

SceneXplorer

Madd/Cruel

Copyright © 1996 Cruel

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SceneXplorer		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Madd/Cruel	September 17, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SceneXplorer	1
1.1	SceneXplorer	1
1.2	Co to jest SceneXplorer	1
1.3	Atuty	2
1.4	Konkrety	2
1.5	Uwagi i spostrzeżenia	3
1.6	Co zrobić, żeby...	4
1.7	Co zrobić, żeby rozpakować plik typu DMS	4
1.8	Co zrobić, żeby rozpakować archiwum LHA	4
1.9	Co zrobić, żeby wyświetlić grafikę	4
1.10	Co zrobić, żeby odtworzyć moduł	5
1.11	Co zrobić, żeby przeczytać teksty	5
1.12	Odpalamy demo, intro, music-disk, slideshow, magazyn	5
1.13	Podziękowania i pozdrowienia	6
1.14	Pozdrowienia	6
1.15	Indeksy	7
1.16	Wyniki	7
1.17	Polska '91	7
1.18	Ówiat '91	7
1.19	Polska '92	8
1.20	Ówiat '92	8
1.21	Polska '93	8
1.22	Ówiat '93	8
1.23	Polska '94	8
1.24	Ówiat '94	8
1.25	Polska '95	9
1.26	Ówiat '95	9
1.27	Polska '96	9
1.28	Ówiat '96	9

Chapter 1

SceneXplorer

1.1 SceneXplorer

SceneXplorer (1997.I.28)

Słowo wstępne
Czym jest SceneXplorer?

Atuty
SceneXplorer rulez?!

Konkrety
Co zawiera płyta.

Uwagi i spostrzeżenia
Kilka uwag odautorskich.

Podziękowania i pozdrowienia
Greetz.

Co zrobić, żeby...
Dla opornych.

Indeksy
Dla dociekliwych.

Wyniki
Wyniki z party.

Plany na przyszłość, adresy Co dalej?

1.2 Co to jest SceneXplorer

Z pozoru płyta SceneXplorer jest kolejną zwykłą składanką twórczości scenowej, która "pójdzie" na półkę po przejrzaniu zawartości. Pozory jednak mylą. Nie jest to jakaś tam następna pozycja na rynku, powstała na skutek kilkutygodniowej pracy kilku "ambitnych" ludzi, chcących zarobić trochę gotówki małym nakładem pracy. Płyta ta jest wynikiem długotrwałej (ponad rocznej) pracy, wymagającej sporego zaangażowania ze strony jej twórców. Celem autorów było stworzenie kolekcji będącej w stanie zaprezentować nabywcy ten jakże osobliwy świat zwany sceną oraz przedstawienie jego historii na podstawie wybranych produkcji z całego okresu jego istnienia.

1.3 Atuty

Płyta SceneXplorer to:

- przekrój działalności od początków sceny;
- wybrane tylko najlepsze produkcje;
- dema, music-diski, slideshowsy i magazyny spakowane najbardziej efektywnymi packerami;
- przejrzysty i funkcjonalny podział danych;
- załączone szczegółowe indeksy, zawierające dokładne dane na temat konkretnych produkcji;
- dwujęzyczna dokumentacja (polski + angielski);
- żadna z produkcji nie powtarza się;
- produkcje polskie wyodrębnione spośród twórczości światowej;
- płyta maksymalnie zapełniona;
- wyniki z party na przestrzeni ostatnich sześciu lat;
- produkcje ze wszystkich renomowanych party roku 1996 (m.in. The Assembly, The Gathering, Intel Outside, The Party);
- wszystkie czołowe pozycje z najważniejszych party od 1991 roku;
- zachowany czytelny standard nazw;
- po rozpakowaniu zawartości płyty, dane zajmują ponad giga (1000 Mb);
- wszystkie dema, slideshowsy, music-diski, magazyny i packi, spakowane za pomocą Lha, działają bezpośrednio po rozpakowaniu na dysk twardy/do Ram'u;
- zestaw niezbędnych programów z polską instrukcją;
- prostota obsługi;

1.4 Konkrety

SceneXplorer to:

- około 200 Mb spakowanych dem światowych i około 60 Mb polskich;
 - około 120 Mb spakowanych modułów oraz music-disk'ów z Polski i ponad 135Mb ze świata;
 - około 35 Mb grafik i slideshow'ów krajowych i ponad 60 Mb zagranicznych;
 - ponad 12 Mb spakowanych magazynów światowych i około 8 Mb polskich;
 - około 7 Mb inter światowych i ponad 3 Mb polskich;
 - około 5 Mb polskich "ray'ów"
-

Dema:	56 (Polska)	+ 183 (Ôwiat)	= 239 sztuk
Intra:	85 (Polska)	+ 178 (Ôwiat)	= 262 sztuk
Moduły:	736 (Polska)	+ 740 (Ôwiat)	= 1476 sztuk
Rysunki:	324 (Polska)	+ 522 (Ôwiat)	= 846 sztuk
Slideshowy	8 (Polska)	+ 18 (Ôwiat)	= 26 sztuk
Music-diski:	14 (Polska)	+ 31 (Ôwiat)	= 45 sztuk
Magi & Packi:	11 (Polska)	+ 15 (Ôwiat)	= 26 sztuk
Rysunki 3D:	(tylko Polska)		= 15 sztuk

1.5 Uwagi i spostrzeżenia

Uwagi od autorów:

- w indeksach modułów podane są długości plików spakowanych, natomiast w wypadku dem, music-disk'ów, slideshow'ów oraz magazynów są to długości plików po rozpakowaniu. Postąpiliśmy tak, ponieważ dema, music-disk'i, slideshow'y oraz magazyny wymagają przed uruchomieniem uprzedniego rozpakowania na dysk twardy lub do pamięci. Moduły natomiast można przesłuchać bez dokonywania dekompresji;
- niektóre produkcje nie są spakowane, gdy po skompresowaniu zajmują więcej miejsca;
- jeśli grafik lub muzyk zmienił ksywę, to jego twórczość~pozostawiliśmy w dwóch oddzielnych katalogach (analogicznie rozwiązaliśmy sprawę grup);
- jeśli produkcja została stworzona przez dwie grupy lub dwie (albo więcej) osoby, to w nazwie katalogu ksywy tych osób (nazwy grup) zapisane zostały alfabetycznie (Np.: demo Zero Gravity znalazło się w katalogu Appendix_&_Venus_art, mimo, że autorzy podają odwrotnie). Zapewnia to większą przejrzystość i funkcjonalność podziału danych;
- jeśli po rozpakowaniu produkcji natrafimy na plik "ABC", to za jego pomocą powinniśmy uruchamiać daną~produkcję;
- moduły, których nazwa rozpoczyna się od "digi" lub kończy na "-xchn" należą odtwarzać wyłącznie za pomocą programu Hippo Player.
- jeśli podczas przeglądania wyników w formacie AmigaGuide zauważymy, że dana produkcja wyświetla się~jako przycisk, możemy ją~od razu uruchomić. W wypadku inter oraz dem (spakowanych, czy nie) uruchomi się~program Odpalacz. Daje on możliwość rozpakowania danej produkcji w wybrane przez nas miejsce na dysku i/lub uruchomienia jej. Grafika zostanie wyświetlona za pomocą~programu Visage, natomiast moduł odtworzony przez Hippo Player'a.
- wykorzystaliśmy większość dostępnych nam "patch'ów" (wyjątkiem jest kilka dem z The Party 6 - zalecenie autora patchów). Dzięki temu można na przykład uruchomić~na A1200 takie produkcje, jak Hardwired, Odyssey, czy Enigma bez najmniejszych problemów.
- kilka rysunków oraz modułów na piśmie nie posiada oryginalnych nazw. Niestety nie mamy kontaktu z ich autorami, więc czasem musieliśmy je wymyślić sami (w przeciwnym razie grafika nazywałaby się np. "037" lub te~"compo.17"). Z powodu braku oryginalnych nazw nie byliśmy również w stanie stwierdzić na jakim party dana grafika (moduł) była wystawiana, a co za tym idzie nie znalazła się~ona w wynikach (katalog !Results!). Uznaliśmy, iż lepiej będzie umieścić~grafikę~(moduł) na piśmie pod zmienioną~nazwą, niż nie umieszczać jej wcale.
- ze względu na brak miejsca zmuszeni byliśmy pozostawić tylko ostatnie numery magazynów dyskowych;

1.6 Co zrobić, żeby...

Co zrobić, żeby...

...rozpakować archiwum DMS

...rozpakować archiwum LHA

...wyświetlić grafikę

...odtworzyć moduł

...poczytać teksty (indeksy, results'y)

...uruchomić demo, music-disk, slideshow, magazyn, intro
Nie zapomnij uruchomić skryptu "Assigns"!!!

1.7 Co zrobić, żeby rozpakować plik typu DMS

W celu rozpakowania archiwum typu DMS należy odnaleźć interesujący plik z poziomu programu A-Start (wciskamy przycisk Amiga znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu Workbencha, wchodzimy do menu Devices, otwieramy okno SceneXplorera, szukamy naszego pliku), następnie należy "najechać" na małą ikonkę na lewo od nazwy pliku, przytrzymać lewy przycisk myszy i wybrać opcję "Unpack to Df0:".

1.8 Co zrobić, żeby rozpakować archiwum LHA

W celu rozpakowania archiwum typu LHA należy odnaleźć interesujący plik z poziomu programu A-Start (wciskamy przycisk Amiga znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu Workbencha, wchodzimy do menu Devices, otwieramy okno SceneXplorera, szukamy naszego pliku), następnie należy "najechać" na małą ikonkę na lewo od nazwy pliku, przytrzymać lewy przycisk myszy i wybrać opcję "Unpack to Dh0:" lub "Unpack to RAM:".

1.9 Co zrobić, żeby wyświetlić grafikę

W celu wyświetlenia grafiki należy odnaleźć interesujący plik z poziomu programu A-Start (wciskamy przycisk Amiga znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu Workbencha, wchodzimy do menu Devices, otwieramy okno SceneXplorera, szukamy naszego pliku) i klikamy myszą na jego nazwie.

1.10 Co zrobić, żeby odtworzyć moduł

W celu odtworzenia modułu należy odnaleźć interesujący plik z poziomu programu A-Start (wciskamy przycisk Amiga znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu Workbench'a, wchodzimy do menu Devices, otwieramy okno SceneXplorera, szukamy naszego pliku) i klikamy myszą na jego nazwie.

1.11 Co zrobić, żeby przeczytać teksty

W celu przejrzania indeksów lub wyników należy odnaleźć interesujący plik z poziomu programu A-Start (wciskamy przycisk Amiga znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu Workbench'a, wchodzimy do menu Devices, otwieramy okno SceneXplorera, szukamy naszego pliku) i klikamy myszą na jego nazwie.

Dostęp do wszystkich indeksów oraz wyników możliwy jest także poprzez wejście do menu Indeksy lub Wyniki na głównej planszy tego dokumentu.

1.12 Odpalamy demo, intro, music-disk, slideshow, magazyn

W wypadku interakcyjności ta sprawa prowadzi do wybrania pliku za pomocą programu A-Start (uaktywiamy go wciskając przycisk Amiga w lewym dolnym rogu ekranu Workbench'a). Jeżeli intro nie chce startować, próbujemy uruchomić je bez startup-sequence.

W przypadku dem, music-disków, slideshowów i magazynów wykonujemy następujące czynności:

- za pomocą programu A-Start (przycisk w lewym dolnym rogu ekranu Workbench'a) sprawdzamy, czy interesująca produkcja jest spakowana -
- jeżeli plik posiada rozszerzenie '.dms' lub '.lha', to jest spakowana i zmuszeni jesteśmy ją rozpakować (w przypadku pliku typu DMS na dyskietkę,

Co zrobić, żeby rozpakować plik typu DMS
natomiast

w przypadku LHA na dysk twardy, ewentualnie do Ram'u

Co zrobić, żeby rozpakować archiwum LHA
)

- Jeżeli produkcja nie jest spakowana, teoretycznie da się ją uruchomić bezpośrednio spod programu A-Start. Jeżeli próba uruchomienia się nie powiedzie, uruchamiamy bez startup-sequence.
- jeżeli produkcja nie daje się uruchomić w żaden sposób, należy sprawdzić, czy posiadamy odpowiednią konfigurację (zajrzamy do indeksów

Indeksy
)

1.13 Podziękowania i pozdrowienia

Podziękowania dla:

- firmy Eureka (M.Lipiecki) za konkretne podejście do sprawy;
- wszystkich firm, związanych z Amigã za wspieranie tego wspaniałego komputera;
- Marka Pampucha oraz całego składu Magazynu Amiga za wsparcie moralne;
- Amiga Computer Studio za odwagę;
- Amiga Translators' Organization, a w szczególności jej polskiej sekcji (Marcin Orłowski) za patriotyzm;
- założycieli Amiga Promotion Group za świetną ideę;

Pozdrowienia

1.14 Pozdrowienia

Pozdrowienia dla:

- Acida;
- Amifana;
- Ariego;
- Atoma;
- babci Kafla
- Br0wara;
- Funky Covala;
- Gadka;
- Glutena;
- Gonza;
- K.K.;
- Kwasa;
- Lottera;
- Luka;
- M.Kopki;
- Marsa;
- Outsidera;
- Pinguina;
- QuoVadisa;
- Rafiego;
- Rafika;
- Skrapiego;
- Topora;
- T.S.;
- Zibiego;
- VLXa;
- Xtd;
- wszystkich prawdziwych Amigowców;

Fucki dla:

- PC-lamerów;
-

- zdrajców;

1.15 Indeksy

Polska: Dema	Ôwiat: Dema
Grafiki	Grafiki
Intra	Intra
Moduîy	Moduîy
Magazyny i packi	Magazyny i packi
Music-diski	Music-diski
Slideshowy	Slideshowy

1.16 Wyniki

Polska:
91
Ôwiat:
91
92
92
93
93
94
94
95
95
96
96

1.17 Polska '91

Gdynia

1.18 Ôwiat '91

Summit
The Party

1.19 Polska '92

Warszawa
Warszawa_2
Űywiec

1.20 Őwiat '92

Hurricane
The Assembly
The Gathering
The Party

1.21 Polska '93

Mountain Congress
Polish Autumn

1.22 Őwiat '93

Cebit
Computer Crossroads
ECC
Rendez Vous
The Assembly
The Gathering
The Party

1.23 Polska '94

Gelloween
Intel Outside
Primavera

1.24 Őwiat '94

3S Party
South Sealand
The Assembly
The Gathering
The Party
Saturne

1.25 Polska '95

Eastern Conference
Intel Outside
Primavera

1.26 Ôwiat '95

Abduction
Black Box
Compusphere
Gasp
Icing
Remedy
Somewhere In Holland
South Sealand
The Assembly
The Gathering
The Happening
The Party
Voyage

1.27 Polska '96

Gravity
Intel Outside
Polish Summer
Staszic

1.28 Ôwiat '96

Compusphere
Convention
Icing
Juhla
Remedy
Saturne
South Sealand
The Assembly
The Gathering
The Kindergarden
The Party
The Summer
