

SceneXplorer2

Madd

Copyright © 1998 CruelBros.

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SceneXplorer2		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Madd	October 2, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SceneXplorer2	1
1.1	SceneXplorer2	1
1.2	Co jest grane	1
1.3	Atuty	2
1.4	Konkrety	3
1.5	Ziote myôli	3
1.6	Opis podstawowych czynnoœci	4
1.7	Rozpakowywanie archiwów LZX	4
1.8	Wyôwietlanie grafik 2D i 3D	4
1.9	Odtwarzanie modułów	4
1.10	Przeglądanie indeksów i wyników w formacie AmigaGuide	5
1.11	Odpalamy demo, intro, music-disk, slideshow, magazyn	5
1.12	Podziękowania i pozdrowienia	5
1.13	Pozdrowienia	6
1.14	Indeksy SceneXplorer2	7
1.15	Indeksy SceneXplorer1	7
1.16	Party results	8

Chapter 1

SceneXplorer2

1.1 SceneXplorer2

SceneXplorer2 (1998.III.09)

co jest grane
kilka sów na 'dzień dobry'

atuty
SceneXplorer2 rulez?!

konkrety
co w trawie piszczy

złote myśli
warto wiedzieć, że...

podziękowania i pozdrowienia
greetz

co zrobię, żeby...
opis podstawowych czynności

indeksy
dla dociekliwych

wyniki z party
dla ciekawych świata

plany, adresy

co z nami będzie

1.2 Co jest grane

Witamy na krâuku SceneXplorer2!

Płytka ta, podobnie jak jej poprzedniczka, jest typowâ składankâ twórczości scenowej... Zaraz, zaraz! Nie do końca. Nie jest to typowa niskobudżetowa kolekcja. SceneXplorer2 to coś więcej. Tworząc tę kolekcję staraliśmy się, aby mogła ona zastąpić gromadzone przez długie miesiące na twardych dyskach zbiory produktów wszelkiej maści. Na SX2 znajdziesz zarówno demo, intra, grafiki 2D i 3D, moduły, jak i rzadziej ukazujące się~magazyny dyskowe, slideshowy oraz music-diski. Nie zabrakło tu nie docenianych przez wielu kolekcji ASCII. Aby maksymalnie ułatwić przeglądanie zasobów krâuka dołączyliśmy także niezbędne programy. W większości są to programy SHAREWARE, sugerujemy więc niezwłoczne ich zarejestrowanie. Obok przeglądarki i playerów katalog Tools zawiera jeszcze pakiet AHI oraz doskonały wielokanałowy tracker - DigiBoosterPro.

Wszystkie ręcznie rysowane grafiki nagrane są w formacie PNG. Obrazki typu 'image processing' oraz 3D w formacie JPEG. Moduły spakowane są za pomocą Xpk SQSH. Demo, magi, slideshowy i music-diski zostały zarchiwizowane przy użyciu LZX'a. Dzięki temu na SceneXplorer2 udało nam się umieścić~jeszcze więcej stuffu! Nie znaczy to jednak, że zależało nam głównie na ilości. Dużo większy nacisk położyliśmy na jakość. Selekcja była bardzo surowa i naprawdę z trudem zmieściliśmy~wszystko to na jednej płycie CD.

Niestety nie mogło obejść się bez pewnych zgrzytów. Kilka słabszych produkcji musiało pojawić się na krâuku. Dlaczego? Odpowiedź jest bardzo prosta. Bo znalazły się na czołowych miejscach na party! Niestety nie mamy wpływu na to, jak ludzie głosują, a chcieliśmy umieścić~jak najwięcej produkcji zwycięskich.

Z myślą o słabiej obeznanym z tajnikami Workbencha zamieściliśmy program A-Start. Dzięki niemu każdy w prosty sposób obejrzy sobie rysunek, posłucha modułu, rozpakuje i uruchomi demo, itp. Polecamy również zapoznanie się~z programem Odpalacz. Spełnia on praktycznie te same zadania, co A-Start, jest jednak o wiele prostszy do skonfigurowania i zajmuje bardzo niewiele w pamięci. W połączeniu z plikami w formacie AmigaGuide staje się wręcz niezastąpiony.

Chyba wystarczy już tego nudzenia... Zapraszamy do środka! :)

1.3 Atuty

Atuty:

- stuff z większości party 1997 roku z całego ôwiata;
- wybrane tylko najlepsze produkcje;
- wszystko maksymalnie skompresowane;
- przejrzysty i funkcjonalny podział danych;
- najmniejsza możliwa liczba formatów zapisu plików;
- dwujęzyczna dokumentacja (polski + angielski);
- ładna z produkcji nie powtarza się, ani nie występuje na obu krâukach SceneXplorer równocześnie;
- płyta maksymalnie zabezpieczona;
- wyniki w formacie AmigaGuide;
- produkcje z największych party roku 1997: The Assembly, The Gathering, The Party;
- zachowany czytelny standard nazw;
- po rozpakowaniu zawartości płyty dane zajmują ponad gigabajt (1000 Mb);

- wszystkie dema, slideshowy, music-diski, magi i packi działają~ bezpośrednio po rozpakowaniu;
- dołączony zestaw niezbędnych programów;
- prostota obsługi;

1.4 Konkrety

SceneXplorer2 zawiera:

Ascii:	30 sztuk	-	około 0.6 MB
Dema:	109 sztuk	-	ponad 170 MB
Intra:	122 sztuki	-	około 6 MB
Moduły:	1158 sztuki	-	około 300 MB
Grafiki 2D:	1214 sztuk	-	około 63 MB
Grafiki 3D:	243 sztuki	-	około 30 MB
Slideshowy:	8 sztuk	-	około 18 MB
Music-diski:	13 sztuk	-	ponad 30 MB
Magi i Packi:	38 sztuk	-	ponad 40 MB

1.5 Złote myśli

Warto wiedzieć, że:

- płyta została przygotowana z myślą~o posiadaczach tak zwanych 'lepszych konfiguracji'. Sugerowane minimum to: A1200, 030/50, 10 Mb Ram'u, FPU, HDD, CD-Rom :). Polecamy procesor 060, kartę graficzną i muzyczną oraz dobry monitor.
- proponujemy uzupełnienie systemu o odpowiednie pliki z katalogów systemowych płyty. Wtedy wykonywanie skryptu 'Assigns' przy każdym włożeniu kompaktu będzie zbędne;
- w katalogu 'Tools/!Archived' umieściliśmy kompletne archiwa z programami wykorzystanymi na SX2.
- jeżeli po rozpakowaniu produkcji natrafisz na plik "ABC", to za jego pomocą powinieneś uruchamiać daną~produkcję;
- jeżeli artysta zmienił ksywkę, jego twórczość~umieściliśmy w jednym wspólnym katalogu o nazwie odpowiadającej obecnemu nickname'owi;
- kilka prac zamieszczonych na kompakcie nie posiada oryginalnych nazw. Niestety nie mamy kontaktu z ich autorami, więc czasem musieliśmy je wymyślić sami. Prosimy nie śmiać się i nie denerwować. :)
- ze względu na brak miejsca zmuszeni byliśmy pozostawić jedynie dwa ostatnie numery magazynów dyskowych i packów;
- okładka powstała w 100% na Amidze. Jeżeli potrzebujesz okładki do swojego produktu, a nie chcesz wydać~fortuny, skontaktuj się z nami!
- SceneXplorer1 jest w dalszym ciągu w sprzedaży. Dystrybucją zajmuje

się firma Eureka. Jeżeli więc interesuje Cię stuff scenowy z lat 91-96
zadzwoi: 061-43-62-714 lub odwiedź stronę 'www.eureka.com.pl';

1.6 Opis podstawowych czynności

Opis podstawowych czynności:

rozpakowujemy~archiwum LZX

wyświetlamy~obrazek

odtworzamy moduły

przeoglądamy indeksy, wyniki

uruchamiamy demo, music-disk, slideshow, magazyn, intro
Nie zapomnij uruchomić skryptu "Assigns" zaraz po wlozeniu ←
kompaktu!!!

1.7 Rozpakowywanie archiwów LZX

Rozpakowywanie archiwów LZX:

- wchodzimy do menu Devices w programie A-Start lub uruchamiamy Odpalacza (katalog Tools);
- odczytujemy zawartość SceneXplorera2;
- znajdujemy interesujący nas plik;
- w przypadku A-Start'a 'najeżdżamy' pointerem na małą ikonkę z lewej strony pliku i wybieramy 'Unpack to DH0:' lub 'Unpack to RAM:';
- w przypadku Odpalacza klikamy dwukrotnie na nazwie pliku, później wskazujemy katalog docelowy, do którego chcemy rozpakować archiwum;

1.8 Wyświetlanie grafik 2D i 3D

Wyświetlanie grafik 2D i 3D:

- wchodzimy do menu Devices w programie A-Start lub uruchamiamy Odpalacza (katalog Tools);
- odczytujemy zawartość SceneXplorera2;
- znajdujemy interesujący nas plik;
- klikamy myszą na jego nazwie;

1.9 Odtwarzanie modułów

Odtwarzanie modułów:

- wchodzimy do menu Devices w programie A-Start lub uruchamiamy Odpalacza (katalog Tools);
- odczytujemy zawartość SceneXplorera2;
- znajdujemy interesujący nas plik;
- klikamy myszą na jego nazwie;

1.10 Przeglądanie indeksów i wyników w formacie AmigaGuide

Przeglądanie indeksów i wyników w formacie AmigaGuide:

- wchodzimy do menu Devices w programie A-Start lub uruchamiamy Odpalacza (katalog Tools);
- odczytujemy zawartość SceneXplorera2;
- znajdujemy interesujący nas plik;
- 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.

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

Uruchamianie dem, music-disków, slideshowów, magów, packów, ↔
inter:

- wchodzimy do menu Devices w programie A-Start lub uruchamiamy Odpalacza (katalog Tools);
- odczytujemy zawartość SceneXplorera2;
- znajdujemy interesujący nas plik;
- w przypadku inter klikamy myszą na nazwie pliku. Dema, music-diski, slideshowy, magi oraz packi wymagają
rozpakowania
;
- jeżeli próba uruchomienia produkcji nie powiedzie się, odpalamy system bez Startup-Sequence. Uwaga! Należy pamiętać, że wiele produkcji wymaga włączenia Setpatch'a (katalog C)!

1.12 Podziękowania i pozdrowienia

Podziękowania dla:

- wszystkich firm związanych z Amigą za wspieranie tego kultowego komputera;
 - Marka Pampucha oraz całej ekipy Magazynu Amiga za wytrwałość i oddanie;
 - redakcji Amiga Computer Studio;
 - Amiga Translators' Organization, a w szczególności jej polskiej sekcji
-

- za patriotyzm;
- Tapa i Walta za DigiBoosteraPro;
- Kafła za okiãdkë;
- Glutena za Odpalacza;
- Phase5 za PPC;

Pozdrowienia

1.13 Pozdrowienia

Pozdrowienia:

- Acid/Nah Kolor^Mawi;
 - A.Sowa;
 - Amifan/GPA;
 - Ari;
 - Atom/Suspect;
 - Bay-tek/Taski^Mawi;
 - Bj Sebo/Venus Art;
 - Blaze/Floppy^Nah Kolor^Appendix;
 - Caro/Phase Truce^Nah Kolor; :)))))))))
 - Def/Floppy;
 - Delirium/Thunderdome;
 - DMD!/Looker House;
 - Dracon;
 - Ewa z Topware;
 - Dûordan/Anadune;
 - Gluten/Phase Truce;
 - Gocio/Logical;
 - GPU;
 - Joda;
 - Jok/Dreamweb;
 - K-P.Koljonen;
 - K.K./Taski;
 - Kafel;
 - Kro/Phase Truce;
 - KVL;
 - Legend/CNCD;
 - Luc;
 - Magic/Nah Kolor;
 - Mars;
 - MDW/Nipson;
 - Mecenas/Phase Truce;
 - Mobby/Phase Truce^Nipson;
 - MPS;
 - Mr.C/Floppy^Mono;
 - Muffin/Taski;
 - Noe/Venus Art;
 - P242;
 - Paplo/Taski;
 - Pinguin;
 - Quo Vadis;
 - Rafaello/Logical;
-

- Rafik;
 - Rafis;
 - Recoil;
 - Shexbeer/Lamers;
 - Skrapi/Sector 5;
 - Skyphos/Matrix;
 - Tap/Investation;
 - Thorus/Floppy;
 - Tinner;
 - Tomek S.;
 - Topoor;
 - Traitor/Phase Truce;
 - VLX/TNG;
 - Walt/Investation;
 - Wild/Phase Truce;
 - XTD/Mystic;
 - Zig/Floppy;
- dla wszystkich prawdziwych Amigowców;
- Fucki dla:
- grzybiarzy;
 - zdrajców;
 - firm software'owych zasypujących rynek totalnym ôcierwem na A500;
 - firm hardware'owych niszczących nas wygórowanymi cenami;

1.14 Indeksy SceneXplorer2

SceneXplorer2:

Dema
Grafiki 2D
Grafiki 3D
Intra
Magi i packi
Moduły
Music-diski
Slideshowy

SceneXplorer1

1.15 Indeksy SceneXplorer1

SceneXplorer1:

Dema
Grafiki 2D
Intra
Magi i packi

Moduîy
Music-diski
Slideshowy

1.16 Party results

1997:

Abduction	Gardening	Remedy
Amiganica Hungarica	General Probe	Rush Hours
Antiq	Gravity	Scene Strike
Assembly	Icing	Scenery
Astrosyn	Icing Beta	Scenest
Bizarre	Intel Outside	SEO
Bush	Italian Gathering	Siliconvention
Compusphere	Juhla	The Gathering
Copenhagen	Kernel	The Party
Coven	Kindergarden	Wired
Demolition	Mekka-Symposium	X'97 Takeover
Distance	Motorola Inside	
Dreamhack	Place To Be	1998:
Euskal	Rage	Flag