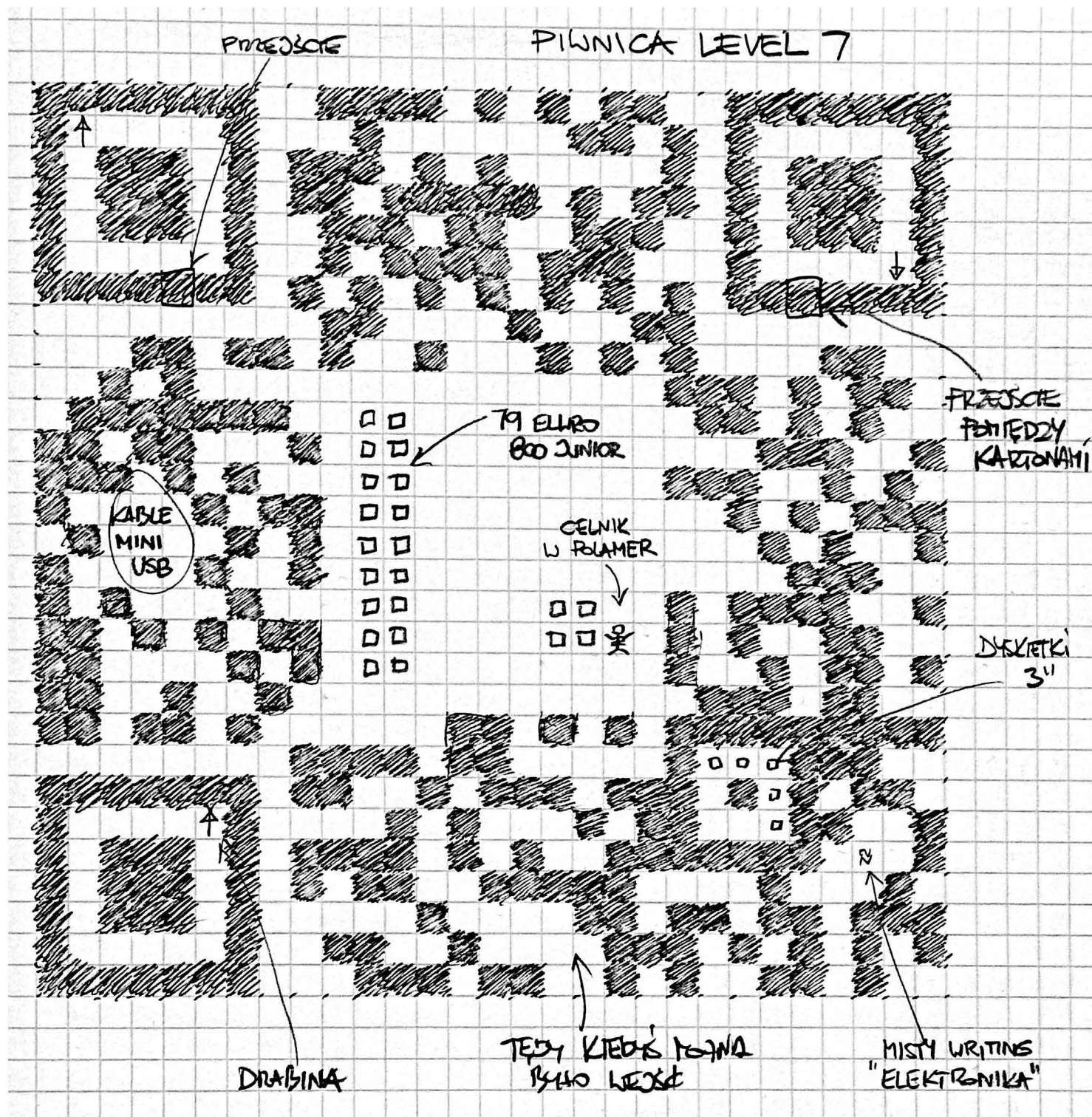
Jeżeli masz jakieś pozostałości czasów, kiedy gry czy programy pozyskiwało się z giełd i szemranych stoisk, odezwijsię. Chętnie pomożemy w archiwizacji, tak żeby zabezpieczyć cokolwiek ocalało przed śmieciem. Bo młodzieży już nie jesteśmy, i może się okazać, że nasze rodziny nie przywiązują do omszałych kaset czy pozłokłych kserówek takiej samej wagi jak my. A to jednak jakiś kawałek historii, dajmy szansę naszym prawnukom mieć co interpretować.

LEAVE NO TAPE BEHIND!



# THE LAST MAGAZINE

NUMER 1/2025 (1)



## Co robią atarowcy w Licheniu?

Nadajemy prosto z odbywającej się w dniach 2-6 stycznia 2025 imprezy Last Party 2025, najstarszego (z tych, które jeszcze się odbywają) zlotu sympatyków komputerów Atari. Pierwsza edycja tego zlotu odbyła się w 1997 roku.

W programie imprezy jak zwykle są spotkania z interesującymi ludźmi, dziś, czyli przedostatniego dnia imprezy odbędą się też tak zwane "compo" czyli demonstracja prac stworzonych przez uczestników party i głosowanie zakończone przyznaniem nagród w poszczególnych kategoriach. Wśród zgłoszonych prac są skomponowane utwory muzyczne, wykorzystujące komputery jako instrumenty, grafiki, nowe gry, czy programy demonstrujące możliwości zarówno platformy sprzętowej, jak i osób zaangażowanych w ich powstanie, tzw. "demo" lub ich krótsze wersje, zwane "intrami". Prezentacja tych utworów stanowi niejako zwieńczenie imprezy. A co dzieje się przed? Mq, wydawca gier na ośmiobitowe komputery Atari, wywiadu z którym mieliśmy wczoraj okazję posłuchać, twierdzi, że na naszych zlotach dzieje się "w zasadzie to samo, co na zlotach motocyklowych". Więc sami widzicie. O dwóch rzeczach warto jeszcze wspomnieć przy okazji - co widać po naszych podpisach i w samym tekście: członkowie tzw. demosceny, czyli tej społeczności zorganizowanej wokół komputerów często nie pierwszej świeżości, adresują się wzajemnie najczęściej nie imieniem (o ile w ogóle je znają), a pseudonimem, zwanym też nickiem czy handlem. Dodatkowo, do nicka tego często dołączana jest nazwa grupy, w ramach której dana osoba działa i tworzy. Kiedyś podział na grupy był bardziej zarysowany i miał trochę większe znaczenie, ale to temat na zupełnie inną historię, którą opowiem wam, jak tylko skończę zupe.

No ale wracając do tych aktywności i tego, co w zasadzie powoduje, że kilka razy w roku w jednym miejscu spotyka się 50, czy 150 osób i hałasuje? Wydaje się, że nie ma jednej, uniwersalnej na to pytanie odpowiedzi. Każdy ma swoje ulubione aktywności, którym lubi się oddawać. Na pewno największe znaczenie ma fakt, że można spotkać się z dawno nie widzianymi ludźmi (choć wielu uczestników pozostaje ze sobą w w stałym kontakcie, wcześniej za pośrednictwem IRCa, np. na kanale #atari8, a obecnie na grupach messengerowych czy w ramach kanałów na Discordzie). Spora część uczestników przywozi na imprezę własny sprzęt, na sali są przygotowane stoły i krzesła, z których aranżowane są labirynty stanowisk.

Niektóre z tych maszyn to "zwyczajne" historyczne komputery z naszej młodości kupowane z Pewexie za dolary i eksploatowane rabunkowo przez całą rodzinę. Ale zdarzają się prawdziwe perełki, niespotykane na naszym kontynencie rozwiązania, ocalone przed zniszczeniem, fabryczne prototypy, czy nowe konstrukcje, opracowywane przez zdolnych elektroników krajowych. Podobnie ma się sprawa z programami, dokumentacją, osprzętem czy innymi bibelotami. Jak w każdym "motocyklowym" towarzystwie znajdują się kolekcjonerzy, poszukiwacze nowinek, tradycjonalisci, historycy, archiwiści, twórcy i koneserzy - między innymi również i sztuki. Jeden z naszych kolegów na przykład na każdym zlocie "ogrywa" od nowa tą samą grę Fred ("jaskiniowiec idzie w prawo, omija zaby"). Tani, jak

np. niżej tu podpisani, przy każdej sposobności grają razem w grę M.U.L.E. z 1983 roku. Zloty dają szansę wycisgnięcia z szaf, piwnic, pawlaczy czy magazynów fragmentów kolekcji, na uruchomienie których nie starczyło czasu w "normalnym" życiu i w natłoku codzienności. Tani poszukują pomocy u bardziej doświadczonych kolegów, czy to w kwestiach elektronicznych ("jak zastąpić nóżkę historycznego układu graficznego fragmentem kuchennego widelca") czy związanych z konfiguracją czy programowaniem. Niektórzy z nas w tym roku obchodzą 30 rocznice pojawienia się na pierwszym zlocie (ja będę musiał jeszcze chwilę poczekać, moja pierwsza to Rush Hours 1997), ale pozytywne jest to że raz na jakiś czas środowisko zasila nie jest nowymi osobami, jak chociażby wspomniany wcześniej Mq, który zaczął przyjeżdżać dopiero z lata temu. Wracają też postaci dawno nie widziane, jak Macgyver. Są też potwierdzone przypadki, kiedy to przeprowadzona na party zona lub dziecko zainteresowali się na tyle, że zdecydowali się przyjechać ponownie, a nawet zostać na stałe i aktywnie uczestniczyć.

Podsumowując ten przydługi wstęp: Atarowcy w Licheniu robią to, co lubią. Karaoke też lubią i tańce o 400 rano, i to jest piękne. My wczoraj lubiliśmy rzeźić igłową drukarką LC-20 na przykład, bo liczyliśmy, że ten dodatek damy radę przygotować w całości i wyłacznie na Atari 130XE, ale nie tym razem niestety. Następnym. To też jest piękne że po każdym party pozostaje niedosyt, lista rzeczy które jeszcze można, albo nawet trzeba zrobić "niezwłocznie" po powrocie do domu. Ten zapal przeważnie nie starcza na długo, po zderzeniu z codziennością, ale - przecież następna impreza już za kwartał (FOREVER 2025 w Sucha nad Parnou na Słowacji), więc może to będzie motywacja, żeby dokonać gry, albo może napisać demo na Bosmana 8. Kto wie.

Oddaje głos Lewisowi, który zrelacjonuje party ze swojej perspektywy, a sam wróć jeszcze na chwilę napisać swoje pierwsze wrażenia z gry Rogul, którą w tym roku na game compo wystawia Bocianu i która jest prawdziwym cudem.

■ krop

## Półrelacja z Last Party 2025

Czemu półrelacja? Z bardzo prostego powodu, jest ona pisana na żywo w trakcie party i musi być na ym party upubliczniona. Kto na party jest czy był, to wie, co się wydarzało, ale dla pozostałych pisze taką oto opowieść. Na tegorocznym zimowym zlocie w Licheniu pojawiły się 53 osoby (stan na godzinę 00:15 w niedzielę). Wśród nich zawitało kilku dawno nie widzianych atarowców, co bardzo cieszy. Ale rzeczka która podoba mi się najbardziej, jest ilość sprzętu, którą partowicze przywieźli ze sobą. I co ważne, jest wśród nich sporo unikalnych urządzeń.



Wspomnę tutaj Falcona należącego do ASA i zabudowanego w prototypową obudowę Atari FX-1 wraz z odpowiadającą klawiaturą. FX-1 to nazwa kodowa Atari Falcon na etapie projektowania. Podobno jest to jedna z dwóch takich obudów będących w posiadaniu mieszkańców Europy. W przeciwniejszej części sali można zobaczyć prototypowy multicart dla Jaguara, który jest tworzony między innymi przez Laoo. Projekt jest w fazie dosyć wstępnej (powstaje od października 2024), ale już zachwyca działaniem kilka razy szybszym od popularnego GameDrive'a, a w planach jest funkcjonalność podobna do FujiNet. Można obejrzeć kolekcję telewizorów CRT należącą do Krystone'a wraz z różnymi kosolami i komputerami podłączonymi pod nie. Jest też Amiga Rocky'ego, w obudowie od Atari 800XL, czy Falcon w półprzezroczystej obudowie w odcieniu kolorze. I na deser, klon komputera Bosman 8, który został w pełni odtworzony przez krapa, wraz z terminalem graficznym. Komputer ten został opracowany na Politechnice Gdańskiej w 1986 roku i produkowany przez Unimor w tymże mieście w latach 1988-1989. Działa pod kontrolą CP/M. Sobota upłynęła pod znakiem prezentacji i prelekcji. W pierwszej z nich Zoltar X opowiedział o pionierkach przemysłu komputerowego. Była mowa o paniach ze wszystkich stron świata, które tworzyły nowe technologie jeszcze w latach 40-tych XX wieku. Następnie, dla ludzi zainteresowanych technikaliai, Rocky opowiedział, jak uzyskać dużą ilość kolorów w trybie hires na Atari 8-bit. Dla przypomnienia sztuka w innej odmianie, Bocianu wydał niedawno swoją książkę, będącą napisaną w humorystyczny sposób relacją z dwóch pobytów w sanatorium w Wieni-cu. Przeczytam, że czytałem tę książkę już kilkakrotnie i za każdym razem śmiałem się do rozpuku. Ale także wprowa mnie ona w zadumę, wtedy kiedy taka wkrada się do myśli autora. Zdecydowanie polecam: <https://wydalem.com/tytuły/dziennik-kuracjusza-ksiazka/>. Nasz magazyn jest pracą na wild compo na Last Party 2025, tak więc jeszcze musimy wydrukować ten insert i oddać go przed deadline. W związku z tym, nie jesteśmy w stanie zdać na tych łamach relacji z konkursów, które się na party odbywają. Osoby, które czytają ten tekst po party zapraszamy do obejrzenia nagrania live streamu na kanale Vasca. A jeszcze lepiej, polecamy osobistą wizytę w Licheniu na kolejnych Last Party lub Lost Party.

■ lewis

## Rogül

Jest taki gatunek gier, który potocznie nazywany jest "rogalikiem", lub rogue-alikiem, a nazwa ta pochodzi od tytułu pierwszej w historii gry tego typu. Powstała ona około 1980 roku dla komputerów pracujących pod kontrolą systemu Unix - ze względu na ograniczenia platformy (na minikomputerach tego typu pracowało się zdalnie za pośrednictwem terminali tekstowych), reprezentacja graficzna pola gry wykorzystywała znaki dostępne na terminalach, najczęściej prosty zestaw, składający się z cyfr, liter i znaków przestankowych. Mimo tego, unikalne, generowane na potrzeby każdej gry lochy, które eksplorowała stworzone przez gracza postać za-

pewniały graczom wielogodzinną zabawę. Walka z zasiedlającymi je potworami dawała doświadczenie i przedmioty, które zwiększały możliwości postaci, ale brak koncepcji zapisywania postępu gry powodował, że jeżeli taka walka zakończyła się śmiercią bohatera, przysięgę trzeba było rozpocząć od nowa. Niebezpieczeństwo to można było oddalić korzystając ze zbieranych po drodze magicznych eliksirów i wspomagających przedmiotów. Gra stała się inspiracją do kolejnych produkcji, takich jak ADOM, NetHack, Caves od Qud czy Dwarf Fortress. Mimo uproszczonej, spartańskiej wręcz reprezentacji graficznej, silniki zarządzające grą są często rozwijane przez lata systemami symulacyjnymi o imponującej skali. Bocianu, w wymagającej tylko 64kb grze wspiął się na wyżyny kunsztu programistycznego, dając nam pełnoprawnego rogalika, umożliwiającego eksplorowanie automatycznie generowanych krain o zróżnicowanych charakterystykach. Przeciwnicy jacy ze zasiedlają generowani są z 70 różnych szablonów. Eksploracja terenu odbywa się poprzez klasyczną wędrówkę, odkrywając fragmenty zaslonietej przez fog of war krainy, lub za pomocą magii. Walczyć możemy z zwarcia, ale także na odległość bronią zasięgową czy czarami. W zależności od terenu będziemy mieli plusy bądź minusy w potyczce, możemy więc starać się wysteroować tak przeciwnika, żeby wciągnąć go w pułapkę i rozegrać starcie na naszych warunkach. Pokonywanie przeciwników daje nie tylko dodatkowe wyposażenie, ale także doświadczenie, które umożliwia rozbudowywanie potencjału naszej postaci wybierając dodatkowe cechy czy umiejętności najbardziej odpowiadające naszej wizji rozwoju bohatera. Niekiedy potykać będziemy się z championem poziomu, będącym postacią zbliżoną siłą do naszego bohatera, a w nagrodę mamy szansę otrzymać unikalne magiczne przedmioty, niedostępne w toku zwykłej eksploracji. W świątyniach możemy też doświadczyć łaski bądź nienłaski bogów, a w automatycznych maszynach zakupić za zdobytą przez nas złote monety dodatkowe elementy ekwipunku. Wszystko to w pięknej oprawie graficznej znakowego trybu wysokiej rozdzielczości. W swojej pierwszej rozgrywce zjadł mnie wilk na bezdrożach 3 krainy, ale chcę więcej.

■ krap

## Real-time text

Na zakończenie, chciałem jeszcze parę słów o tzw. "real-time text". Jest to plik zawierający strumień myśli uczestników party, tworzony na bieżąco na wystawionym na te potrzeby komputerze. Każdy może podejść, dopisać od siebie kilka linijek i zapisać plik. Po zakończeniu imprezy plik jest publikowany i stanowi piękna (yhy) pamiątkę imprezy. W tym roku, na Last Party 2025, również go mamy. Idę coś dopisać. Ze nikogo nie ma na sali. Albo ze jest. :)

■ krap