

# 1. Raport Totalizacyjny: Amiga kontra Wampiry z Dehomagu

## 1 Metadane



autor:	<a href="#">Jacek Marcin Jaworski</a>
pseudonim:	Energokoder Atlant
pomocnicy autora:	BRAK
miejsce:	Pruszcz Gd.
utworzono:	2023-07-19
wersja: 615 z dnia:	2026-06-28
program składu:	Libre Office Writer
sys. op.:	Kubuntu
źródło:	<a href="http://energokod.gda.pl">energokod.gda.pl</a>

2023-2025 Wszelkie Prawa Zastrzeżone przez Jacka Marcina Jaworskiego czyli Energokodera Atlanta

Kodera Atlanta

Ten dok. w wer. PDF jest podpisany cyfrowo wolnym prog. GNU gpg dostępnym bezpłatnie ze s. [www.gnupg.org/download](http://www.gnupg.org/download). Instrukcja w j. pol. jak się posługiwać prog. GNU gpg w sys. Linuks z rodz. Debian/Ubuntu znajduje się w całkowicie bezpłatnym dok. PDF [Konf. i Zabezp. Sys. Op. z Rodz. Ubuntu](#) w roz. "Podpisywanie Dok. PDF".

## Spis treści

1	Metadane.....	1
2	Wstęp.....	2
2.1	Skróty.....	2
2.2	Teza.....	2
2.3	Streszczenie.....	3
3	Mój Oryginalny Wkład.....	3
4	Metoda Badawcza.....	3
5	Fakty.....	3
5.1	Czym Jest Komputer Amiga Dla Ludzkości?.....	3
5.2	Czym Jest Komputer Amiga Pod Względem Technicznym?.....	3
5.3	Czym Był Dehomag w III Rzeszy?.....	4
5.3.1	Pochodzenie nazwy Dehomag.....	4
5.3.2	Maszyny sortujące.....	4
5.4	Czym Jest Dehomag Dziś?.....	5
5.5	Czym Jest Komputer Wampir Samodzielny 4+ z Dehomag?.....	7
5.6	Karygodne Błędy w Metodologii Przyjętej Przez Apollo Team.....	8
6	Moralna Ocena Faktów Przytoczonych w Raporcie.....	9
6.1	Z Czego Wynikają Kryteria Oceny?.....	9
6.2	Jakie Wsk. Moralnej Popr. "Są Na Tak" a Jakie "Są Na Nie" i Dlaczego?.....	9
6.3	Analiza Znanych Faktów w Świetle Jednego, Wybranego Wsk. Moralnej Popr.....	15
7	Podsumowanie.....	16
7.1	Rewelacje, Zalety, wady i partactwY w Wampirach.....	16
7.1.1	Rewelacje.....	16
7.1.2	Zalety.....	16

7.1.3 wady.....	16
7.1.4 partactwa.....	16
7.2 Wnioski.....	16
7.3 Czy Problem Jest Organizacyjny Czy Jednostkowy?.....	17
7.4 Czy Problem Jest Trwały Czy Czasowy?.....	17
7.5 Przewidywania Na Przyszłość.....	17
7.6 Zalecenia Na Teraz.....	17
7.7 Zalecenia Na Przyszłość.....	17
8 Licencja.....	18
9 Bibliografia.....	18

## 2 Wstęp

W latach 1985-1994 firma Commodore (z SZAP) produkowała komputery typu Amiga. W kwi. 1994r. Commodore ogłosiło bankructwo. Od tamtej pory nie powstał żaden następca komputera Amiga w 100% zgodny z proc. Motorola MC68000.

### 2.1 Skróty

AGA	układy specjalizowane Amig późnej generacji (w j. ang. Advanced Graphic Architecture)
CPU	procesor główny (w j. ang. Central Processor Unit)
el.	element
f.	funkcja
j.	język
kol.	kolejność
odp.	odpowiedź
org.	oryginał
p.	punkt
pam.	pamięć
poł.	położenie
pyt.	pytanie
roz.	rozdział
s.	strona
sys. op.	system operacyjny
ukł. spec.	układy specjalizowane
wer.	wersja
wsk.	wskaźnik

Skrótów 4literowych i dłuższych nie tłumaczę, bo uważam je za oczywiste.

### 2.2 Teza

IBM Deutschland (niemiecka filia firmy IBM z SZAP/USONA) mami i oszukuje amigowców. Mamienie polega na wmawianiu, że są jakieś powody by nie wydawać kart turbo do wszystkich modeli Amig. Oszustwo polega na wprowadzeniu do sprzedaży rzekomego następcy komputera Amiga – Wampira Samodzielnego 4/4+, który jest tak wysoce ograniczony i tak bardzo problematyczny w użyciu, że nie da się go normalnie używać jako Amigi.

## 2.3 Streszczenie

IBM Deutschland produkuje karty turbo z proc. 68080 jedynie dla najprymitywniejszych modeli Amig (A1000, A500, A600 i A1200). Na te modele wydano już drugą serię kart turbo (po serii Wampir 2 wprowadzono Wampiry serii 4). Ponieważ podobną politykę prowadzą inni producenci kart turbo, demotywuje to użytkowników Amig do nie używania zaawansowanych modeli (CDTV, CD32 – oba z napędami CD, oraz A3000 i A4000 – obie jako stacje robocze w wer. desktop lub tower).

IBM Deutschland produkuje komputer Wampir Samodzielny 4+ jaki celowo jest drastycznie ograniczony tak, że jego użycie jest wysoce problematyczne. W toku analizy wykazano, że funkcjonalnie nie dorównuje on nawet najprostszym modelom Amig z Commodore.

Wniosek końcowy jest taki, że od wynalazków IBM Deutschland należy trzymać się z daleka, bo nigdy nie było i nie będzie z tej firmy żadnej Amigi.

## 3 Mój Oryginalny Wkład

Interesuję się komputerami Amiga jeszcze od pocz. l. 90. XXw. W 2021r. Kupiłem Wampira Samodzielnego 4+ i próbowałem go używać jako następcy komputerów Commodore Amiga. Po za tym jestem czytelnikiem s. WWW [www.amiga-news.de](http://www.amiga-news.de), czyli [amiga-news-de]. Czasem też kupuję polskie czasopisma amigowe (obecnie gł. w formie el.).

Dodatkowo przeczytałem ks. pt. „IBM i Dehomag” aut. Edwin Black, czyli [ibm-i-holocaust]. Przeczytałem również art. pt. „Amazonki Dahomeju” w mag. „Historia Bez Cenzury”, czyli [his-bez-cenz-amaz-daho]

## 4 Metoda Badawcza

Przytoczone tu fakty pochodzą ze stron internetowych, czasopism i książek. Poparte one zostały osobistym zakupem i użytkowaniem Wampira Samodzielnego 4+ (od 2021-05 do 2022-08 kiedy go wyrzuciłem na złom el.).

## 5 Fakty

### 5.1 Czym Jest Komputer Amiga Dla Ludzkości?

Amiga, zaprezentowana w 1985r., była pierwszym multimedialnym komputerem domowym z wielozadaniowym, okienkowym sys. op. W Amigach wprowadzono obsługę stacji dyskietek 3,5"DD (w komputerze poprzedniej generacji, czyli w Commodore C64 używano magnetofonu lub dyskietek 5,25"). W kolejnych modelach Amig dodano obsługę CD-ROM (Amiga CDTV z 1991r. - pierwszy komp. na rynku z napędem CD-ROM) i dysków twardych.

Wraz z wprowadzeniem Amigi na rynek nastąpiła eksplozja kreatywności młodego pokolenia 2. połowy lat 80 XXw. Tworzono dema, muzykę, grafikę, animacje 2D i 3D, a nawet filmy. Pamiętam, że gdzieś czytałem o tym, że w pewnym momencie było ponad 1000 aktywnych amigowych grup scenowych. Takiego fenomenu młodej kreatywności nie było na Ziemi nigdy wcześniej ani nigdy potem na żadnej innej platformie komputerowej.

### 5.2 Czym Jest Komputer Amiga Pod Względem Technicznym?

Amiga to komputer oparty na 32bit. procesorze klasy CISC typu Motorola MC68000. Był on wyjątkowo udaną konstrukcją z tego powodu, że w firmie Motorola zespołowi proj. dano "wolną rękę" przy jego projektowaniu (w j. ang. Green Field Project). Jednak siłą Amigi były układy specjalizowane, koprocесory graficzne. Dzięki nim można było uzyskiwać efekty niemożliwe na innych komputerach tamtych czasów (np. płynne przewijanie ekranu). Sys. op. Amigi to jeden z nielicznych sys. op. w historii naszej cywilizacji działających wydajnie w architekturze mikrokernels. Jest to sys. op. działający w pętli zdarzeń z pracą wielozadaniową z wyłączeniem procesów (czyli nie jest to sys. czasu rzeczywistego). Pozwala on na pracę z wieloma programami jednocześnie, w oknach z obsługą myszką i klawiaturą. Mimo, że procesor MC68000 mógł pracować w trybie uprzywilejowanym i w trybie użytkownika, to AmigaOS pracował tylko

w trybie użytkownika. Było to spowodowane chęcią uzyskania większej wydajności (przez wyeliminowanie kopiowania komunikatów przy przechodzeniu z trybu użytkownika do trybu uprzywilejowanego). Jednak jest to powodem braku stabilności (każdy program ma dostęp do całej pamięci razem z możliwością zapisu do pamięci sys. op.). Komputery Amiga mają unikalną cechę: można programowo wyłączyć sys. op. i przejąć całkowicie kontrolę nad komputerem w celu uzyskania maksymalnej wydajności. Tak działała na Amidze większość gier i dem. Tego nie da się uzyskać na PC - nie da się wyłączyć sys. Windows ani sys. Linux żeby wycisnąć wszystko z komputera.

## 5.3 Czym Był Dehomag w III Rzeszy?

### 5.3.1 Pochodzenie nazwy Dehomag

W art. [his-bez-cenz-amaz-daho], czyli w mag. pt. „Historia Bez Cenzury” nr 04-05 (108-109) 2025 R., w art. pt. „Amazonki Dahomeju”, aut. Andrzeja Nowickiego jest opis powstania i upadku kobiecej gwardii afrykańskiego królestwa Dahomej – patrz: [dahomej-wiki]. Jego głównym źródłem przychodów były wyprawy w głąb Afryki w celu wyłapywania innych ludów i ich sprzedaży do pracy niewolniczej w SZAP/USONA.

cytat: „[...] za sprawą pierwszego monarchy, Howegbaja, panującego w latach 1645-1685. Król jako pierwszy użył nazwy Dan-home, przekształconej następnie w Dahomej.”, źródło: [his-bez-cenz-amaz-daho].

cytat ze s. 19: „Zgodnie z obecnymi szacunkami od XVII do XIX w. Dahomej odprawił około 2 mln schwytanych Afrykanów, co stanowiło jedną piątą całego transatlantyckiego handlu żywym towarem.”, źródło: [his-bez-cenz-amaz-daho].

A gdy to „koryto się urwało”, to Dahomej nadal łapał murzynów z sąsiadujących krajów i robił z nich niewolników do pracy na własnych plantacjach (głównie palm i do przemysłowej produkcji oleju palmowego).

Mi Dahomej kojarzy się z [dehomag-wiki] i to pod względem samej nazwy jak i zastosowania do transferowania niewolników do pracy niewolniczej.

Drugim interesującym nawiązaniem do III Rzeszy jest „Gbeto”,

cytat ze s. 21: „Elitarną formację [złożoną wył. z kobiet – przyp JM] powołał do życia król Gezo, panujący w Dahomeju od 1818 do 1858 r. To wtedy nastąpiło przekształcenie kobiecego oddziału myśliwskiego znanego jako Gbeto, który dotychczas polował na wszystkie rodzaje zwierzyny, w tym na najcenniejsze i najtrudniejsze do zabicia słonie.”, źródło: [his-bez-cenz-amaz-daho].

Mi „Gbeto” kojarzy się z [getto-wiki] i to zarówno pod względem samej nazwy jak i celu jakim było „polowanie na wszystkie rodzaje zwierzyny”, tylko nie w celu jedzenia tylko w celu pozyskania i zamęczenia na śmierć niewolników.

### 5.3.2 Maszyny sortujące

cytat: „Dehomag zaopatrywał władze III Rzeszy w nowoczesne maszyny liczące i karty perforowane, szkolił operatorów oraz serwisował sprzęt IBM.”, źródło: [dehomag-wiki].

Natomiast kłamstwem w pow. art. wiki jest:

cytat: „W sumie naziści używali kilkuset maszyn sortujących Holleritha dostarczonych przez firmę Dehomag, a w trakcie opracowania danych wykorzystali ok. 80 mln kart perforowanych.”, źródło: [dehomag-wiki].

Kłamstwo to jest podwójne:

cytat s. 672: „W momencie wstrzymania działań wojennych fabryka w Berlinie kontrolowała około 1000 instalacji, w skład których wchodziło ok. 6 tysięcy maszyn wartych 2 miliony 340 tysięcy dolarów.”, źródło: [ibm-i-holocaust].

Ponad to z treści ks. wiadomo, że:

cytat s. 666: „Zakłady Dehomagu w Sindelfingen nie uległy zniszczeniu w trakcie działań wojennych. Na fabrykę nie spadła ani jedna bomba.”, źródło: [ibm-i-holocaust].

, z tego wynika, że fabryka w Berlinie nie była jedyna. Więc maszyn nie było „kilkaset” jak podaje wiki, tylko na pewno ponad 6 tys.

Drugie kłamstwo demaskuje nast. zdanie:

cytat s. 18: *"W samych Niemczech drukarnie IBM wytwarzały aż półtora miliarda kart rocznie."*, źródło: [ibm-i-holocaust].

Ponad to w całej okupowanej Europie istniało b. wiele drukarni kart perforowanych należących do Dehomagu. Niektóre drukarnie tych kart znajdowały się w samych obozach koncentracyjnych, np. w Auszvic. Do końca wojny Dehomag miał w tym zakresie całkowity monopol. III Rzesza w warunkach wojennych nie była w stanie samodzielnie się uwolnić od tego konia trojańskiego z SZAP/USONA. W III Rzeszy rozważano uruchomienie masowej produkcji konkurencyjnych maszyn małej, młodej francuskiej firmy Bull. Do tego jednak nigdy nie doszło.

cytat, s. 567: *"W niemal każdym hitlerowskim obozie koncentracyjnym funkcjonował Wydział Holleritha [wyposażony w maszyny sortujące z Dehomagu, produkowanych na licencji IBM – przyp. JM]], znany jako Hollerith Abteilung.*

*W niektórych obozach, takich jak Dachau czy Storkow, zamontowano aż dwadzieścia cztery sortery, tabulatory i drukarki IBM. W innych stosowano wyłącznie perforatory, a karty dostarczano do centrali, na przykład w Mauthausen lub w Berlinie. Sprzęt IBM prawie zawsze instalowano na terenie właściwego obozu, w specjalnym biurze, zwanym Biurem Przydziału Pracy, po niemiecku określanym jako Arbeitseinsatz. Biuro to wydawało karty wszystkich więźniów i opracowywało rejestry pracy. Takie zajęcia wymagały ciągłego operowania listami, kartami perforowanymi i zakodowanymi dokumentami, każdy bowiem krok więźnia obozu odnotowywano i śledzono."*, źródło: [ibm-i-holocaust].

cytat, s. 570: *"Każdego więźnia kontrolowano za pomocą pojedynczej karty, oznaczonej u góry jako Haftlingskarte, czyli „Karta Więźnia”. Zanotowywano na niej informacje osobiste, wpisywane ręcznie w polach obok odpowiednich numerów kodowych Holleritha, które służyły do wykonania perforacji na sprzęcie IBM. Do identyfikacji więźniów opisanych w kartotece Holleritha nie stosowano nazwisk, a jedynie odpowiednie numery, zwykle pięciocyfrowe, choć często się zdarzało, że umieszczano przed nimi zero. Każdy pięcio- lub sześciocyfrowy numer łączono z numerem obozowym. W rezultacie każdy obóz mógł potencjalnie zarejestrować 999 999 więźniów."*, źródło: [ibm-i-holocaust].

cytat, s. 581: *"Niemcy głównie stosowali dwa rodzaje kart. Osobistą kartę więźnia wykorzystywano przy lokalnej rejestracji osób w obozach i więzieniach stale miał ją przy sobie. Centralna wersja, stosowana przez D II, nosiła prostą nazwę „Karta Więźnia."*, źródło: [ibm-i-holocaust].

cytat, s. 581-582: *"Mashinelles Berichtwesen, centralna agencja kart perforowanych III Rzeszy uczestniczyła w pracach związanych z przygotowaniem kart perforowanych niewolniczej siły roboczej, prowadzonych przez inżynierów Dehomagu. Na kartach opisywano więźniów według narodowości i zawodu. Po odnalezieniu odpowiednich robotników przymusowych lub niewolniczej siły roboczej, zarówno w obozach, jak i w kierowanych do III Rzeszy transportach cudzoziemców, D II wysyłał ich w odpowiednie miejsca, zgodnie ze zgłoszeniami prywatnych spółek i urzędów robót publicznych. W ten sposób D II pełnił rolę zwykłej agencji pracy."*, źródło: [ibm-i-holocaust].

Dodam, że do każdego transferu więźniów przygotowywano odpowiednią kartę perforowaną w sys. Holleritha czyli dla maszyn z Dehomagu na licencji z IBM.

cytat, s. 570: *"Różne obozowe departamenty Holleritha każdego dnia telegraficznie przysyłały opracowane dane do Administracji Gospodarczej SS i innych urzędów w Berlinie. Kontrolę nad pozostającymi w ciągłym ruchu więźniami wszystkich obozów sprawowano wyłącznie za pomocą systemów Holleritha."*, źródło: [ibm-i-holocaust].

Czyli sprzęt z Dehomagu na licencji IBM działał w sieci.

Jako ciekawostkę można podać pewną tajną informację: Martin Borman (sekretarz Hitlera) prowadził archiwum wypowiedzi Hitlera i to nie tylko tych publicznych, bo notował nawet to co Hitler gadał przy obiedzie, albo przy kolacji, albo w trakcie nocnych monologów. W [Martin Borman - von Lang] autor pisze, że wszystkie notatki Bormana były posortowane tak by można je było błyskawicznie odszukać. Aby to było możliwe musiał on używać maszyny sortującej – alfabetyzera z Dehomag na licencji IBM. Alfabetyzery też były w niektórych obozach koncentracyjnych. Borman musiał często korzystać z tej maszyny, bo b. się starał by do wszystkich swoich przekrętów i zbrodni mieć podkładkę w postaci konkretnej wypowiedzi Hitlera (jego gadki traktowano jako el. sys. prawnego).

## 5.4 Czym Jest Dehomag Dziś?

IBM nie poniósł kompletnie żadnych konsekwencji stworzenia i udostępnienia maszyn, które były wstępem do komputeryzacji. Dzięki tym maszynom z IBM niemieccy naziści mogli w systematyczny i zoptymalizowany sposób rozpętać

terror w całej Europie. Mimo szumnych zapowiedzi o wyciągnięciu konsekwencji wobec właścicieli amerykańskich firm, które kolaborowały z nazistami, w postaci obowiązku wypłaty reparacji wojennych, IBM nigdy nie wypłacił ani centa, ani feniga ofiarom holocaustu na których niewyobrażalnym cierpieniu dorobił się ogromnej fortuny. A po wojnie Dehomag:

cytat s. 682: „Pod koniec 1946 roku okazało się, że w zniszczonych i podzielonych Niemczech przedsiębiorstwo ma ogromną wartość przeszło 56 milionów 600 tysięcy marek i przynosi zyski brutto sięgające 7 milionów 500 tysięcy marek.”, źródło: [ibm-i-holocaust].

Czy to dużo? Na to odp. kol. cytat s. 582: „Typową miesięczną opłatę pobieraną od zakładów lotniczych Messerschmitta za możliwość wykorzystania niewolniczej siły roboczej z obozu we Flossenburgu uwidoczniiono na fakturze D II #FLO 680, opatrzonej datą 1 grudnia 1944 roku:

50 778 wykwalifikowanych robotników, pracujących w pełnym wymiarze godzinowym za 5 marek dziennie

5157 wykwalifikowanych robotników, pracujących w niepełnym wymiarze godzinowym za 2,5 marki dziennie

53 071 pomocników, pracujących w pełnym wymiarze godzinowym za 3 marki dziennie

5600 pomocników, pracujących w niepełnym wymiarze godzinowym za 1,5 marki dziennie”, źródło: [ibm-i-holocaust].

W ks. [ibm-i-holocaust] nie podano ile godz. było w tym „pełnym wymiarze godzinowym” – jednak na 100% nie było to 8/24, tylko wiele więcej. Z [taje-niem-oboz-konc], na s. 223 i 241 możemy się jednak dowiedzieć, że „normalnie” więźniowie (w tym dzieci) pracowali 10-12/24, czyli 10-12 godz. na dobę (prawdopodobnie nie pracowano w nie.). Natomiast na s. 177 dowiadujemy się, że fałszerze funtów pracowali jedynie 9/24/6 i w dodatku mieli godzinną przerwę obiadową między 12-13. Można obl., że:

$7\ 500\ 000 \text{ [marek]} / 5 \text{ [marek]} = 1\ 500\ 000 \text{ [dni]}$

Półtora miliona dni musieli by w III Rzeszy wykwalifikowani niewolnicy harować by zarobić ww kwotę zysków w powojennym Dehomag. Takie interesy rok po wojnie robili ci co odpowiadali za niewyobrażalne cierpienia milionów ludzi.

cytat s. 582: „W 1942 roku zyski z tytułu wykorzystania niewolniczej siły roboczej sięgnęły 13 milionów 200 tysięcy marek.”, źródło: [ibm-i-holocaust].

Ten cytat też pokazuje jaka to była kwota zarobiona przez Dehomag w 1946r.

Dehomag został wykupiony przez IBM w 1949 i od tamtej pory jest to IBM Deutschland.

Ze s. [Our Story - Apollo Team] wiadomo, że: w 2003r. inż. inf. Gunnar von Boehn został zatrudniony w IBM Deutschland. Prawdopodobnie pracuje on w centrum rozwojowym Beoblingen k. Sztutgardu. Wskazuje na to adres podawany na s. [Contact - apollo-core.com]: Horberstrasse 11, 72172 Sulz, Niemcy. Ten sam adres podawany jest na fakturach za Wampiry [Faktura Za Wampir Samodzielny 4+]: Horber Str. 11, 72172 Sulz am Neckar, Niemcy - Google Maps pokazuje że to 56km od Beoblingen.

Co ciekawe na s. [Our Story - Apollo Team] podano, że w proj. proc. Cell (Sony PlayStation wer. 3) było 5 amigowców, mimo że wymieniono tylko 4:

„As a result, IBM wound up with five Amiga fanboys in their CELL Processor Development Team. There was Gunnar (BigGun) [von Boehn – przyp. JM], Thomas [Hirsch (ksywa thinel) – przyp. JM], Jens (DeepSubMicron) [Kuenzer – przyp. JM] and Chris (ceaich) [Hoehne – przyp. JM].”

Być może wskazówką jest dalsza część tego tekstu:

„It was September 2013 when Igor [Majstorovic – przyp. JM] joined the Team. Gunnar and the the Apollo Team then fashioned a cut down version of the 68050 Apollo-Core (the Mini version that reached around 70 MIPS) to fit into Igor's FPGA.”

Nie jest przy tym jasne, co w sensie prawnym znaczy „joined the Team”, gdyż p. Majstrovic mieszka w Chorwacji, a nie w Niemczech.

Co ciekawe na s. [Interview - glames.online.fr] Krzysztof (ceaich) Hoehne twierdzi, że z tematem Amigi zapoznał go Gunnar von Boehn, co znaczy że nigdy nie był żadnym Amigowcem:

„As a hardware and FPGA developer I worked in a team with Gunnar at IBM since 2008. He introduced me to the world of AMIGA and I got involved in the NATAMI project and 68050 CPU.”

Co ciekawe na s. [Our Story - Apollo Team] podano, że proj. Natami wystartował wkrótce po zatrudnieniu Gunnar von Boehn w IBM, czyli około 2003r. Natomiast na s. [Interview - glames.online.fr] Tomasz Hirsch podaje, że proj. wystartował w 20011r.:

„With Gunnar, Jens and Christophe I am one of the main founding members of the Team. We started with the NATAMI Project in 2011 with my reimplement of the AGA chipset.”

Ze s. [Our Story - Apollo Team] wiadomo, że IBM Deutschland prowadził siłami niemieckich amigowców prace nad prockami PowerPC oraz Cell. Procki PowerPC używała firma Apple w swoich komputerach. Jednak Apple zrezygnowała z nich i przeszła na procki AMD64. Podobnie postąpiła firma Sony która stosowała procesory Cell w konsoli do gier PlayStation wer. 3. Te 2 spektakularne i głośne historie świadczą, że współpraca z IBM była niewygodna dla tych potentatów – nawet oni nie mogli się dogadać z IBM. Normalnie takie wtopy polegające na utracie tak gigantycznych kontraktów wykoleiły by każdą inną firmę - tak było z np. Motorolą - ale IBM ciągle funkcjonuje.

## 5.5 Czym Jest Komputer Wampir Samodzielny 4+ z Dehomag?

Po premierze komputerka Wampir Samodzielny 4 nagle zniknęły z rynku wszystkie modele komputera Amiga NG oparte na prockach PowerPC.

No i teraz dyskretnie wmawia się nam, że Wampir Samodzielny 4+ jest następcą Amigi. Ale czy na pewno? A jeśli tak to jaki model Amigi on zastępuje? To drugie pyt. odp. nam na pierwsze. Oto próba porównania cech Amigi i Wampira Samodzielnego 4+:

Cechy Amigi	Cechy Wampira Samodzielnego 4+
Amigi z Commodore obsługiwane były klaw., myszą i dżojstikami.	Do Wampira można podłączyć do portów USB klaw. PC i mysz do tego oferuje się nowoczesny i bardzo niewygodny kontroler gier (pad). Wampir obsługuje też stare myszy i normalne dżojstiki. Wampir nie obsługuje klawiatur amigowych.
Amigi z Commodore mogły obsługiwać wymienne napędy, czyli dyskietki.	Wampir obsługuje wymienne karty MicroSD (pracują one jedynie w wolnych trybach). Choć bardziej sensowna była by obsługa patyków USB.
Amigi z Commodore mogły być uzupełnione o napędy optyczne CD-ROM (2 modele miały go w standardzie).	Wampir tego nie potrafi: bez obsługi napędów optycznych nie jest on komputerem multimedialnym.
Amigi z Commodore mogły obsługiwać współczesne im dyski IDE 2,5" i 3,5" (a stacje robocze A3000 i A4000T obsługiwały napędy SCSI).	Wampir tego nie potrafi: nie obsługuje on współczesnych nam dysków SSD ani M2. Wampir obsługuje za to karty Flash które nie są przeznaczone do zapisu ciągłego i dlatego dosyć szybko się one psują (poza tym pracują one jedynie w wolnych trybach). Umieszczenie w Wampirach przestarzałego złącza do dysków IDE uważam za istne kuriozum.
Amigi z Commodore mogły być uzupełnione o rozszerzenie pamięci (nawet najtańsze modele to umożliwiały).	Wampir tego nie potrafi: nie można w nim rozszerzyć pamięci RAM.
Amigi z Commodore mogły być uzupełnione o karty turbo.	Wampir tego nie potrafi. Za to każdy Wampir pozwala na aktualizację wsadu FPGA, co pozwala na poprawę kompatybilności, przyspieszanie działania i na dodawanie nowych f.
Amigi miały niestandardowe złącza rozszerzeń.	Wampir też ma takie dziwactwa (jednak zupełnie innych typów niż w Amigach).
Amigi miały niestandardowe porty wideo i drukarki.	Wampir ma standardowe złącze wideo (kompatybilne z HDMI) i nie obsługuje drukarek (z wyjątkiem sieciowych – ale to zasługa drukarek sieciowych a nie Wampira).

Amigowe stacje robocze z Commodore (A2000, A3000 i A4000) miały sloty dla kart rozszerzeń.	Wampir Samodzielny 4 nie ma żadnych slotów. Jedyne sposoby rozszerzenia możliwości Wampira to "kanapka" z dodatkowymi portami. Jednak nawet ona nie zawiera slotów na karty rozszerzeń.
--	---

Z forum [Forum - apollo-core.com] można się dowiedzieć, że Wampiry mają 512MB dwukanałowej pamięci. Pierwszy kanał pam. działa jako pamięć Chip. Jednak obecnie można ustawić tylko 12MB pam. Chip. Dlatego pierwsze 244MB pam. Fast faktycznie nie jest Fastem, bo procesor musi konkurować z układami DMA o dostęp do tego zakresu pam. Dopiero drugi kanał pam. to prawdziwa pam. Fast.

Oparcie Wampirów o układy FPGA powoduje, że faktycznie są one prototypami a nie normalnymi komputerami. To powoduje, że pod pretekstem oszczędności miejsca w układzie FPGA degeneruje się cały projekt przez rezygnację z obsługi dysków USB (patyków i napędów optycznych) i dysków SSD i M2. Dziesiątki lat temu Polacy z firmy Elbox pokazali jak się projektuje rozszerzenia amigowe w oparciu o FPGA: FastATA i Mediator: Składają się one z kilku małych układów FPGA jakie wspólnie realizują wszystkie f. standardów FastATA i PCI (odpowiednio). Tak to się robi!

W proj. Apollo Team jest jakaś niewytłumaczalna logicznie gonitwa za kolejnymi f. implementowanymi w układzie FPGA. Niewytłumaczalne jest to z tego powodu, że nawet podstawowe f. nie działają prawidłowo (np. brak obsługi współczesnych, szybkich napędów, wolna obsługa sieci), a na przekór temu wymyślono długą listę dodatkowych bajerów dla programistów jakie zawierają wszystkie Wampiry serii 4: dodano grafikę HD (w trybach chunky, czyli takich jak na PC z kartami VGA i nowszymi), koprocesor do grafiki 3D, nowy ukł. dźwiękowy (trochę lepszy niż Audio CD: 16 kanałów, 16bit, 56KHz), dodano instrukcje 64bit. (częściowo obecne już w proc. MC68000), dodano zaawansowany koprocesor matematyczny z instrukcjami wektorowymi SIMD nazwanymi AMMX (wzorowane są one na Intel Pentium MMX), dodano zupełnie nowy układ MMU, a nawet dodano 2 (słownie: DRUGI) rdzeń CPU!!!

Dodatkowo wszystkie dotychczasowe Wampiry mają układ FPGA o nazwie Cyclone (w wer. III w Vampire v2, lub wer. V w Vampire v4), czyli po polsku "Cyklon". Coś ci to mówi? Bo mi to przypomina trujący gaz "Cyklon B" jaki początkowo był używany przeciwko insektom, a potem był używany do masowych mordów w komorach gazowych w obozach koncentracyjnych III Rzeszy (zwróć uwagę na perfidię w jego stosowaniu, cytat: *„Przy odpowiednio wysokim stężeniu cyjanowodoru w powietrzu śmierć następuje bardzo szybko, natomiast w warunkach istniejących w niemieckim obozie zagłady Auschwitz-Birkenau uśmiercanie trwało 20–30 minut.”* - źródło: [cykl-b-wiki], czyli art. pt. [Cyklon B w pl.wikipedia.org](http://pl.wikipedia.org/wiki/Cyklon_B)).

## 5.6 Karygodne Błędy w Metodologii Przyjętej Przez Apollo Team

Ten raport publikowałem w kilku wer. między 2023-08-13 a 2023-09-16 na grupie dyskusyjnej (w j. ang. Usenet) pl.comp.sys.amiga, jednak po roku w 1. poł. lip. 2024r. wpadły mi do głowy 2 uwagi, które zamieszczam w tym podroz. Piszę o tym, bo możliwe że ktoś czekał rok aż sam się kapnę i w uznaniu dotychczasowych zasług mi to w końcu odpowiedział.

Dziwi, że przy odtwarzaniu f. ukł. spec. komp. Amiga nie skorzystano z org. oprogramowania testującego ukł. scalone Amigi jakie powstało w dziale konstrukcyjnym firmy Commodore. Dla każdego inż. jasne jest że takie prog. istniały, bo bez nich nie powstałyby ani pierwsze układy OCS ani ich rozwinięcie w postaci układów ECS i AGA. Jasne jest, że te prog. musiały przetrwać upadek Commodore, tak samo jak przetrwały kody źródłowe Amiga OS.

Dziwi, że nie skorzystano z inżynierii wstecznej do szybkiego i dokładnego odtworzenia f. org. ukł. scalonych Amigi firmy Commodore i procesorów serii MC68000 firmy Motorola. Zespół Apollo Core jest częścią IBM Deutschland (dawny Dehomag), czyli jest to część wielkiego amerykańskiego korpo komputerowego IBM. Teraz już nic o tym się nie mówi, ale w latach 90 XXw. pisali w polskich gazetach komputerowych, że np. firma AMD skopiowała proc. Intel 386 zaautomatyzowanym systemem do inżynierii wstecznej układów scalonych i w ten sposób uzyskała 100% kompatybilności (nawet mój personel domowy używał komp. AMD 386 40MHz 4MB RAM, FDD 3,5", FDD 5,25" i 80MB HDD). Na 100% sys. do inżynierii wstecznej dalej są produkowane i każde amerykańskie komputerowe korpo takie systemy może mieć.

# 6 Moralna Ocena Faktów Przytoczonych w Raporcie

## 6.1 Z Czego Wynikają Kryteria Oceny?

Cytat z [Ideologia Geniuszy-Mocarzy]:

„Badania prof. Pająka po godzinach: W toku tych badań naukowych prof. Jan Pająk z NZ ustalił jaka jest "filozofia Wszechświatowego Intelaktu" czyli jak Bogowie oceniają ludzkie działanie. Te kryteria to "Wskaźniki Moralnej Poprawności" [totalizm 8p, tom 1, s. 31]. Prof. Pająk podał 8 pierwszych wsk. (w tym roz. są one podane jako pierwsze). Prof. Pająk założył, że Bogowie wyznają filozofię moralności a nie dobra. Jednak w toku moich rozważań nad moralnością okazało się, że jest to nie wystarczające i że Bogowie powinni wyznawać filozofię dobra i moralności by traktować wszystkie istoty po ludzku, bo inaczej będą jak automat do wymierzania kar. Z tego powodu rozszerzyłem wsk. 1. Karma i nazwałem go Sprawiedliwość i Karma uczuciowa oraz ustaliłem kol. 10 Wsk. Moralnej Popr.

**Jest prosty sposób na logiczne uzasadnienie konieczności wypełniania poniższych Wsk. Moralnej Popr.: za każdym razem gdy łamie się któryś z tych wsk. pojawia się pasożytnictwo w jednym z jego aspektów: bumelactwie, głupocie lub okrucieństwie.**

Aby wykazać, że ktoś jest moralny Wsk. Moralnej Popr. muszą stwierdzać TAK!!! lub BRAK i nigdy NIE! Gdy choć jeden wsk. powie NIE! to znaczy, że ktoś lub coś jest niemoralne.”

## 6.2 Jakie Wsk. Moralnej Popr. "Są Na Tak" a Jakie "Są Na Nie" i Dlaczego?

Przeanalizujemy po kolei, choć skrótowo, moralną s. proj. IBM Deutschland/Dehomag/Apollo Team, czyli proponowania amigowcom komputerków Vampire 4+ Standalone:

Wsk. Moralnej Popr.	Skrótowy opis Wsk. Moralnej Popr.	Skrótowa analiza zagadnienia	Ocena
1. Sprawiedliwość i karma uczuciowa!!!	<b>Moralne jest przestrzeganie zasady „jaka praca taka płaca”.</b> <b>Konieczne jest doświadczenie takich samych uczuć jakie się wzbudziło u innych.</b> <b>Moralne jest wzbudzanie u innych takich uczuć jakie sam chciał bym doświadczyć.</b> <b>Nie moralne jest robienie innym tego co mi jest niemiłe.</b>	Nękanie amigowców, czyli klientów komercyjnych wadliwymi i niedorobionymi urządzeniami jest niemoralne. Przykrości umyślone jakie wzbudzają u nabywców Wampiry powinny skutkować w przyszłości takimi samymi uczuciami u wszystkich w Apollo Team.	<b>NIE!</b>
2. Pole moralne!!!	<b>Moralne jest podejmowanie wysiłku intelektualnego (wykazywanie się wysoką inteligencją).</b> <b>Niemoralne jest głupie postępowanie.</b>	Jasne jest, że grzebanie w FPGA to duży wysiłek intelektualny – więc można by podejrzewać, że proj. wypełnia znacznik pole moralne.	<b>TAK!!!</b>

3. Totalizacyjne dobre uczynki i totalizacyjne grzechy!!!	To samo co wsk. Praca Moralna z uproszczeniem, że żyjemy w idealnym Świecie.	Praca nad Wampirami to nie jest dobry lub zły uczynek tylko niemoralna praca.	<b>BRAK</b>
4. Praca Moralna!!!	Moralna jest jest dobrowolna praca, najbardziej pod górę pola moralnego i generująca dobrą karmę uczuciową.  Nie moralna jest praca niewolnicza – jej wyniki są przekłete.	Wysiłek w przygotowanie wsadu FPGA, sterowników, płytek PCB, instalatorów i innych programów na pewno jest ogromny. Jednak cały wysiłek jest marnowany przez brak dobrej woli – w tym wypadku woli dostarczenia produktu wysokiej jakości. Zamiast produktu nabywcy dostają kol. wer. prototypów.	<b>NIE!</b>
5. Uczucia!!!	Uczucia moralne:  1. Przyjemne uczucia umysłowe są moralne;  2. Przyjemności fizyczne są niemoralne;  3. Dobrowolne pokonywanie przeciwnych uczuć jest moralne;  Krzywdzenie istot postępujących moralnie jest niemoralne.	Nie wiadomo co czują inż. w Apollo Team.	<b>BRAK</b>
6. Motywacje!!!	Moralne jest podejmowanie wysiłku i przełamywanie lenistwa.  Niemoralne jest uleganie lenistwu.  Niemoralne jest uleganie korupcji w zamian za rezygnację z budowy własnej potęgi.	Świadome nękanie amigowców wadliwymi i niedorobionymi urządzeniami jest niemoralne.	<b>NIE!</b>
7. Odpowiedzialność!!!	Moralne jest branie odpowiedzialności za siebie i za innych.  Niemoralne jest unikanie odpowiedzialności za swoje czyny.	Nękanie amigowców, bo szef karze to zrzucanie z siebie odpowiedzialności. Jest to nie moralne, bo ci Niemcy znowu „tylko wykonują rozkazy przełożonych”.	<b>NIE!</b>

<p><b>8. Sumienie!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest słuchanie sumienia, bo zna ono wszystkie prawa moralne i wydaje nieomyłne sądy na temat każdego zrealizowanego działania.</b></p> <p><b>Niemoralne jest ignorowanie czyli zagłuszanie sumienia.</b></p>	<p>Nękanie amigowców którzy kupowali komputery jakie nazywali „przyjaciółkami” a które teraz nazywa się „Wampirami”, to szyderstwo dziejowe. Jest to sprzeczne z sumieniem.</p>	<p><b>NIE!</b></p>
<p><b>9. Uczciwość!!!</b></p>	<p><b>Moralna jest uczciwość.</b></p> <p><b>Wobec wrogów moralny jest podstęp czyli iluzja przyszłości.</b></p> <p><b>Moralny jest psikus czyli żart chwilowo wprowadzający w błąd i nie powodujący konsekwencji.</b></p> <p><b>Niemoralne jest kłamstwo na temat przeszłości.</b></p>	<p>Nękanie amigowców wadliwymi i niedorobionymi Wampirami jest nieuczciwe, bo amigowcy są klientami komercyjnymi.</p>	<p><b>NIE!</b></p>
<p><b>10. Solidność!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest doprowadzanie projektów do końca jaki u odbiorcy nie generuje negatywnych uczuć. Zaleca się by wynik końcowy budził podziw i zachwyty.</b></p> <p><b>Nie moralne jest „odrabianie pańszczyzny” i wykonywanie zadań „byle jak”.</b></p>	<p>Nękanie amigowców wadliwymi i niedorobionymi, bo ciągle prototypowymi, Wampirami jest niemoralne.</p>	<p><b>NIE!</b></p>
<p><b>11. Braterstwo!!!</b></p>	<p><b>Moralna jest postawa koleżeńska.</b></p> <p><b>Nie moralne jest pomijanie lub szykanowanie innych ludzi.</b></p> <p><b>Moralne jest przestrzeganie zasady „Walczę o człowieka a nie z człowiekiem!”.</b></p> <p><b>Niemoralne jest pogrążanie ludzi przez wrabianie w łamanie jakiegoś tajnego lub niemoralnego prawa.</b></p>	<p>Hasłem Elity amigowej demosceny było „Friendship Rulez”. Czyli po polsku „Braterstwo Rządu”. Nękanie amigowców wadliwymi i niedorobionymi Wampirami jest zdradą zasady braterstwa.</p>	<p><b>NIE!</b></p>

<p><b>12. Droga i wdrożenia!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest „zrobienie wszystkiego co możliwe” w celu pełnej realizacji proj. Wtedy mówimy, że droga do celu była moralna.</b></p> <p><b>Niemoralne są brak inicjatywy i zaniechania w wykonywaniu obowiązków, bo to jest sabotaż projektu.</b></p>	<p>Nie prawidłowe metody pracy (brak maszynowego kopiowania układów scalonych i brak stosowania oprogramowania testującego z Commodore) spowodowały, że przez kilkanaście lat Apollo Team nie stworzył produktu porównywalnego ze starymi modelami Amigi z czasów Commodore.</p>	<p><b>NIE!</b></p>
<p><b>13. Sukcesy naukowe i kompetencje!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest zdobywanie kol. tytułów naukowo-technicznych, oraz naukowe rozwiązywanie zagadek Naszego Wszechświata oraz inżynierskie rozwiązywanie problemów technicznych.</b></p> <p><b>Aby legalnie używać danej technologii trzeba na to uczciwie zasłużyć solidnie ucząc się obsługi i uczciwie pracując by legalnie tą technologię wytworzyć lub kupić.</b></p>	<p>Inż. z Apollo Team znają się na prog. Amig (np. robią ładne dema i proste gry).</p>	<p><b>TAK!!!</b></p>

<p><b>14. Kultura osobista!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest panowanie nad swoim gniewem i nad swoimi żądzami.</b></p> <p><b>Moralne jest gonienie za legalnie uzyskiwaną wiedzą uzyskiwaną w drodze „białego wywiadu”, bo to rozwija intelekt.</b></p> <p><b>Niemoralne jest szafowanie wyrokami we wściekłości, bo to bezpośrednia droga do niesprawiedliwości i okrucieństwa, czyli zbrodni.</b></p> <p><b>Niemoralne jest gonienie za kradzionymi informacjami i za kradzionymi technologiami. Oraz:</b></p> <p><b>Niemoralne jest gonienie za despotyczną władzą, za brudnymi pieniędzmi, za seksem, za alko i narko bo taka gonitwa to kwintesencja pasożytnictwa.</b></p>	<p>Amigowcy, są nie tylko fanami, ale też klientami komercyjnymi, dlatego mszczenie się na nich w imię jakichś tajnych urojeń jest całkowicie sprzeczne z kulturą osobistą.</p>	<p><b>NIE!</b></p>
<p><b>15. Kultura techniczna!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest wdrażanie pomysłów racjonalizatorskich i tworzenie udoskonalonych narzędzi koniecznych do dalszej pracy.</b></p> <p><b>Niemoralne jest odrzucanie pomysłów racjonalizatorskich.</b></p>	<p>Apollo Team zamiast rozszerzać funkcjonalność Amig zawęży ją wydając upośledzone Wampiry w kol. wariantach.</p>	<p><b>NIE!</b></p>

<p><b>16. Życie prywatne!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest zał. rodziny w celu wychowania 3 lub więcej dzieci, pod warunkiem, że ta rodzina będzie zał. przez mężczyznę ur. jako chłopiec i przez kobietę ur. jako dziewczynka.</b></p> <p><b>Moralne jest życie towarzyskie oparte na zasadach braterstwa, uczciwości, solidności i zdrowej ekonomii.</b></p> <p><b>Moralny jest seks na który obie s. wyraziły dobrowolną zgodę w stanie pełnej świadomości/przytomności (bez jakiegokolwiek odurzenia, osłabienia, choroby, bólu, senności ani zmęczenia), oraz pod warunkiem znajomości zaw. Ideologii Geniuszy-Mocarzy, a szczególnie przy dobrym zrozumieniu roz. A może asceza seksualna?</b></p> <p><b>Moralne jest aktywne spędzanie wolnego czasu.</b></p>	<p>Ten wsk. nie ma zastosowania w przypadku pracy zawodowej.</p>	<p><b>BRAK</b></p>
<p><b>17. Kultura ekonomiczna i własne utrzymanie!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest przestrzeganie w interesach zasady „wygrany-wygrany”.</b></p> <p><b>Niemoralne jest łamanie praw ekonomii (tak jak to było dawniej w PRL i obecnie w UE).</b></p> <p><b>Moralna jest praca na własne utrzymanie.</b></p>	<p>Życie z pracy przy proj. które z założenia są wadliwe i niedorobione powoduje że nie ma mowy by produkt finalny był zaakceptowany przez rynek. To powoduje konieczność do życia z kredytów jakie dają bankierzy. Jest to rodzaj pasożytnictwa (kradzież przez wyłudzenie).</p>	<p><b>NIE!</b></p>

<p><b>18. Kultura artystyczna!!!</b></p>	<p><b>Moralne jest przestrzeganie zasad tworzenia dzieł sztuki, oraz sztuki użytkowej, które pozwalają na uzyskanie zamierzonego, pozytywnego efektu u odbiorcy (wywołanie Katharsis też jest pozytywne).</b></p> <p><b>Moralne jest tworzenie maszyn, urządzeń i prog. komp. działających zgodnie z zasadą „zero-conf”, czyli prawidłowo wstępnie skonfigurowanych.</b></p> <p><b>Moralne jest tworzenie maszyn, urządzeń i prog. komp. budzących u odbiorcy zachwyty i inspirację.</b></p> <p><b>Niemoralne jest tworzenie dzieł, które szkodzą na ciało lub na umysł. Szczególnie niemoralne są chwytły szatańskiej psychologii.</b></p>	<p>Jeśli chodzi o art. s. proj. Apollo Team, to trudno się do czegoś przyczepić. Połączony od s. WWW, przez sam wygląd kart Vampire oraz estetyczną obudowę komputerka Vampire Standalone 4+, a kończąc na oprogramowaniu integrującym karty Vampire z Amiga OS, wszystko jest b. przyjemne dla użytkownika. Jedynym denerwującym problemem dotyczył wkładania karty MicroSD do Vampire Standalone 4+, co wymagało obchodzenia stołu dookoła.</p>	<p><b>TAK!!!</b></p>
--	---	---	----------------------

Aby stwierdzić, że ktoś jest moralny wszystkie wsk. moralnej poprawności muszą dać wynik TAK lub BRAK. W powyższej analizie występowanie aż 12 ocen NIE!, 3 BRAK i tylko 3 TAK!!! oznacza, że łamana jest zasada jednomyślności Wsk. Moralnej Popr. (lub braku wskazania w razie niejednoznaczności). Dlatego cały proj. IBM Deutschland/Dehomag/Apollo Team jest niemoralny (mimo pewnych pozytywów).

## 6.3 Analiza Znanych Faktów w Świetle Jednego, Wybranego Wsk. Moralnej Popr.

Przeprowadzę analizę proj. Apollo Team w świetle Wsk. Moralnej Popr. zwanym Solidność.

cytat z [Ideologia Geniuszy-Mocarzy]:

1. „Solidność Ten wskaźnik mówi:

**Moralne jest doprowadzanie projektów i spraw do końca jaki u odbiorcy nie generuje negatywnych uczuć. Zaleca się jednak by końcowy wynik u odbiorcy budził podziw i zachwyty.”**

**Nieaktualne od 2026-04-26:** Twierdzenie zespołu Apollo Team, że od kilkunastu lat są jakieś problemy z kompatybilnością implementacji układów Amigi w FPGA powoduje, że zespół nie wypełnia wsk. Solidność.

**Wytlumaczenie 2026-04-26:** Pow. akapit jest nieaktualny z tego powodu, że to było moje naiwne myślenie, że 100% gier i dem powinno śmigać na Vampriach. Natomiast SI ChatGPT w poł. kw. 2026r. podała, że wiele gier było pisanych tak by działały wył. na A500 (układ OCS) lub na A1200 (układ AGA) i na żadnym innym modelu. W tym celu programiści wykorzystywali „timings” poszczególnych układów Amigi i inne niezalecane przez Commodore „chwytły”. Z jednej s. umożliwiało im to robienie efektów nie możliwych do uzyskania w inny sposób, a z drugiej powodowało że ich gry, dema i programy często nie działały na nowszych modelach Amig. I teraz jest to jaskrawo widoczne w przypadku Vampire Standalone 4+ oraz Vampire 6000.

Twierdzenie że szkoda miejsca w FPGA na normalną obsługę USB, pakowanie w jej miejsce bajerów dla programistów i katowanie użytkowników jakimiś kartami Compact Flash i MicroSD, też łamie wsk. solidność.

Obsługa kart CompactFlash i MicroSD i sieci Ethernet w najwolniejszych trybach też jest łamaniem wsk. solidność.

Po za tym trudno wskazać cokolwiek w Wampirze Samodzielnym 4+ co było by atrybutem solidności. Nawet chwalona przez Apollo Team obudowa wydawała mi się dziwaczna i wymagała ode mnie obchodzenia stołu dookoła by wymienić kartę MicroSD (było to konieczne by nie rozłączać kabli).

## 7 Podsumowanie

### 7.1 Rewelacje, Zalety, wady i partactwy w Wampirach

#### 7.1.1 Rewelacje

1. B. niskie zużycie energii (na poziomie 2W);
2. Bajery, ale tylko dla programistów, w dodatku bez znaczenia w dzisiejszych czasach (z powodu braku oprogramowania które by je mogło wykorzystać).

#### 7.1.2 Zalety

1. Daje się uruchomić sys. op. Amigi i wyświetlić Workbench na współczesnym monitorze.

#### 7.1.3 wady

1. FPGA anie ASIC.
2. Brak rozszerzeń pamięci.
3. Brak kart turbo;
4. B. niewygodny „firmowy” kontroler (pad) na USB;
5. Co z Wapirami serii 2? One też nie doczekały się stabilnego wsadu FPGA.

#### 7.1.4 partactwa

1. Brak stabilnego wsadu FPGA po 12 latach od rozp. proj. Natami;
2. Brak Wampirów w wersji kart turbo dla zaawansowanych modeli Amig (CDTV, CD32, A3000 i A4000);
3. Brak obsługi patyków USB, ani dysków SSD, ani dysków M2;
4. Brak obsługi napędów optycznych na USB;
5. Brak obsługi kart rozszerzeń;
6. Przy odtwarzaniu f. ukł. spec. komp. Amiga nie skorzystano z org. oprogramowania testującego ukł. scalone Amigi jaki powstał w dziale konstrukcyjnym firmy Commodore;
7. Nie skorzystano z inżynierii wstecznej do szybkiego i dokładnego odtworzenia f. org. ukł. scalonych Amigi firmy Commodore i procesorów serii MC68000 firmy Motorola.

## 7.2 Wnioski

Wampir Samodzielny 4+ jest prymitywny i nie jest odpowiednikiem nawet tanich Amig z czasów Commodore. Wynika to z tego, że nie obsługuje patyków USB ani dysków SSD ani M2 ani napędów optycznych. Nie umożliwia też podłączenia dodatkowej pamięci ani żadnej karty rozszerzeń (o kartach turbo nawet nie wspominając).

IBM to firma która stworzyła komputery i standard przemysłowy IBM PC XT. Jego następcy zdominowali rynek tanich komputerów i są do dziś standardem w domach, szkołach, urzędach i firmach.

Z procesorami IBM PowerPC wiązano wielkie nadzieje. Niestety nagle nastąpiła "niemożność" i już nie ma w sprzedaży Amig NG z prockami PowerPC.

Ponad to z wypowiedzi samego Gunar von Boehn na [Forum - apollo-core.com] wiadomo, że IBM rozwijając procki PowerPC już w drugiej dekadzie XXIw. napotkał jakieś poważne trudności techniczne które zmuszają go do tak desperackich działań jak pakowanie do nich 100MB pam. podręcznej. Podczas gdy od Intela wiadomo, że zwiększanie tej pam. ma sens jedynie w ograniczonym zakresie (dawniej było to kilkadziesiąt KB).

Z IBM nigdy nie było i nie będzie żadnej Amigi: ani kompatybilnej z CISC MC68000 ani z RISC PowerPC.

## 7.3 Czy Problem Jest Organizacyjny Czy Jednostkowy?

Problem jest organizacyjny.

## 7.4 Czy Problem Jest Trwały Czy Czasowy?

Problem jest trwały.

## 7.5 Przewidywania Na Przyszłość

Wszystko wskazuje na to, że ktoś ma zamiar wyłożyć kasę by amigowców mamić i oszukiwać tak długo aż się nie odcepią od tych w sumie wadliwych komputerów domowych.

## 7.6 Zalecenia Na Teraz

Należy całkowicie porzucić Amigi wynika to z faktu, że już w 2000r. było jasne że żadnych nowych Amig nie będzie. Dodatkowo wiadomo o nieusuwalnych wadach sys. op. Amiga OS:

1. Tryby graf. „planar” zawsze były anachronizmem;
2. Oprogramowanie 32bit w dzisiejszych czasach jest anachronizmem;
3. Arch. mikrokernels, która działa efektywnie tylko dzięki temu, że:
4. Amiga OS ma trikowe przekazywanie komunikatów bez kopiowania, czyli:
5. Brak ochrony pam. prog. gł. ani procesów (bez tej ochrony Amiga OS jest rodzajem dema technologii a nie produktu nadającego się do pracy);
6. Workbench wymuszający zbędne kliknięcia (to prowadzi do zachowań neurotycznych).

Ponad to w ostatnich latach sys. op. Linux został ogromnie rozbudowany o komplet narzędzi konsolowych jakie są konieczne do celów serwerowych, a jakie świetnie się przydają na stacji roboczej w pracy i w domu. W dodatku te sys. op. ciągle jeszcze daje się normalnie programować i wiele zadań daje się w pełni zautomatyzować skryptami. Ponadto w Linuksie rozwinięto uproszczone interfejsy do skomplikowanych mechanizmów bezpieczeństwa, takie jak UFW (przykrywka IP Tables) i Firejail (przykrywka AppArmor lub SELinux).

## 7.7 Zalecenia Na Przyszłość

Obserwacja z daleka tej AMI-HECY.

## 8 Licencja

Jest to licencja dotycząca tego dokumentu. Pliki wskazywane przez linki mogą być publikowane na innych licencjach. Zasady licencji:

1. **Zezwolenie na kopiowanie** Zezwala się na niekomercyjne kopiowanie tego dokumentu;
2. **Zezwolenie na udostępnianie** Ten dokument można udostępniać (jednak bezpłatnie);
3. **Zabronione modyfikowanie** Tego dokumentu nie można modyfikować ani skracać ani dodawać czegokolwiek.
4. **Ograniczenia licencji nie dotyczą autora.**

## 9 Bibliografia

### Bibliografia

amiga-news-de: Petra Struck, amiga-news.de - Latest Amiga News, 2026, <https://amiga-news.de/en/ibm-i-holocaust>: Edwin Black, IBM i Holocaust, 2001  
his-bez-cenz-amaz-daho: Andrzej Nowicki, Amazonki Dahomeju, 2025  
dahomej-wiki: , Dahomej, 2025, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Dahomej>  
dehomag-wiki: , Dehomag, 2025, [pl.m.wikipedia.org/wiki/Dehomag](https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Dehomag)  
getto-wiki: , Getto, 2025, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Getto>  
Martin Borman - von Lang: Joechn von Lang, Martin Borman - człowiek który zawładną Hitlerem, 1995  
taje-niem-oboz-konc: Krzysztof Drozdowski, Tajemnice Niemieckich Obozów Koncentracyjnych, 2026  
Our Story - Apollo Team: Apollo Team, Our Story, 2024, [www.apollo-computer.com/ourstory.php](http://www.apollo-computer.com/ourstory.php)  
Contact - apollo-core.com: Gunnar von Boehn, Impressum, 2024, [apollo-core.com/index.htm?page=contact](http://apollo-core.com/index.htm?page=contact)  
Faktura Za Wampir Samodzielny 4+: Mirjiam Wagner, Faktura Za Wampir Samodzielny 4+, 2021  
Interview - glames.online.fr: , Interview of Apollo Team, 2024, [glames.online.fr/boing/boing4\\_itw\\_apollo.html](http://glames.online.fr/boing/boing4_itw_apollo.html)  
Forum - apollo-core.com: Gunnar von Boehn, Apollo CPU Knowledge Forum, 2024, [apollo-core.com/knowledge.php](http://apollo-core.com/knowledge.php)  
cykl-b-wiki: , Cyklon B, 2026, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Cyklon\\_B](https://pl.wikipedia.org/wiki/Cyklon_B)  
Ideologia Geniuszy-Mocarzy: Jacek Marcin Jaworski, Ideologia Geniuszy-Mocarzy, 2026, <https://energokod.gda.pl/monografie/Ideologia%20Geniuszy-Mocarzy.pdf>  
totalizm 8p, tom 1, s. 31: prof. Jan Pająk, Totalizm, 2004