

012a6af0-0

Comanche

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 012a6af0-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Comanche	April 15, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

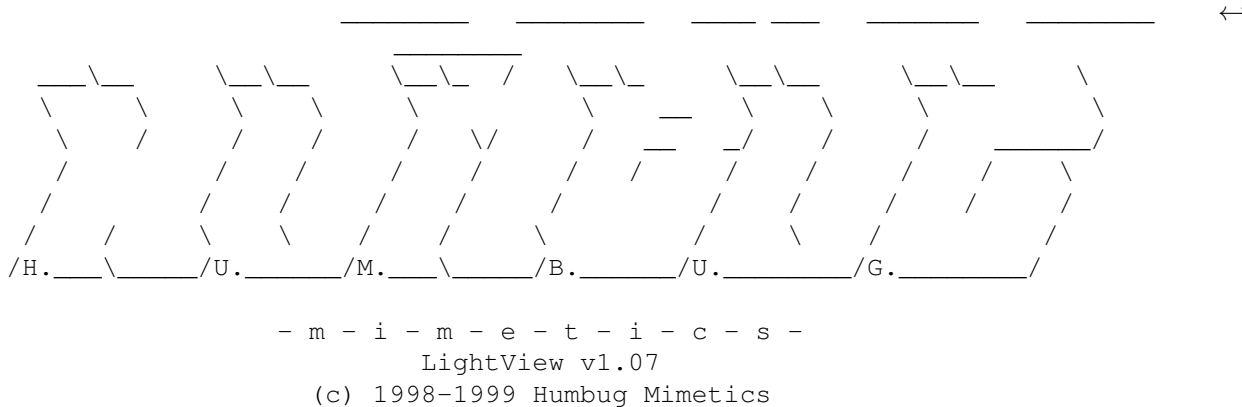
Contents

1	012a6af0-0	1
1.1	LightView	1
1.2	Copyright	2
1.3	Wstêp	5
1.4	Wymagania	6
1.5	Moûliwoœci	7
1.6	UÛtkowanie	8
1.7	Biêdy	9
1.8	Autorzy	9
1.9	Historia	10
1.10	Przyszioœæ	11
1.11	Rejestracja	12

Chapter 1

012a6af0-0

1.1 LightView



Prawa~autorskie

Wstę~p

Wymagania

Mo~liwo~ci

U~ytkowanie

Bł~edy

Autorzy

Historia

Przyszło~e

Rejestracja

1.2 Copyright

"AFD-COPYRIGHT.pl" (TM) :

```

      _____ *=====*
      / // / * Standard Amiga FD-Software * // //
 /
 / // / * Copyright Note (TM) * // // /
 / // / *=====*
 \ // / * Wersja 1.1 - język polski * \ // /
 \ // / * 27 II 1995 * \ // /
 \ // / * * \ // /
  "" "" *=====* "" ""

```

0. WPROWADZENIE =====

JeŃli jesteŃ uŃytkownikiem, to mam nadzieję, Ńe docenisz tę "Standard Copyright Note". Dzięki niej nie będziesz zmuszany do czytania czegoŃ podobnego za kaŃdym razem, gdy otrzymasz jakiŃ program. Wystarczy, jeŃli przeczytasz tylko ten jeden dokument. Jego kopie w innych językach moŃna znaleŃ w bibliotece Aminet:

/pub/aminet/docs/misc/AFD-Files1-xx.lha gdzie xx oznacza liczbę wersji językowych.

JeŃli jesteŃ twŃrcą oprogramowania i chciałbyŃ dołaczyŃ ten dokument do swojego pakietu FD, proszę Cię bardzo, abyŃ go najpierw uwaŃnie przestudiował. ZwrŃ szczególną uwagę na rozdział 5 "Informacje dla twŃrcŃ oprogramowania". Dziękuję za współpracę.

1. COPYRIGHT =====

a. Autor lub autorzy tego programu zastrzegają sobie wszelkie prawa autorskie. Oznacza to, Ńe NIE wolno Ci w Ńaden sposób modyfikowaŃ kodu

programu, ani jego dokumentacji. W szczególności NIE MOŃESZ usunąć dokumentacji lub tego pliku.

b. NIE wolno Ci uŃywaŃ tego programu, ani Ńadnej jego częŃci, w innym charakterze niŃ to zostało zaznaczone w jego dokumentacji. Dotyczy to takŃe czcionek, grafiki i muzyki. JeŃli twŃrca lub twŃrcy programu NIE dołaczyli jego kodu Ńródłowego, NIE wolno Ci disasemblowaŃ programu.

2. DYSTRYBUCJA =====

Za dystrybucję tego pakietu nie sã pobierane Ńadne opłaty. MoŃesz go rozpowszechniaŃ tak dŃugo, dopŃki przestrzegasz poniŃszych punktŃw:

a. Wszystkie pliki zawarte w tym archiwum muszã zostaŃ skopiowane,

wiãczajãc w to niniejszy tekst. Nie wolno w nich dokonywaê ùadnych zmian. NIE wolno Ci dodawaê ùadnych nowych plików.

b. Ten pakiet moûe byê rozpowszechniany przez BBSy, InterNet/UseNet, biblioteki takie jak np. Freda Fisha oraz Aminet CD-ROM, jak równieû przez kaûde inne podobne media elektroniczne.

c. Magazyny dyskowe i usûugodawcy, którzy pobierajã opiaty za przesy³anie danych, NIE mogã rozpowszechniaê tego pakietu bez pisemnej zgody twórcy(ów) programu.

3. OÛWIADCZENIE =====

UÛywajãc ten produkt, W PEÏNI akceptujesz swoja odpowiedzialnoœê za jakiegokolwiek uszkodzenia lub straty spowodowane przez ten program w czasie jego uÛytkowania lub przez niemoûnoœê jego uÛycia. Twórcy programu, a takûe autor tego tekstu wraz z tûumaczami nie mogã zostaê z tego powodu pociãgniêci do odpowiedzialnoœci.

UWAGA: Ani autor "Copyright Note", ani ùaden z tûumaczy, NIE dajã ùadnej gwarancji jakoœci czy przydatnoœci JAKIEGOKOLWIEK programu, który podlega temu zapisowi!!!

4. OPÏATY =====

W ramach testu moûesz uÛywaê tego programu przez 30 dni. Jeœli Ci siê spodoba³ i masz zamiar go w dalszym ciãgu uÛywaê, to zazwyczaj bêdziesz musia³ coœ za to zap³aciê.

Dokumentacja tego programu okreœla jakiego jest on typu:

a. Freeware - nie musisz za nic p³aciê.

b. Mailware - musisz wys³aê wiadomoœê do twórcy(ów) programu. Moûesz to uczyniê zarówno przez pocztê elektronicznã jak i zwyk³ã.

c. Cardware - musisz wys³aê pocztówkê do twórcy(ów) programu.

d. Donationware - musisz uiœciê datek na rzecz organizacji wskazanej w dokumentacji tego programu.

g. Giftware - proszony jesteœ o wys³anie do twórcy(ów) programu jakiegoœ

prezentu, np:

- cukierki
 - paczkê dyskietek
 - Twój w³asny program
 - pieniãdze
-

- Amigë 5000 PowerTower ;-)

s.

Shareware
- musisz wysiaê okreôlona w dokumentacji sumë pieniëdzy na adres twórcy(ów) programu.

5. INFORMACJE DLA TWÓRCÓW OPROGRAMOWANIA

=====

"Standard-Licence" w obecnej formie ma wiele zalet:

- Nie musisz sië martwiê o napisanie czegô podobnego na potrzeby swojego programu.
- Kaûdy z uÿtkowników Twojego programu bêdzie musiaî przeczytaê ten tekst tylko w wypadku jeðli nie uczyniî tego wczeðniej przy innej okazji.
- Przez Aminet, ten dokument jest dostëpny w kilku jëzykach. Masz wiêc pewnoðê, ùe kaûdy przeczytaî go przynajmniej raz i zostaî on zrozumiany.

Jeðli chciaîbyð doîaczyê "AFD-COPYRIGHT"(TM) do swojego pakietu Amiga(TM) FD-Software, musisz zaakceptowaê poniûsze warunki:

- a. Przeczytaj uwaûnie caÿ tekst i upewnij sië, ùe zgadzasz sië ze wszystkim co w nim zostaîo napisane BEZ ÛADNYCH WYJÂTKÓW.

(Jeðli coð Ci nie odpowiada, nie uÿwaj go! MoÛesz go wykorzystaê tylko czëðciowo, ale w takim przypadku NIE uÿwaj nazw "AFD-COPYRIGHT"(TM), ani "Standard Amiga FD-Software Copyright Note"(TM).)

- b. Upewnij sië, ùe Default-Tools w dystrybuowanych plikach .info wskazujâ na:

- dla plików ASCII: More
- dla dokumentów AmigaGuide@: AmigaGuide
- dla IFF-ILBM: Display
- dla plików instalacyjnych: Installer

(Zaproponowaî to Osma "Tau" Ahvenlampi z Finlandii. Ma to na celu utworzenie standardu. Jeðli ktoð nie uÿwa tych programów, to bêdzie musiaî zmieniê tylko jedno poîâczenie dla kaùdego typu plików!)

- c. Do instrukcji dopisz nastëpujâcy akapit:

```
-----8<-----
Ten program podlega "Standard Amiga FD-Software Copyright Note"
Ten program jest <typ_programu>, jak zostaîo to okreðlone w punkcie 4<x>.
[...]
Jeðli szukasz wiêcej szczegóów, proszë przeczytaê "AFD-COPYRIGHT" (wersjê
1 lub nowszâ)
```


mniej. PowerPC juŝ jest, ale niestety niedostępane dla szerokiego grona użytkowników (A1200 / cena), a karty graficzne sã nadal rarytasem.

Nawet jeŝli ktoŝ posiada takowã dajmy na to Cybervision 3D, to nie moŝe w pełni wykorzystaê jej moŝliwoŝci - brak ogólnodostępných driverów wspomagania 3D dla ukłádów S3 i Premedia (Cybervision PPC) powoduje, ze graficy 3D korzystajãcy z Amigi sã skazani na podglãd obiektów i scen w najlepszym wypadku w modelu cieniowania FLAT bãdŝ, o zgrozo, WIREFRAME (Imagine, LightWave (PowerView), Maxon Cinema) Jedynie Real 3D z jego renderowanymi podglãdami wypada skrajnie pozytywnie. Sytuacjê nieco zmienia juŝ ôwietny nowy tracer - Tornado 3D - prawdziwy rodzynek. Jest on niestety kroplã w morzu potrzeb.

Najgorszy dla grafika jest chyba brak standardu OpenGL. Jednakŝe nawet przeniesienie go na naszã ukochanã platformê niewiele pomoŝe jeŝli ciãgłe korzystamy z procesorów serii 68k. Przykładem moŝe byê POS i jego MesaGL (pojawiãa sie ostatnio takze wersja pod AmigaDOS). PORAŬKA. A CyberGL mimo, ŝe jest standardem, nie jest powszechnie uŝywany (czyŝy awersja do sekcji software'owej Phase5 ?).

No, cóŝ poraz kolejny w historii musimy sobie radziê sami. W jaki sposób? W bardzo prosty - tworzãc przede wszystkim efektywne i ekonomiczne oprogramowanie, działajãce szybko, niezawodnie, wykorzystujãce maksymalnie zasoby naszego komputera (no, prawie :).

I tu wiaŝdnie pojawia siê (fanfary :) LightView.

-Czym wiaŝdciwie jest ten program?-

Jest wyŝwietlaczem, pokazywajkã, etc. (jakoŝ ciêŝko przetłumaczyê mi wyraz 'shower' :) obiektów chyba najpopularniejszego raytracera jakim jest LightWave. W zasadzie był pomyŝlany jako plug-in do LightWave'a, ale koder niestety dopiero zaczãł studiowaê informatykê i zawiŝoŝci języka C sã narazie dla niego obce (na szczêŝcie:).

W finalnej formie wykrystalizowal sie przede wszystkim jako program do katalogowania i szybkiego podglãdu waszych ogromnych bibliotek obiektów :). Oczywiŝcie Humbug Mimetics nie poprzestanie na tym jednym programie. Mamy zamiar stworzyê jeszcze kilka pomocnych narzêdzi, o kórtých moŝesz przeczytaê sekcji '

Przyszłoŝcê
'.

Nie będe rozpisywał peanów na czeŝ LightView, bo wersja demo zrobi to sama za siebie :).

Kliknij aby dowiedzieê sie jakie ma
wymagania
i
co~oferuje
LightView.

1.4 Wymagania

Wymagania:

Program wymaga obecności kości AGA i Kickstartu co najmniej 3.0.

Niezbędna jest obecność biblioteki Reqtools w katalogu Libs:.

Prostsze obiekty można już BEZ PROBLEMÓW oglądać na 'gołej' A1200, program zadowolili się 2 megabajtami pamięci.

Program w tej wersji korzysta już z systemowych procedur Wpa8, wypadało by więc zainstalować jedną z łatek - PatchWPA8 lub NewWpa8. Dostępne są na Aminecie.

Zaleca się oczywiście mocniejszy sprzęt (od 030 w górę) i przynajmniej 0.5 MB pamięci Fast aby efektywniej oglądać obiekty typu 'Cow.lwob' :), zbudowane z nieco większej (>2000) ilości polygonów.

1.5 Możliwości

Light View oferuje:

-wyświetlanie obiektów LightWave (informacje o innych, możliwych formatach uzyskasz w rozdziale 'Przyszłość'),

-wyświetlanie obiektów w kilku (-nastu?:) możliwych trybach:

-punktowo

-liniowo (Solid),

-cieniowanie proste (Flat),

-cieniowanie typu Z-Shade,

-cieniowanie typu Gouraud,

-cieniowanie typu Phong (raczej environment mapping:),

-trzy tryby wyświetlania powierzchni obiektu:

-jednostronne,

-jednostronne odwrócone (umożliwia oglądanie obiektu 'na lewo')

-dwustronne (pomocne przy ule skonwertowanych obiektach)

-dowolne skalowanie i obracanie obiektu za pomocą myszki,

-automatyczną animację obiektu (obroty),

-przyjemny interfejs użytkownika :),

-praca w pełnym multitaskingu.

Ponadto program podczas wczytywania obiektu skaluje go automatycznie i redukuje tzw. polygony podwójne, czyli polygony o jednakowych współrzędnych powstałe przy nieprawidłowej konwersji obiektów przez niektóre programy.

Wersja demo posiada oczywiście ograniczenia. Nie są wielkie, ale myśle, że wystarczające, aby zostać

zarejestrowanym
użytkownikiem, a mianowicie:

-program może wczytywać obiekty tylko w specjalnym, niekompatybilnym

formacie
(dlatego w archiwum załączono katalog z przykładowymi obiektami),

Mam nadzieję że to "małe" ograniczenie zachęci was do jak najszybszego zarejestrowania pełnej wersji programu :D.

1.6 Użytkowanie

Program jest banalny w obsłudze dzięki przejrzystemu (IMHO:) gui. ←
Wiem, wiem

- przypomina nieco dokonania firmy MetaCreations lub tego osławionego Elastic Dreams. Co nie zmienia faktu że jest przyjemny :) (tych którzy wolą bardziej systemowe gui zachęcam do użytkowania programików typu ShowObj :S).

Przejdźmy do opisu poszczególnych gadugetów:

-Load - to oczywiście wczytywanie obiektu,

-Save - zgranie obiektu jako obrazek IFF,

-About - krótkie info o programie,

-Quit - wyjście,

Gadulety od lewej:

- włączenie/wyłączenie automatycznego obracania obiektu, - skalowanie obiektu, - manualny (myszowy:) obrót obiektu, - wejście do opcji wyświetlania obiektu.

W oknie z opcjami dotyczącymi sposobu reprezentacji graficznej mamy do wyboru:

- zmianę kierunku wyświetlanych powierzchni (Faces):
 - All - obustronnie,
 - Right/Left - wewnątrz/zewnątrz (kierunek w dużej mierze zależy jak narazie od samego obiektu, w przyszłości program sam zadba o automatyczną orientację powierzchni),
- zmianę trybu reprezentacji graficznej:
 - Points - jako punkty,
 - Solid - jako siatka z ukrytymi 'tylnymi' liniami,
 - Flat - cieniowanie płaskie,
 - Env. - cieniowanie Phonga (a w rzeczywistości environment mapping).

W

przyszłości

zostanie dodana opcja, które narazie jest nieaktywna -
dodatkowy tryb konstruowania obiektu - Z-buffer (bardziej dokładny, ale co
za tym idzie bardziej 'mocarniejszy').

1.7 Błędy

Znane

błędy

i ograniczenia.

Program nie jest tak do końca zabezpieczony jeżeli chodzi o alokację
pamięci. Zalecamy nie uruchamiać go w sytuacjach podbramkowych typu 0,5
megabajta wolnej pamięci. Takie korzystanie z programu bez pamięci fast nie
należy do najprzyjemniejszych.

Program lubi wieszać się przy uruchamianiu spod workbench na niektórych
komputerach (patche?) - rada - uruchamiać z CLI.

Poza tym wersja

demo

wiesza się przy wczytywaniu czegokolwiek innego niż
obiekty testowych!

Najpoważniejszym jednak ograniczeniem jest jednak brak wyświetlania
powierzchni złożonych z polygonów innych niż trójkąty (część kodu
odpowiedzialna za tzw. triangulację jest w fazie pisania już od roku :().
Program jest więc przystosowany raczej do obiektów a'la Imagine. Zmieni się
to jednak w najbliższym czasie.

Na maszynach bez kart graficznych jest pewien problem - użycie systemowych
procedur spowodowało znaczny spadek prędkości.

Jedynie tryb wyświetlania 'Solid' korzysta ze starych, szybszych procedur,
i niestety nie działa na komputerach z kartami graficznymi.

Niebawem się to jednak zmieni i będzie możliwość wyboru trybu wyświetlania
(AGA/RTG/CGX).

1.8 Autorzy

Programowanie (100% assembler):

Paweł Jackowski (aka Hasid / Amnesty)

Pomysł, grafika, ikony, pomoc techniczna, dokumentacja:

Rafał Kwaśny (aka C0manch3 / Amnesty)

kontakt: c0manch3@amigascne.org

Tłumaczenie rosyjskiej dokumentacji:

Vassili 'Bedazzle' Smirnov

kontakt: vassili@kma.ee

Podziękowania: Nie dziękujemy nie-przyjaciołom :).

Dziękujemy:

-panu Markowi Pampuchowi, "rednaczowi" Magazynu Amiga za zamieszczenie LightView'a na MA cover CD (o nadruku na piŕycie nie wspominamy:).

-Grzegorzowi Yoyo'wi :) Juraszkowi za przetestowanie programu na Amidze z kartã graficznã.

1.9 Historia

3 stycznia 1999

W koñcu program działã na Amigach wyposaŕonych w karty graficzne. Niestety, jak narazie odbiło siê to negatywnie na predkoñci - na komputerach wyposaŕonych tylko w koñci AGA program działã wooolno.

Jednakŕe tryb 'Solid' oparty na starych procedurach chunky, wiêc uŕytkownicy Amig bez kart graficznych mogã porównaê predkoñê procedur systemowych z naszymi (tryby 'Solid' i 'Flat' w rzeczywistoñci majã takã samã predkoñê, wiêc wielu was przekona sie jak wolna jest funkcja Wpa8, nawet gdy jest 'spatchowana').

Radzimy spojrzeê do katalogu 'LookHere' - sã tam zrzuty ekranów z nowszej wersji LightView'a. Ma on juŕ obsługê kolorowych powierzchni, niestety jak narazie jest zbyt niestabilny, aby go wypuñciê.

13 grudnia 1998:

Wersja ŕwiãteczna:). Działã bezproblemowo na nierozszerzonej a1200. Dodane zabezpieczenie pamieci w krytycznych sytuacjach. Plik wykonywalny jest teraz niespakowany (powód - dziwne zachowanie sie stoncrackera na róŕnych komputerach).

No i oczywiñcie nadmiar choinek :).

Usuniête bñêdy:

- przy wczytywaniu obiektu - requester blokował siê czasem,
- program jest bardziej stabilny,
- nie wieszã siê przy wczytywaniu obiektów zbudowanych tylko z punktów - niestety jeszcze ich nie wyŕwietla.
- poprawiony bñad formatowania tekstu w oknie informacyjnym.

25 paŕdziernik 1998:

Tłumaczenie dokumentacji na rosyjski, odpowiedzialny- Vassili 'Bedazzle' Smirnov. (Dzieki!) Rosyjska czcionka w katalogu fonts.

Brak zmian w programie :(.

1.10 Przyszłość

Przyszłość tego programu zależy głównie od rejestrujących i w dużej mierze od nie pojawienia się jego wersji zarejestrowanej w różnych ciekawych miejscach (Los Endos, Boondocks, Plookfa etc...).

Po prostu - jeżeli chcecie, aby ten program rozwijał się nadal, musicie nie tylko wspomóc go finansowo, ale również zadbać o to aby nie dostał się w niepowołane ręce.

Jeżeli jednak taka sytuacja zaistnieje i program stanie się ogólnodostępny to niestety - będziemy musieli opuścić Amigę. Nie, napewno nie pozbedziemy się jej z naszych biurka, ale przestaniemy na jej użytkowaniu w innych, zbożnych celach (nowe produkcje scenowe:).

Jeżeli jednak cała sprawa pójdzie po naszej myśli (np. w ciągu 3 miesięcy kupimy sobie Ferrari:), to nie tylko ten program będzie rozwijany, lecz powstaną i nowe.

Aby zapewnić sobie jednak pewien margines bezpieczeństwa, każdy zarejestrowany użytkownik otrzyma unikatową wersję programu, zabezpieczoną w pewien sprytny sposób. Dzięki temu ze stuprocentową (śmieJCie się krakerzy) pewnością będziemy mogli stwierdzić, kto dopuścił się ewentualnego, haniebnego czynu.

Przejdźmy może do konkretów, czyli naszych planów:

- obsługa powierzchni kolorowych (niebawem!),
 - automatyczna orientacja powierzchni,
 - wersja na procesory PowerPC,
 - FPS counter :),
 - nowe formaty obiektów (Imagine, Maxon Cinema),
 - dostosowanie cieniowania Phong'a do parametru Specular z LW,
 - obsługa teksturowania mapami bitowymi LW (?),
 - bump mapping j/w (?),
 - przeuroczystość powierzchni (060+ :),
 - port ARexx'a (plus skrypty pomocne w katalogowaniu obiektów),
 - większe wykorzystanie koprocatora (teraz jest praktycznie uadne:),
 - wybór różnych trybów graficznych (tylko lo-res), bez potrzeby 'zewnětrznego' promowania programu.
-

Jak widać jeszcze dużo pozostało do zrobienia. Kolejność wprowadzania zmian w dużej mierze będzie zdeterminowana przez wasze życzenia i sugestie.

W planach jest oczywiście wersja zoptymalizowana pod procesory PowerPC. Powstanie ona dopiero i tylko wtedy, gdy zyski z LightView umożliwią nam zakup chociaż połowy takiej karty :). Wersja PPC będzie się nazywała prawdopodobnie HeavyView (zgodnie z przyrostem mocy:). Oczywiście będzie znacznie 'mocniejsza' - obiekty będą wyświetlane w wysokiej rozdzielczości, zwiększy się też oczywiście prędkość odwołania obrazu.

Nieco wcześniej powstaną jednak prawdopodobnie dwa programy pokrewne. Pierwszy z nich to po prostu LightView zaadaptowany jako plug-in do Modelera Light-Wave'a (co jak PowerView). Będzie zbawieniem, dla tracerów wpatrujących OpenGL na Amidze.

Drugi, znacznie bardziej pomocny i z pewnością przez amigowych 'lajtówowców' wpatrywany, będzie służył do wykonywania podglądów (previews) scen LW. Będzie oczywiście miał wszystkie cechy LightView'a, łącznie z prędkością. Jego prędkość, przy bardzo złożonych scenach, już dziś szacujemy na większą od tej, którą oferuje LightWave w trybie wireframe (!). Wersję PowerPC tego programu będzie można spokojnie określić jako 'realtime' (realtime w sensie 25+ FPS). Oczywiście będzie on umożliwiał zgranie podglądów jako plików anim.

Przyszłość (Amigi) zapowiada się więc różowo. Na koniec mały apel. Prosiłbym o wypełnienie ankiety załączonej w tym archiwum i wysłanie jej na adres c0manch3@friko.onet.pl, z tematem maila ustawionym na [LightView] (w nawiasach kwadratowych).

1.11 Rejestracja

Program jak narazie należy do kategorii shareware (jest to w zasadzie nasz debiut komercyjny, więc nie szukaliśmy wydawcy).

Rejestracja w Polsce wynosi:

-30 zł, jeśli program jest zamawiany pocztą (wliczona cena dyskietki i przesyłki),

-25 zł, w wypadku gdy program jest zamawiany pocztą elektroniczną.

Ceny te, jak na polskie warunki nie są raczej wygórowane, ponieważ liczymy raczej na odzew zza granic naszego kraju (tam cena jest 'nieco' wyższa - 20DM lub 15USD). Wszystkie kolejne wersje programu są darmowe.

Sugestie własne odnośnie ceny/jakości produktu można wpisać w ankiecie załączonej do tego archiwum.

UWAGA! Wypełnienie ankiety jest warunkiem koniecznym dokonania rejestracji (dla dobra przyszłego rozwoju oprogramowania)!

Zamówienia proszę przysyłać na adres:

Rafał Kwaśny

ul.Goleszowska 14/79

43-300 Bielsko-Biała

Polska :)

lub:

c0manch3@amigascne.org z tematem maila [Light View] (w nawiasach kwadratowych)

Pieniądze można przesłać na dwa sposoby:

-gotówką (niezbyt bezpieczne - jeśli już to listem poleconym)

-przekazem pocztowym na powyższy adres. (niestety nie posiadamy jeszcze własnego konta :/)

Użytkownik rejestrujący się otrzyma unikatową wersję programu, co umożliwi nam wyłapanie ewentualnego źródła 'przecieku'. Jako że jesteśmy studentami (biednymi, tak,tak), będziemy mieli nadmiar czasu, aby pobawić się w ôciganie (za pomocą prawa, bądú panów z za wschodniej granicy jeżeli to nie pomoże) elementów którzy zaraz po rejestracji wrzucą program na jakô 'Plukwé' ...

Zamówienie zostanie zrealizowane natychmiast po otrzymaniu pieniędzy/dowodu wpłaty, za ewentualne opóŕnienia odpowiadaê więc bédá Telekompromitacja Polska SA (0202122) i Poczta Polska :).
