

FUZZ #5

© INDEPENDENT

NUMER #5

STYCZEŃ - LUTY 1999

FUZZ - redakcja

SPIS TREŚCI

redaktor naczelny:

Jacek „Fileth” Ból

skład redakcji:

Marcin „Bzyko” Bąk

Paweł „Cactus” Ból

Tomasz „Tsd” Dzierkowski

Tomasz „Alg” Sobierajski

Radosław „Data” Staszak

adres redakcji:

Jacek Ból

Al. Piłsudskiego 60/14

32-512 Jaworzno 9

adres do korespondencji

(kontakt z czytelnikami):

Paweł Ból

Al. Piłsudskiego 60/14

32-512 Jaworzno 9

tel. (035) 7512958

e-mail: cactee@frikto2.onet.pl

Wstępniak.....	1
T. Ass Dla Mas (cz. 0).....	2
Security (cz. 1).....	3
Provocator suxx, czyli siłę się na polemikę.....	5
Podsumowanie roku 1998.....	6
Chartsy.....	8
Newsy ze sceny.....	11
Najbliższe copy party.....	11
Adresy.....	11
Pirates - tips! (część 2).....	12
Ogłoszenia.....	12
Poradnik Młodego Pirata (suplement).....	13
Satellite'98 - raport z party.....	14
Mapa pamięci (część 4).....	15
Na każdy temat... ..	16
Pentagramy (już) bez tajemnic.....	18
Numery archiwalne.....	21
Psychodelic, Brainstyle i Cyberart, czyli... ..	22
Basicowy zawrót głowy.....	23
Stopka redakcyjna.....	24

Wstępniak

Noworoczny numer paper maga „Fuzz” trzymasz właśnie w swoich dłoniach. Liczymy, że nowa oprawa, więcej artykułów, kolejny redaktor sprawia, że nasz zin spodoba Ci się jeszcze bardziej. Bo przecież dla nas najważniejsze jest by Wam podobał się „Fuzz”

Magazyn zawartością różni się od poprzednich wydań. Zapewne doskwiera niektórym brak publikacji na temat nowych gier - mamy zamiar nadrobić to w przyszłym numerze! Znajdziecie za to sporą dawkę tekstów o cover scenie (ktoś musiał w końcu przejąć schedę po „Paper Art News’ie”, prawda?), podsumowanie zeszłego roku na polskiej scenie C64. Nie chcę zdradzać tajemnicy, ale być może już niedługo zaskoczmy Was interesującymi artykułami o scenie zagranicznej. Chcę przeprosić za brak wywiadu w czwartym z rzędu numerze, ale jakoś trudno namówić znane osoby ze sceny na wyjawienie niektórych sekretów! Liczymy, że pozostałe artykuły nadrobią te niedociągnięcia, a my obiecujemy o wiele lepszy numer kolejny! Pozdrawiam...

CACTUS / AXELERATE / EXCESS

T. ASS DLA NAS!

ODCINEK NUMER ZERO

Zgodnie z poczynionymi obietnicami (kursy programowania) w tym numerze i kolejnych, zanudzał (!?) Was będę w temacie Turbo i Macro Assemblera'a. Nim jednak to nastąpi, napiszę parę słów wstępu.

Na początek postawmy sobie pytanie: Po co uczyć się assemblera?

Po pierwsze, że jest to JEDYNY język, który „rozumie” nasz komputer i dzięki niemu możemy zaprogramować wszystko, co tylko potrafi on wykonać.

Po drugie, programując w assemblerze, nasze programy (procedury) będą nawet do 1000 razy szybsze niż ich odpowiedniki w Basic'u.

Do innych atutów możemy zaliczyć: poznanie swego comma od podszewki i pokazanie innym, że C-64 to niezły komputer (sam mam go 10 lat!).

Ucząc się nowego „języka” należy zaopatrzyć się w potrzebny sprzęt, oprogramowanie i literaturę. Poniżej podam co będzie nam potrzebne i radzę to szybko zgromadzić by poruszane tu zagadnienia zostały właściwie spożytkowane.

Właściwie to nie obejdziesz się bez C-64 ze stacją dysków (u biedy magnetofonu?) i dobrego monitora. Przed ekranem spędzimy tyle godzin, że bez filtru ani rusz! - polecam siatkowy (tzw. pończochę). Kolejnym gadżetem będzie moduł z dobrym monitorem języka maszynowego, np. Action i jakiś joystick. Z literaturą będą zapewne problemy, gdyż giełdy „wyschły”, a w sklepie nic nie uświadczysz. Podam czego szukać: „C-64 od środka”, „Mapa pamięci”, „Procesor 6502 i jego rodzina”. Ze swej strony postaram się przemycić trochę ciekawych adresów i procedur w trakcie trwania kursu. Na nic więcej jednak nie liczcie. „Fuzz” jest za „ciasny” na publikowanie disasemblingu systemu operacyjnego!

Celowo na koniec pozostawiłem software. Moim zdaniem zestawem absolutnie obowiązkowym będzie Turbo Assembler (lub jego odmiany, np. z Samar, Lepsi itd.). Osobiście wolę Turbo Illegal Assembler Lepsi ze względu na współpracę z Action'em i implementację rozkazów niepublikowanych. Z macro assemblerem są kłopoty, bo tylko jedna wersja jest w 100% sprawna. Tak więc programy pod macro będą tylko z wykorzystaniem opcji działających we wszystkich odmianach. Co by daleko nie szukać, uszkodzone są najczęściej: zapis na dysk $\leftarrow S$ i wydruk etykiet programu $\leftarrow +$. Nieodzowne jest również posiadanie Turbo ReAssemblera, tu polecam program z firmy Omicron. Uff...

Mówiąc o assemblerze pamiętajmy, że będziemy się posługiwać systemem szesnastkowym. Rzadziej dziesiętnym i binarnym. Tak więc wszelkie adresy do systemu będą w hex'ie, gdyż tak jest wygodniej i kropka. Zwolenników systemu dziesiętnego z góry więc uprzedzam, uczcie się hex'a, bo naprawdę warto.

TSD / AXELERATE

P.s. Mam nadzieję, że do następnego odcinka zgromadzicie potrzebny sprzęt i oprogramowanie. Wyjmijcie z szafy comm'iego, odkurźcie dyskietki. Młodszego brata lub siostrę wyslijcie na spacer z psem, a „starych” do kina. Odcinek pierwszy nadchodzi...



SECURITY

„TO J OWO DLA HACKERÓW” część 1

W sieciach komputerowych problemy związane z bezpieczeństwem systemu urastają do rangi problemu. Dane nie są już umiejscowione w jednym centralnym ośrodku, w którym zabezpieczenia fizyczne i programowe chronią je przed dostępem osób niepowołanych. Brak scentralizowanego zarządzania danymi jest powodem takich zagrożeń jak:

- nieuprawniony monitoring przesyłanych danych
- modyfikacja przesyłanych informacji (hackerzy!)
- „maskarada”, czyli podszycie się jednego użytkownika pod drugiego
- wyparcie się przez nadawcę wiadomości faktu jej wysłania.

W celu zapewnienia poufności informacji stosuje się szyfrowanie za pomocą tzw. kluczy - układów sprzętowych lub algorytmów programowych, które szyfrują lub zabezpieczają informacje. Tylko taki sam klucz, lub klucz z nim stworzony, może być użyty do rozszyfrowania informacji. Problematykę dotyczącą szyfrowania najlepiej zilustruje poniższy przykład:

Tajne dane muszą być przesłane przez łącze telefoniczne. Poufność przekazu można zapewnić przez zaszyfrowanie danych. Jeśli jednak do szyfrowania użyto klucza, pojawia się problem, jak dostarczyć sam klucz odbiorcy, aby mógł on rozszyfrować otrzymaną informację. Klucz może być przesłany poprzez łącze, którym przekazano zaszyfrowaną wia-

domość. Jeśli jednak ktoś monitoruje linię, pozna w ten sposób klucz. Sposobem na to jest wymiana klucza przy okazji realizowania innej transmisji. Metodę tą stosują np. banki, także w Polsce.

Podstawowymi usługami ochrony informacji są:

WERYFIKACJA - umożliwia identyfikację użytkownika rejestrującego się w sieci i przekazanie dowodu jego autentyczności innym.

AUTORYZACJA - umożliwia zweryfikowanemu użytkownikowi dostęp do usługi w sieci w sposób określony prawem dostępu

POUFNOŚĆ - czyli „ukrycie” danych przed nieuprawnionym dostępem i zawiadomienie nadawcy, że informacja nie była przez nikogo czytana.

INTEGRALNOŚĆ - zapewniają prawdziwość i nienaruszalność informacji.

NIEZAPRZECZALNOŚĆ - chronią przed możliwością „wyparcia się” przez nadawcę faktu wysłania określonej wiadomości.

WERYFIKACJA I AUTORYZACJA - są zazwyczaj powiązane z procedurą rejestracji (logowania) użytkownika w sieci. Autentyczność użytkownika stwierdzana jest po podaniu przez niego hasła, znanego tylko jemu i skojarzonego z jego kontem w sieci. W sytuacjach wyjątkowych stosuje się dodatkowe metody weryfikacji użyt-

kowników, polegające na rozpoznaniu ich cech fizycznych lub biologicznych (odciski palców, barwa głosu itp.). W powszechnym wykorzystaniu są systemy weryfikacji stosujące różnego rodzaju karty magnetyczne. Przykładem są bankomaty: klient najpierw umieszcza w nim kartę z zakodowaną informacją dotyczącą jego konta, a następnie - w celu dodatkowej weryfikacji - podaje hasło lub swój osobisty numer identyfikacyjny.

SYSTEMY KRYPTOGRAFICZNE - umożliwiają przekazywanie informacji poprzez ogólnie dostępne łącza telekomunikacyjne - w taki sposób, aby niemożliwe było poznanie przekazywanej treści poprzez monitorowanie połączenia (podśluchiwanie elektroniczne). Systemy kryptograficzne zapewniają poufność przekazu i dostarczają dowodu na to, że przekazywana treść nie była czytana bądź też modyfikowana. Problem w tym, że sam system kryptograficzny musi być godny zaufania. Skąd można mieć pewność, że użyty szyfr nie zostanie złamany? Albo, że ktoś nieupoważniony nie wejdzie w posiadanie klucza służącego do odczytania zaszyfrowanych informacji? Brak tej pewności sprawia, że najczęściej używane są dobrze sprawdzone, opublikowane i udokumentowane metody szyfrowania.

W jednym z kolejnych numerów omówię metody szyfrowania (DES i RSA). Do tego czasu jednak należy poznać podstawy, gdyż „ciężar gatunkowy” poruszanych zagadnień będzie ciągle wzrastał!

SYSTEMY CERTYFIKACJI - umożliwiają weryfikowanie klientów, chcących uzyskać dostęp do serwerów, przy czym weryfikacja użytkownika przeprowadzana jest tylko raz i nie powtarza się jej za każdym razem, gdy tylko użytkownik żąda dostępu do różnych zabezpieczonych usług.

W dużej sieci wielu użytkowników musi mieć dostęp do aplikacji i danych zlokalizowanych na wielu różnych serwerach. W takiej sytuacji staje się kłopotliwe weryfikowanie użytkownika za każdym razem, gdy podłącza się on do jednego z serwerów. Należy też mieć na uwadze fakt, że w tego typu środowisku nie powinno się przysyłać haseł, nawet tych zaszyfrowanych, gdyż mogą one być przechwycone przez osoby obce, chcące uzyskać dostęp do sieci i monitorujące w tym celu połączenia. Jeśli podczas wymiany certyfikatu naruszone zostało bezpieczeństwo transmisji, certyfikat staje się nieważny. Stosowane są metody umożliwiające wykrycie prób manipulowania certyfikatem i stwierdzenia czy jest on w stanie nienaruszonym.

PODPIS ELEKTRONICZNY - umożliwia weryfikację źródła wiadomości i zapewnia, że podczas transmisji treść wiadomości nie zostanie zmieniona. Wykorzystuje się do tego algorytm wyliczania pewnej unikalnej wartości, zależnej od treści wiadomości, będącej podstawą wyliczeń, podobnie jak ma to miejsce przy obliczaniu sum kontrolnych. Nadawca i odbiorca wiadomości powinni przeprowadzić te same wyliczenia i otrzymać te same wyniki, przeciwny wypadek oznacza zmianę jej treści. W celu zapewnienia bezpieczeństwa, obliczenia przeprowadza się przy użyciu klucza. Z takim zabezpieczeniem, poczta elektroniczna może być wykorzystywana do prowadzenia transakcji handlowych (np. maklerzy giełdowi). To tyle na dziś, w następnym odcinku porozmawiamy o bezpieczeństwie danych. Jak zwykle czekam na Wasze opinie o poruszonym tu temacie.

TSD / AXELERATE

PROVOCATOR SUXX!

czyli siłę się na polemikę...

Zanim przejdę do rzeczy, chciałbym gorąco przeprosić wszystkich moich kolegów, którym obiecałem wcześniej, że tego typu artykuły nie będą się pojawiać na łamach „Fuzz’a”. Niestety, sytuacja zmusiła mnie do tego kroku po przeczytaniu sylwestrowego numeru maga „Freeside”. W artykule poświęconym naszemu skromnemu paper zinowi jesteśmy niesłusznie krytykowani, a formę, w jakiej art jest napisany można określić tylko jako prowokującą. Tu brawa należą się dla autora tekstu (niestety, to jedyny taki przypadek), który swoją ksywę dobrał bardzo trafnie. Reszta nie jest niestety w tak optymistycznych kolorach.

Pozwoliłem sobie zacytować kilka fragmentów z w/w maga, które niezbyt trafnie odzwierciedlają powszechną opinię o naszym zinie. Zdaję sobie sprawę, że numer pierwszy czy drugi nie dorównuje do pięt bieżącemu, ale przecież to nie powód by tak „zjechać” nas za redagowanie maga! Jakby nie patrzeć nie istnieje w tej chwili na scenie żaden inny paper mag poświęcony wyłącznie sprawom związanym z C-64!

Artykuł Provocator’a zaczyna się stwierdzeniem, które wprawiło mnie w zdumienie i Was, Drodzy Czytelnicy, wprawi zapewne w nie także. Autor pisze: „Moda na magazyny papierowe już minęła”. Ja nie wiem, czyś Ty z Księżyca spadł, czy co (!?), ale jesteś jedynym, który takie słowa wypowiedział! Może nie jestem na bieżąco, ale wszystkim nasz paper mag na razie się podo-

ba i jeszcze nikomu nie przyszło do głowy pisać, że jest niepotrzebny! Twoje stwierdzenie jest po prostu błędne i nieprawdziwe i wyraża wyłącznie Twoją subiektywną opinię w tym temacie. Kolejne ciekawe spostrzeżenie: „chartsy (...) liczone były na podstawie znikomej ilości votek”. A ja mam pytanie: czyja to zasługa? Moja jest taka, że było ich chociaż tyle! Widać po prostu na ile stać naszą polską scenę, a to na prawdę nie moja wina, że wszyscy tak ambitnie wypełniają spreadowane voty.

Dalej: „największa niewiedza autorów sprowadza się do braku doświadczenia w prowadzeniu takiego typu periodyku”. Wybacz, ale kiedy i gdzie mieliśmy nabyć to doświadczenie, jeśli nie próbując redagować takiego luźnego paper zina o C-64? A skoro sam uważasz się za chodzącą encyklopedię w tym temacie, to czemu nie pospieszyłeś z pomocą nic nie wiedzącym lamerkom? A nuż, zin byłby lepszy, ciekawszy... Preview „Fuzz’a” był spreadowany dosyć długo przed ukazaniem się samego maga! Mogłeś się wykazać pomocą, a nie teraz fakając ile się da!

Chciałbym też zaznaczyć, że teksty krytykujące „marnotrawstwo cennego miejsca” są co najmniej nie na miejscu. Pokaż mi przykład takiego marnotrawstwa w tym wydaniu „Fuzz’a”? Jest? Bo ja jakoś nie widzę? Piszesz także: „radziłbym (...) zmniejszyć czcionkę”. Przykro mi bardzo, ale nie skorzystamy z tej rady. Nigdy nie redagowałeś paper maga i nie wiesz co to znaczy zmniejszyć

zcionkę. Następuje przy tym ogromna strata jakości tekstu. Owszem, w niektórych przypadkach można to zastosować, ale sporadycznie, bo dobrą jakość gazetki mamy zawsze na pierwszym miejscu!

„Poważny minus to kompletny brak reklamy” - kurna, staraliśmy się rozreklamować zina ile wlezie, a Ty piszesz o kompletnym braku reklamy!? Chyba kiepskie kontakty posiadasz, a gdzieś mi się o uszy obilo, że jesteś swapperem? Dziwny to swapper, który nie wie, że ktoś postanowił wydawać paper maga. Zwłaszcza, że preview rozsyłaliśmy naprawdę na maxa!

Co Ci się nie podoba w tym, że postanowiliśmy zina „rozszerzyć na wszystkich użytkowników C-64”? Może są oni gorsi od tych, którzy są na scenie? Nie rozumiem tego, ale jeśli twierdzisz, że jest ich mniej niż mnie się wydaje to jesteś w dużym błędzie! Nie wyobrażasz sobie nawet w jak dużym! Jest to jednak temat na inny artykuł.

I ostatni już cytat: „mi osobiście taka forma zina zdecydowanie nie odpowiada”. Cóż, przykro to słyszeć, ale my nikogo na siłę nie zmuszamy do czytania „Fuzz’a”. Magazyn jest adresowany do wszystkich posiadaczy C-64, nie tylko scenowców, a jeśli chcesz narzekać na zbyt małą ilość tekstów o scenie to u nas nie znajdziesz posłuchu!

Na koniec chcę podkreślić, że moim celem nie była prywatna „szczerłość za szczerłość”. Chciałem tylko odeprzeć stawiane nam zarzuty. Szkoda, że „Freeside” obrał taki kierunek, bo mógł stać się naprawdę niezłym zinem. Z takimi tekstami w tej chwili zaliczyć go mogę do brukowców scenowych...

CACTUS / AXELERATE / EXCESS

PODSUMOWANIE ROKU 1998

Wkroczyliśmy w rok 1999, przedostatni w tym tysiącleciu (Uwaga! Niektórzy błędnie uważają, że XXI wiek rozpocznie się z rokiem 2000. Prawdopodobnie nastąpi to w roku 2001!), wypadało by więc podsumować minione 365 dni na scenie C-64. Mam to zamiar uczynić w tym artykule i przyznać przy okazji kilka wyróżnień dla najlepszych i najbardziej wyróżniających się postaci minionego roku...

Mamy za sobą kilka niezłych parties, szczególnie w pamięci pozostanie chyba North Party v2.0. Nic dziwnego, bo impreza była niezła! Na świecie odbyło się dużo więcej takich zlotów, w tym wyłącznie komodorowskie (podobnie jak North) X'98. Trudno oceniać mi tego typu imprezy, gdyż nie byłem na żadnej z nich, ale od znajomych wiem, że dwa powyższe były najlepsze.

Pora teraz na przyznanie kilku skromnych wyróżnień. Wiem, że nie jesteśmy w stanie ufundować za nie żadnych nagród rzeczowych, ale chyba na scenie nie jest się dla pieniędzy. Dlatego najważniejsze, co możemy zaoferować, to sława i satysfakcja!

Za najlepszą grupę minionego roku postanowiłem uznać... Chwila napięcia i... Jest! ARISE - przede wszystkim za to, że z niczym nie wyróżniającej się grupy wyrosli na prawdziwą potęgę i wyprzedzili już wszystkich, poza SAMAR'em, choć to pewnie tylko kwestia czasu.

Najlepszym koderem uznany zostaje... STINGER - za wspaniałe demo,

które „powalilo” na kolana nawet Pe-Cetowców! STINGER udowodnił, że nawet pod koniec XX wieku, w dobie powszechnego „zagrzybiania” można zrobić na C-64 demo, które pobije wszystkie poprzednie. Może to zbyt wysoka ocena, ale tytuł bez wątpienia zasłużony.

Gdy jestem przy najlepszym koderze, to nie sposób powiedzieć od razu o najlepszym demie! Jest nim bezapelacyjnie „DIGITAL WORLD” i tu chyba nie muszę wyjaśniać swojej decyzji?

Tytuł najlepszego grafika... KATON - zabłysnął on w tym roku na polskiej scenie i przy swojej wzmoczonej aktywności, a mniejszym zaangażowaniu Valsary’ego i Sebaloz’a był najlepszy! Wystarczy zresztą spojrzeć na jego obrazy lub ostatnią kolekcję... Teraz nikt nie będzie miał wątpliwości dlaczego KATON jest najlepszy!

Miałem problemy z wyborem najlepszego muzyka, gdyż w tym temacie jestem absolutnie zielony. Wybaczenie, ale trudno było mi wybrać tego jedyne, który zasłużyłby na ten tytuł. Mnie osobście najbardziej podobają się zaci ZBYTI’ego, ale on z wiadomych powodów raczej nie mógłby zostać wybrany najlepszym „zakerem” roku 1998. Posłużyłem się więc votkami do „Fuzz’a”, które wypełnialiście w zeszłym roku. Na ich podstawie tytuł najlepszego przyznaję osobie o ksywie... PRAISER. Wybaczenie brak uzasadnienia. ☹

Najlepszy kowierzysta to RODNEY. Uważam, że ten człowiek ma po prostu talent do rysowania na papierze! Ktokolwiek może się przykładać, mieć największe staranie o obrazek, ale nigdy nie nadrobi tym braku talentu. Sam to wiem, bo rysuję covery, ale

żebym posiadał jakiś talent nigdy nie odważę się powiedzieć. Może potrafię cierpliwie postawić kilka kropek, ale tym nie doścignę kogoś takiego jak RODNEY, który z darem wspaniałego rysowania po prostu się urodził. ☺

Najlepszy swapper - brak nagrody, ponieważ nie ma w Polsce naprawdę dobrych swapperów. Nie chcę tymi słowami nikogo urazić, ale gdybym miał możliwość przyznania tego tytułu ludziom z całego świata, to otrzymałby go prawdopodobnie Racoon lub Walker.

Najlepszy magazyn... Tylko „PIVO”. Mógł konkurować z nim „Freeside”, ale wydanie sylwestrowe bez wątpienia spartaczyło wszelkie szanse na sukces. „PIVO” wydawano regularnie i zawsze mogliśmy znaleźć w nim ciekawe artykuły ze wszystkich dziedzin życia... Jeśli mogę to tak ująć, bo jak nie to bardzo przepraszam...

Tyle nagród. W zasadzie nie istnieje w Polsce scena crackerska, jest jedna grupa Axelerate, która jednak na razie raczkuje na tym polu. Chciałbym tu wyróżnić dwie ekipy - Alpha Flight 1970 oraz Fantastic Four Cracking Group - nie wypada mi tego zrobić ze swoją własną skooperowaną Excess + Hitmen. Nie można też zapomnieć o grupie, która crackuje wyłącznie stare hity - Remember i jej lider Jack Alien wydają wyłącznie gry z dawnych lat.

Tyle podsumowań. Liczę, że z naszymi C-64 wkroczymy w wiek XXI, a scena wciąż wydawać będzie wiele interesujących produktów: dem, magazynów, kolekcji, cracków itd. Nie załamujmy się i twórzmy dalej dla naszego C-64, bo po nas nikt raczej tego nie zrobi...

CACTUS / AXELERATE / EXCESS



CHARTSY



Tak więc kolejne notowania przed Wami. To, jak wyglądają one tym razem jest dziełem tych, którzy poświęcili kilka minut swojego cennego czasu na wypełnienie spreadowanej po scenie votki. Chcę Wam wszystkim podziękować za to serdecznie. Jeśli ktoś zapyta mnie czy jest sens liczenia chartsów na podstawie tak znikomej ilości votek, odpowiem, że po pierwsze nigdy nie pozbedziemy się najpoczytniejszego artykułu wszystkich magów świata z byle powodu, po drugie czyja to wina, że votek jest tak mało? Ja osobiście rozpowszechniam je po wszystkich swoich kontaktach, a to, że wraca ich zaledwie część nie jest chyba dziełem przypadku. Zresztą mentalność ludzi sceny da się wyrazić tylko słowami: nie rób nic, a będzie Ci dobrze. Nie chcę tu urazić osób, które biorą sobie do serca wypełnianie votesheet'ów jak na przykład Jackobe / Oxygen (na takich ludzi zawsze możemy liczyć!). Jednak prawda jest taka, że większości z Was nie chce się wypełnić tych kilku rubryk i stąd chartsy wyglądają dosyć nierealnie. Mogę tylko zaapelować najmocniej jak się da → wypełniajcie nasze votki! Specjalnie dla ułatwienia Wam pracy zmniejszyliśmy ilość rubryk. Czyż to nie dostateczny powód by wziąć długopis w rękę i zagłosować na najlepszych?

Może komuś wydaje się, że komentowanie „suwerennej” decyzji o tym, kto jest najlepszy na scenie, jest nietaktem. Jednak słowa Alg'a utwierdziły mnie w przekonaniu, że warto spojrzeć obiektywnym okiem na bieżące notowanie...

Reguły wypełniania voty; pozwolicie, że przypomnę. Głosujemy na Polskę, Polaków, polskie produkcje, z wyłączeniem kategorii dotyczących sceny crackerskiej oraz tools'ów. ☺ Oczywiście odrzucimy wszelkie głosy na kumpli ze swojej grupy czy też jej produkcje! No i tyle chyba tytułem wstępu, czas najwyższy rzucić okiem na bieżące notowania... I cóż ciekawego widzimy?

DEMO GRUPA

1. (2) ARISE.....	97	13
2. (1) Samar.....	96	11
3. (4) Lepsi De.....	79	11
4. (3) Fraction.....	70	9
5. (5) Albion.....	51	7
6. (6) Oxygen.....	51	8
7. (7) Exon+Schn.....	46	7
8. (..) Agony.....	21	3
9. (..) Faith.....	17	4
10. (..) Taboo.....	15	3

KODER

1. (3) STILGAR / ALBION.....	89	11
2. (1) Gold Hand / Samar.....	72	9
3. (3) Browar / Arise.....	60	8
4. (2) Stinger / Samar / Arise...	58	7
5. (9) Luke / Arise.....	41	6
6. (..) Volcano / Exon+Schn.....	32	5
7. (6) Alpha / Fraction.....	29	4
8. (7) Butt-Man.....	18	3
9. (..) Jurgen / Arise / Fraction.	17	4
10. (5) Dux / Fraction.....	16	3

GRAFIK

1. (3) KATON / ARISE	90	10
2. (1) Sebaloz / Lepsi	87	10
3. (1) Valsary / Samar / Lepsi ..	77	8
4. (4) Flash / Reflex	59	8
5. (9) Alg / Samar / Afl'70	33	5
6. (8) Sundance / Exon+Schn	27	4
7. (6) Bimber / Arise	20	4
8. (9) Cyclone B / Exon+Schn	16	4
9. (..) Talbot / Faith	16	4
10. (..) Astaroth / Agony	10	1

KOWERZYSTA

1. (2) RODNEY / ARISE	74	8
2. (..) Nazgul / Lepsi	55	7
3. (1) Flash / Reflex	55	7
4. (9) Sundance / Exon+Schn	51	7
5. (10) Serio	34	6
6. (8) Cyclone B / Exon+Schn	32	5
7. (5) Cactus / Axelerate	29	6
8. (6) Alg / Samar / Afl'70	27	5
9. (6) Bischof / Samar	26	4
10. (..) Cucumbeer / Fraction	22	4

CRACK GRUPA

1. (1) AXELERATE	40	4
2. (3) Excess & Hitmen	18	2
3. (2) Succes & Trc	10	1

DEMO

1. (2) ALTERED S. / TABOO	67	7
2. (1) Opium / Samar	62	7
3. (7) Bl. Domination / Samar	41	5
4. (8) Applause / Arise	31	4
5. (..) Defloration / Fraction	29	5
6. (9) Move / Arise	28	5
7. (10) Hallucinations / Albion	24	4
8. (..) Excalibur / Albion	20	3
9. (3) Digital World / Samar	20	2
10. (..) Exoneration / Exon	19	3

TOOL

1. (1) DIR MASTER	43	7
2. (4) Voodoo Noter	21	3
3. (..) Octa Noter	18	3
4. (4) Hardtrack Composer	16	2
5. (..) Turbo Assembler	13	2

MUZYK

1. (1) WACEK / ARISE	84	10
2. (9) Kordiaukis / Arise	53	8
3. (3) Daf / Samar	51	6
4. (..) Noise / Samar	46	9
5. (4) Rodney / Arise	46	7
6. (2) Praiser / Reflex / Faith	45	6
7. (5) Wizard / Exon+Schn	44	5
8. (..) Bzyk / Samar	30	6
9. (5) Moog / Agony	29	4
10. (10) Sage / Fraction	27	4

SWAPPER

1. (4) CACTUS / Axelerate	54	6
2. (1) Dr. Soft / Albion	29	3
3. (6) Sebaloz / Lepsi	26	3
4. (4) Corwin / Fraction	19	3
5. (..) Ramos / Samar	19	2
6. (..) Thorgal / De-Koder	18	2
7. (..) Killer / Fraction	18	2
8. (3) Flea / De-Koder	17	2
9. (..) Human	15	2
10. (..) Chash / Fraction	11	2

CRACKER

1. (1) MOONCHILD	30	3
2. (..) Jack Alien / Remember ..	10	1
2. (..) Tsd / Axelerate	10	1

MAGAZYN

1. (1) ADWARP / KRECIKI	76	8
2. (3) Pivo	69	9
3. (4) Newspaper / Exon+Schn	61	9
4. (5) Freeside / Sataki	57	8
5. (8) Enhiridion / Samar	49	7
6. (7) Inverse / Oxygen	44	6
7. (2) Sinister / Fraction	37	5
8. (6) Vitality / Albion	14	3
9. (..) Always / Elysium	12	2
10. (..) Astoria / Agony	12	2

GRA

1. (..) ORBITS	30	5
2. (..) Kupiec	22	3
3. (9) Pirates	21	3
4. (1) Bombmania	15	3
4. (..) Maniac Mansion	15	3

Wśród grup na prowadzenie wysunęło się ARISE. Zresztą nie ma się czemu dziwić. Grupa jest w tej chwili najlepsza! Czy uda im się utrzymać wywalczoną pozycję zależeć będzie od członków grupy Samar - jeśli zechce im się wydawać nowe cool dema to to, kto będzie pierwszy na chartsach, można będzie uznać za przypadek (w końcu są to dwie równorzędne grupy!). Za plecami prowadzącej dwójki znaczące zmiany - Lepsi De zanotowało awans, Fraction spada (chyba dlatego, że już długo nie widzieliśmy ich nowych dem), powraca na listę Faith. Prawdopodobnie w przyszłym notowaniu awansuje Oxygen. A Albion? Jeśli nowego dema nie będzie (a fakt, że jest już mocno zdilejowane znają wszyscy), to też spadną niżej... Oczywiście moje przewidywania wcale nie muszą się sprawdzić, bo to Wy głosujecie i to Wy decydujecie o wyglądzie notowań!

W kategorii koderów za dużym zaskoczeniem jest chyba spadek Stinger'a, bo przecież nie bez powodu uznałem go za najlepszego polskiego koder minionego roku! Awans Stilgar'a na pierwsze miejsce nie powinien być pochyty jako niespodzianka, bo na tą pozycję facet sobie bez wątpienia zasłużył! Gold Hand oczko w dół, wyraźny awans Luke'a i drastyczny spadek Dux'a - o tych zmianach na topie nie mogłem nie wspomnieć. Ogólnie to za dwa miesiące wszystko się może zdarzyć...

U grafików Katon wysunął się na czołową stawkę. Valsary spada (bo jest mało aktywny ostatnimi czasy), a inny członek Samar'u, Alg, awansuje o cztery miejsca. Reszta jest milczeniem...

Kategoria muzyków - nie lubię się wypowiadać na jej temat, bo mnie się w zasadzie wszyscy tak samo podobają, a ulubionym muzykiem jest Phobos i dziwię się, że jeszcze nie pojawił się na chartsach! Wacek prowadzi, no i dobrze! Zastanawiam się czy Kordiaukis zasłużył sobie na tak wyrazisty awans, czy Noise powinien być tak wysoko, czy Bzyk w ogóle powinien tu być (osobiście nie lubię jego stylu) i dlaczego

spadł Praiser? Te i inne pytania będą mnie dręczyły, Was pewnie także... A póki co, przejdę do kolejnej kategorii, jaką są...

Kowerzyści - Rodney wprowadził się na pierwszą pozycję i mam nadzieję, że zdominuje się tam na dobre! Najwyżej notowana nowość to Nazgul, a Flash spada (już dawno nie widzieliśmy jego nowej pracy ☺).

Z początku wahałem się, czy jestem godny wpisania się na pierwszym miejscu (wyżej niż Dr.Soft!), ale potem doszedłem do wniosku, że skoro na mnie głosujecie, to chyba chcecie mnie widzieć na tej pozycji! Jeśli ktoś chce mi teraz wytknąć, że jest to dowód mojej pychy, specjalnie wyróżniłem swoją xywę kursywą, więc nic nie stoi na przeszkodzie wykreślenia mnie z notowania - naprawdę nie chcę żebyście myśleli, że jestem najlepszy! Po prostu tak wyszło po podliczeniu votek (Hej Lydon! Może ten Twój program do podliczania chartsów ma jakieś błędy?)... Wybaczcie!

Nie potrafię wytłumaczyć spadku dema „Digital World”, ale możliwe, że jest ono jeszcze za „młode” by osiągnąć czołową pozycję na notowaniach. Pierwsza dwójka zamieniła się miejscami (znowu?), cieszą za to awanse dem Arise'ów i Albion'ów...

Wszystko wskazuje na to, że „Adwarp” już niedługo będzie szczylił się mianem najlepszego polskiego zina - „Pivo” jest tuż tuż, a za miesiąc? Kto wie...

Gier i tools'ów chyba nie warto komentować? Sytuację na scenie crackerskiej też jest chyba ustabilizowana. Axelerate na razie niezagrożone i nic nie wskazuje na to by pojawiła się w Polsce nowa, lepsza grupa. Po odejściu (tymczasowym) ze sceny Moonchild'a (najlepszego polskiego crackera) oraz opuszczeniu grupy przez H-Bloxx'a kooperacja Excess&Hitmen może liczyć tylko na kilku crackerów z Excess... Zobaczymy co będzie za miesiąc!

I tyle notowań w tym numerze. Liczę, że do przyszłego wydania „Fuzz'a” zbieram nam się trochę więcej votek, co zaobfituje ładniejszymi chartsami!

CACTUS / AXELERATE / EXCESS

NEWSY ADRESY

AGONY - Druid planuje wydać swoją kolekcję inter, ale kto wie, jak długo każe jeszcze czekać? Wrócił do grupy Digger.

ARXSE - Turbosnail zmienił ksywę na Winniczek. Browar zaczął swapować (!), a El Bandidos zaczął rysować... Wkrótce wyjdzie pod szyldem tej grupy kolekcja muzyczna Scarlet'a/Samar, może będą jakieś dema.

AXELERATE - ostatnio cisza w ekipie, ale szykują się nowe produkty. Wstąpił Duńczyk Welli jako swapper.

DOG FUCKERS 62 - wstąpił V-12.

DRACO - wstąpił Trail jako koder. Archibald odszedł ze sceny. Skład: Creator, Dr Guma, Hank, J.F.Kennedy, Magnate, Miller, Mini Cat, Minos, Rhobaq, Trail, Wega

FRAC TION - wstąpił grafik Bizone. Shell pracuje nad swoim trackmem.

KRECKY - Z grupy odeszli: Killer oraz Flash/Reflex/Schn+Exon.

LEPST DE - planują nowe dema, które mają być kodowane przez Blender'a, Gwain'a oraz Zielok'a.

SAMAR - wstąpił Kosa jako koder. Grupa poszukuje pracowitych koderów (oferty składać na adres Ramos'a!).

VAUNDEVILLE - czekamy na kolekcję logosów Azgar'a, który ostatnio wstąpił do grupy Motiv8 jako grafik.

PARTY

MEK KAISYMPOSYUM 2k-1

Fallinghostel / Niemcy; 2 - 5 kwietnia 1999

- informacje: <http://ms.demo.org/>

THE GATHERING 1999

Vikingskipet, Hamar / Norwegia 31 marca - 4 kwietnia 1999

- informacje: <http://www.gathering.org>

■ BEDRICH / SKYLIGHT

Przemysław Szczęśniak

ul. Lencewicza 48/50

43-100 Tychy

- swapują tylko kowerami; dyskowy swap odpada

■ CACTUS / AXELERATE

Paweł Ból

Al. Marszałka Józefa Piłsudskiego 60/14

32-512 Jaworzno 9

e-mail: cactee@friko2.onet.pl.

- piszcie do mnie raczej na adres domowy, bo skrzynkę e-mail sprawdzam naprawdę rzadko!

■ JACKOBE / OXYGEN

Jacek Prętki

ul. Wiśniowa 19

64-310 Lwówek

- współpraca w wydawaniu Inverse; jeśli interesuje

Cię wstąpienie do Oxygen; czytaj ostrożnie

■ MAGNATE / DRACO

Mariusz Młyński

os. Pawlikowskiego 9a/3

44-240 Żory

- coverswap; friendship

■ RAMOS / SAMAR

Mariusz Rozwadowski

ul. Goszczyńskiego 8/96

41-207 Sosnowiec

- 0% swapu na koma, no time; w sprawie Enhirion'a (arty, voty) 100% reply; mały swap na PC

■ SCARAB / AXELERATE

Marcin Bąba

Kolbuszowa Górna 403

36-100 Kolbuszowa

- metal, techno, cover, normal swap; 100% reply

■ SER / LASSER

Sergiusz Raszewski

ul. Piastowska 42b/7

72-600 Świnoujście

- 4 swap!

■ STILGAR / ALBION

Sławomir Dziech

ul. Cicha 49

43-502 Czechowice - Dziedzice

- Albion HQ; no ordinary swap



PIRATES OGŁOSZENIA

tipsI (CZĘŚĆ 2)

Zatem kontynuuję to, co zacząłem w poprzednim issue „Fuzz’a”...

ROK 1600

Flota skarbów

Caracas

Maracaibo

Rio de Hacha

Santa Marta

Puerto Bello

Cartagena

Campeche

Vera Cruz

Havana

Florida Channel

I poł. września

II poł. września

I poł. października

II poł. października

I poł. listopada

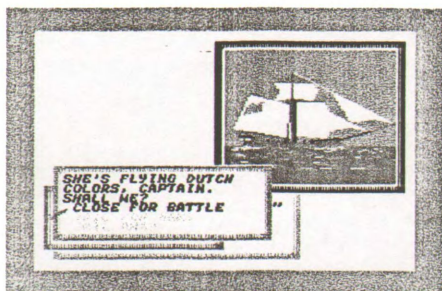
I poł. grudnia

I poł. stycznia

II poł. stycznia

II poł. lutego

II poł. marca



ROK 1620

Srebrny pociąg

St. Thome

Cumana

Caracas

Puerto Cabello

Gibraltar

Maracaibo

Rio de Hacha

Santa Marta

Cartagena

Panama

Puerto Bello

I poł. marca

II poł. marca

I poł. kwietnia

II poł. kwietnia

I poł. maja

II poł. maja

I poł. czerwca

II poł. czerwca

I poł. lipca

II poł. lipca

I poł. września

Na kolejną część tipsu zapraszam do następnego numeru „Fuzz’a”...

CACTUS / AXELERATE / EXCESS

Wszelka materia wszelkich myśli zawarta została w albumie „Mind of a Man”. Zachęcam wszystkich do zaopatrzenia się w ten album. Ma on format zeszytu, składa się z 28 stron A5 oraz sztywnej okładki (160g/m²). Jeśli chodzi o jakość to korzystam z najlepszego ksero w mieście. Teksty przełożył na angielski Dr.Soft, a wydrukowała drukarka laserowa.

Czy ma sens wydawanie czegoś takiego? Myślę, że tak! 80% grafik nie była wcześniej rozpowszechniana, rysowałem ją bowiem specjalnie do albumu. Poza tradycyjnymi grafikami znajdziecie również:

Abstrakcyjne prace, rozważania na temat kompozycji, faktury, historyjkę obrazkową, 10 przykazań Bimbri i Luke oraz dwa krzesła do samodzielnego montażu.

Dzięki albumowi zainteresowane osoby mogą wejść w posiadanie prac z ostatnich dwóch lat, nie obawiając się o jakość ksera. A z tym bywa różnie u spreaderów. Covery z trzeciej ręki wyglądają już beznadziejnie.

Album „Mind of a man” możecie otrzymać po kosztach ksero, czyli za 3 zł. pisać na mój adres:

ALG / SAMAR

Tomasz Sobierajski

os. Zwycięstwa 2/119

61-643 Poznań

Pilnie szukam kontaktu z ludźmi, którzy mieli do czynienia z przerzucaniem stuffu pomiędzy C64 i PC za pomocą kabla X1541. 100% odpowiedzi!

CACTUS / AXELERATE

Paweł Ból

Al. Marszałka Piłsudskiego 60/14

32-512 Jaworzno 9

tel. (0-35) 751-29-58

PORADNIK MŁODEGO PIRATA



(suplement)



Zgodnie z poczynionymi wcześniej obietnicami, przyszedł czas na omówienie najczęstszych problemów, które pojawiały się w listach od naszych czytelników.

Na początku pragnąłbym gorąco podziękować za wszelkie pozytywne opinie o „Poradniku” jak i za słowa krytyki pod jego adresem. Pisząc ten cykl artykułów miałem zamiar przytoczyć kilka faktów o naszym komodoru. Być może niektóre informacje zostały podane nieco na wyrost, lecz w przyszłości, gdy poznacie go lepiej, kto wie?? Może okazać się nawet niewystarczające.

Standardowym pytaniem było zagadnienie kopiowania taśmowych oryginałów rodzimej produkcji. Przypadek, że opisałem to trochę sztamowo. Cały problem leży tu w znalezieniu i poprawieniu fragmentu kodu loadera odpowiedzialnego za uruchomienie gry. Mniej „oblatani” włamywacze zaczęli zapewne szukać tego nieszczęsnego RUN. Małe sprostowanie, nie chodziło mi bynajmniej o Basic. poprzez RUN rozumiałem tu jego odpowiednik w assemblerze:

JSR A659

JMP A7AE

lub wprost do programu, np. JMP 0810 (czyli SYS 2064).

Znalezienie i wyłączenie tej komendy pozwoli nam na zgranie gry zaraz po jej załadowaniu. Z oczywistych względów musimy to zrobić przed uruchomieniem loadera. Aby tego dokonać będziemy zmuszeni trochę pokombinować. Ja proponuję taki tryb postępowania:

- zresetować komputer w opcji konfiguracja pamięci (bez modułu Action Replay nie da się obejść);
- wklepać LOAD***, 1,1 i w momencie, gdy zaczniesz ładować się gra (kolorowe paski) zfreezować komputer;
- wejść do monitora pod freezerką i przekopiować program loadera w wyższe obszary pamięci. np. z 02A7 - 0334 na C2A7 - C334;

- odszukać i unieszkodliwić tego JMP-a, dopisać prosty relokator, aby przeniósł loader we właściwe miejsce i go uruchomił;
- przewinąć taśmę na początek gry (ominać loader - jest w normalu!), włączyć PLAY i odpalić nasz relokator, który włączy loader.

Teraz pozostaje już tylko nagranie na dysk tak „odbezpieczonej” gry.

Tak się składa, że w tym numerze rozpoczynamy nowy cykl, tym razem będzie to programowanie w assemblerze. Dzisiaj powiem tylko parę słów na ten frapujący temat, by w kolejnym issue przejść do konkretów. Przy tej okazji chcę odpowiedzieć na jedno z pytań naszego czytelnika w sprawie pisania w assemblerze własnych programów. Program monitora zaimplementowany jest praktycznie w każdym module. Różnie się tym od Turbo Assemblera, że nie można w nim stosować etykiet. Jedyne wyjątkiem jest moduł BLACK BOX 7 (ten z Simon's Basic). Wartości etykiet musimy więc wyliczać sami, program ich nie rozpoznaje. Jest to bardzo uciążliwe, dlatego informuję, że wszystkie osoby, które nie posiadają Turbo Assemblera, mogą go ściągnąć ode mnie. Wystarczy przesłać na mój adres zaadresowaną kopertę ze znaczkiem plus dyskietkę lub kasotę. Nagram tam odpowiednią wersję assemblera i w ciągu tygodnia Wam odeślę.

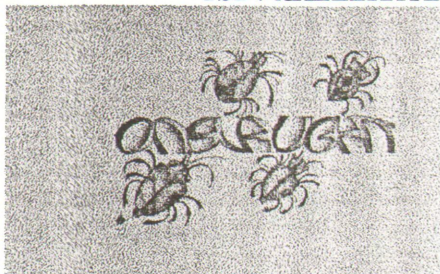
Mój adres: Tomasz Dzierkowski

os. 25-lecia 7/18

58-260 Bielawa

Oferuję też wymianę oprogramowania (gry i użytki). Odpiszę każdemu, kto załączy znaczki zwrotne!

TSD / AXELERATE



SATELLITE'98

raport z party

No i na mnie wypadło napisanie raportu z tego party. Na początek sprawy ogólne. Impreza odbyła się w hali sportowej Zespołu Szkół Budowlanych w Szczecinie i trwała od 7 do 8 listopada. Jeśli chodzi o samą podróż to nie ma o czym pisać, bo ode mnie (czyli z Gorzowa Wlkp.) do Szczecina jest jakieś 100 km, a oprócz tego jechałem razem z Thorgal'em, więc było z kim pogadać i czas podróży skrócił się maksymalnie. Po dotarciu na miejsce skoczyliśmy po Shapie'go i Hunchi'ego i razem z nimi udaliśmy się na party place. Po zapłaceniu wejściówki (25 zł. ze sprzętem lub 30 zł. bez) weszliśmy na salę (całkiem spora). Po rozłożeniu komodorów zaczęło się kopiowanie i zwiedzanie. Jeśli chodzi o zwiedzanie to na potrzeby party wynajęte zostało całe piętro. Warto też wspomnieć, że był sleeping-room i bufet otwarty 24h. O dwunastej w południe na party było ponad 300 ludzi, kibel zamarkerowany, a co niektórzy już „śledzili węza”. No i tak czas sobie słodko płynął, zorganizowano crazy compo (pamiętam tylko dmuchanie prezerwatyw i rapowanie), ale wszyscy czekali na competitions. Kompoty na koma odbyły się około dwudziestej. Na początku w ogóle nie wiadomo było czy koma na komode się odbędzie, bo nie było „gospodarza”, który poprowadziłby compo. Ale na szczęście ochotnicy się znaleźli, Katon zebrał prace, a Thorgal poprowadził koma. Na pierwszy ogień poszło music compo. Do tej konkurencji oddano 9 prac o raczej podobnym charakterze (techno). Warto wspomnieć pracę Kordiaukis'a, która była na 6 kanałów w stereo. Po zakach przyszła kolej na graphic compo. I w tej konkurencji tłoku nie było, wystawiono 4 prace, przy czym 3 w IFLI i 1 w HIREs - duża (up scroll). Co do demo compo, to wystawiono tylko jedno demo. Wyniki kompotów znajdziecie na końcu tego artykułu (ed. obok, po prawej ☺).

Ponieważ Satellite było imprezą multiplatformową, więc były też kompoty na PC, Amigę i Atari, ale ze zrozumiałych powodów nie będę o nich pisał. Kompoty się skończyły, a przez całą noc karmiono nas fake'ami (polewka!). Nad ranem wszyscy czekali już tylko na podliczenie głosów i rozdanie nagród. Nagrodami były podkładki pod myszkę, kompakt na Amigę (ciekawe, no nie?) i Amiga CDTV (bez komentarza). No cóż, nagrody pomimo swojej niewątpliwie wartości były, delikatnie mówiąc, źle trafione w oczekiwania komodorowców. Po rozdaniu nagród wszyscy rozjechali się do domów zostawiając za sobą wysypisko śmieci. Na tym mógłbym zakończyć, ale muszę napisać jeszcze, że na party zjawił się... Polonus, pytając o najnowszy top ten sceny na koma. Oprócz tego był jeszcze gostek z radia „ABC” (ed. !?!?!), który wziął kilka zaków Shapie'go, ciekawe czy polecą w radiu? No i był jeszcze jeden z kamerą, który na widok komody pokiwał obiektywem na znak hołdu. Podsumowując party można uznać za udane, organizatorzy do niczego się nie przyczepiali, nikt się nie bił, a compa odbyły się bez większych zakłóceń.

Pozdrowienia dla wszystkich ludzi, którzy byli na party.

DATA / AXELERATE

Wyniki competitions:

MSX:

1. BZYK; 2. BIZET; 3. SHAPIE

GFX:

1. KATON; 2. ZGIL; 3. SEBALOZ

DEMO:

1. RAGE / ONSLAUGHT



To screen z demo, które zajęło pierwsze miejsce!



Mapa pamięci (cz.4)



45-46 (\$2D-\$2E) VARTAB. Wskaźnik początku obszaru przechowywania zmiennych dla Basic-a.

Ta lokacja wskazuje adres, na którym kończy się obszar tekstu programu w Basic-u, a zaczyna się obszar, w którym przechowuje się zmienne. Wszystkie zmienne, które nie są elementami tablic, są przechowywane w tym obszarze jako opisy (tzn. przez określenie gdzie znajduje się rzeczywisty łańcuch znaków tworzący nazwę zmiennej). Każdej zmiennej przydzielone jest 7 bajtów. Pierwsze dwie komórki używane są na nazwę zmiennej, która składa się z wartości znaków ASCII pierwszych dwóch liter nazwy zmiennej. Jeśli zmienna oznaczona jest pojedynczą literą, drugi bajt zawiera 0. Siódme bity jednego lub obu tych bajtów mogą być ustawione na "1" (czyli dodanie 128 do wartości znaku ASCII). Określają one typy zmiennej. Jeśli oba siódme bity są równe 0, to zmienna jest zmiennoprzecinkowa. Jeśli tylko pierwszy bajt ma siódmy bit zapalony, to oznacza zmienną łańcuchową. Jeśli tylko drugi bajt ma zapalony siódmy bit, to zmienna jest funkcją (FN). Jeśli oba bajty mają zapalone siódme bity, to zmienna jest typu integer (zawiera liczbę całkowitą).

Użycie pozostałych pięciu bajtów zależy od typu zmiennej. Zmienna zmiennoprzecinkowa używa te pięć bajtów do przechowywania wartości zmiennej w formacie zmiennoprzecinkowym. Integer przechowuje wartości zmiennej w trzecim i czwartym bajcie; pozostałych nie używa.

Zmienna łańcuchowa w trzecim bajcie przechowuje długość łańcucha, czwarty i piąty zawierają adres początkowy łańcucha tekstu; pozostałe są niewykorzystywane. Zauważ, że rzeczywisty tekst jest umieszczony albo w części zawierającej program w BASIC-u, gdzie łańcuchowi po raz pierwszy przyporządkowana jest wartość, lub w ob-

szarze przechowującym łańcuchy tekstu, wskazywanym przez lokację 51 (\$33).

Definicja funkcji będzie używać trzeciego i czwartego bajtu na adres w programie, gdzie zaczyna się ta definicja. Piąty i szósty zawierają wskaźnik zmiennej zależnej (X dla FN A(X)). Ostatni bajt jest nieużywany.

Poznanie sposobu w jaki tworzone są zmienne w dużym stopniu pomaga przy programowaniu. Na przykład: Teraz wiesz, że zmienna integer nie będąca elementem tablicy używa nie mniejszego obszaru niż zmiennoprzecinkowa i ponieważ większość komend BASIC-a zmienia liczby integer na zmiennoprzecinkowe, stosowanie ich nie daje zwiększenia szybkości działania programu, a w wielu przypadkach nawet ją zmniejsza. Ale, jak zauważymy, tablice typu integer mogą zaoszczędzić godną uwagi ilość komórek pamięci.

Zmienne przechowywane są w kolejności ich tworzenia. Podobnie, gdy BASIC poszukuje zmiennej, zaczyna je od początku tego obszaru. Jeśli zmienne używane wspólnie są zdefiniowane na końcu programu, a więc umieszczone są na końcu tego obszaru, dłużej będzie trwało ich wyszukiwanie. Zdefiniowanie najczęściej używanych zmiennych na samym początku programu powoduje jego szybkie wykonywanie.

Pamiętaj również, że raz stworzona zmienna nie znika podczas wykonywania programu. Nawet wtedy, gdy później nie będzie używana, wciąż będzie się znajdować w obszarze zawierającym zmienne i będzie zwalniać procedurę, która wyszukuje wywołaną zmienną.

I to tyle odnośnie tej lokacji w tym odcinku. Temat spróbuję jeszcze poszerzyć w następnym numerze „Fuzz'a”, bo jest tego bez wątpienia wart! Zapraszam do lektury kolejnej części „Mapy pamięci”...

NA KAŻDY TEMAT...

Postaram się odpowiedzieć na pytanie:

- Czy covery są już sztuką?

Prace oraz ich autorzy mają posłużyć jako jeden z argumentów potwierdzających tę hipotezę.

- Zaproponuję także dwa formaty, które mogłyby konkurować z coverami, wpływając tym samym na większą popularność cover sceny wśród osób umiających świetnie rysować, ale nie posiadających C64.

Co to jest cover? W słowniku znaleźć można prawie stronę znaczeń. Odnosząc się do cover sceny oznacza to nic innego jak okładkę na dysk.

Najstarszy cover przypominający swym wyglądem obecnie spreadowane na scenie pochodził z 1987 roku. Ale z całą pewnością w czyichś zbiorach znajdują się dużo starsze. Przez ponad 11 lat w tej dziedzinie bardzo wiele się zmieniło. Przede wszystkim technika, styl, ale nie należy zapomnieć również o przeznaczeniu coverów. Cover traci swoją „formę użytkową”. Większość zbieraczy i cover swaperów po otrzymaniu covera wpina go do segregatora i przechowuje w sterylnych warunkach. Przykładem może być tu Human. Owszem, istnieją wyjątki. Niektórzy myślą ile by dostali pieniędzy jakby wszystko zanieśli na makulaturę?

Covery jednostronne szczególnie dużo tracą po złożeniu. Mimo to powstaje ich coraz więcej. Spośród wszystkich prac Cyclone'a B 43% to covery jednostronne. U Rinsped'a z kolei aż 63%! Porównując wyniki z dorobkiem Astaroth'a z lat 1993 - 95, covery jednostronne - 30%. Mamy więc tendencję w kierunku rysowania coverów jednostronnych. Owszem, to słaby argument. Należałoby raczej wziąć pod uwagę więcej coverów i przedstawić to na wykresie. Bardziej przekonujący jest fakt, iż Nazgul od 1996 roku rysuje tylko covery jednostronne.

Być może coverzyści przestali po prostu

przejmować się, że po złożeniu cover będzie dziwnie wyglądać. Nie mogłem jednak tego zjawiska pominąć w moim artykule.

Cover nie ma też ściśle określonych wymiarów. Istnieją pewne rozbieżności w wysokości czy szerokości. Rozpoczynając przeglądanie coverów natrafiłem od razu na cover o szerokości 13,8 cm (Agresiv). Nie dziwi 13,6 cm (Bishop: „Opium”, „Killer”, Nazgul: „Venture”). Zdarzyło się też 13,3 cm (Condic, Flash: „AFL”, „Mr.Fire”, „Cadgers”). Prawdziwym asem jest cover, który ma na jednym końcu 13,7 cm, a na drugim 13,2 cm (Chash: „Sinister”). Patrząc pod innym kątem, całą paczkę dysków zmieścić można w coverze o szerokości 17 cm (Jackobe), ale to chyba było zamierzone. Na pewno nie powiedziałbym tego samego o 17,2 cm (Cobe: „Panic”).

Jeśli chodzi o wysokość covera, to w tym miejscu panuje już spora dowolność. Na wyróżnienie zasługuje 23,5 cm (Alg: „Cyberbrain”) i 24,5 cm (Pablo). Oddzielny artykuł można poświęcić coverom, których nie można złożyć, dlatego nawiążę tylko do 13,2 cm / 13,7 cm (Chash: „Sinister” / Alg: „Alpha Flight”). Sporadycznie pojawiają się covery do dyskietek 3,5 cala. Przodownikami w tej dziedzinie są Comanche oraz Moaner.

Ale do czego mierzam?

Nie podoba mi się, iż często grafiki w innych formatach niż cover nie są tolerowane w reviewach, konkursach i przez spreaderów (na szczęście pomalą się to zmienia). Format coverów traktowany jest w sposób całkiem dowolny. Po drugie większość pokryw ciężko jest skleić, nie wspominając już o użytkowaniu. COVER W DUŻYM STOPNIU ZATRACIŁ WIĘC SWOJE PIERWOTNE PRZEZNACZENIE. Nie obawiam się stwierdzić, iż te parę kresek, kropek czy plam barwnych na kartce papieru stało się sztuką! Podobnie jak malarstwo,

literatura, muzyka czy wyrabianie garnków! Jedną z ważnych intencji grafika jest pragnienie aby cieszyć. A sztuka jest przecież niczym innym jak próbą tworzenia form, które cieszą, które się podobają. Nie mam tu na myśli odpowiadania na koniunkturę. Każdy, kto nazywa siebie krytykiem i w ten sposób pojmuję sztukę, jest naiwnym chłopcem, który idzie z łopatką do ogrodu szukać złota.

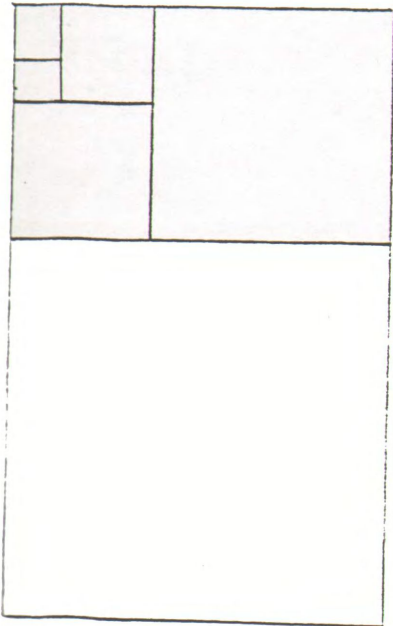
Cóż złego w tym, iż wizje przeszłości narodu ukazywane przez Matejkę były zgodne z ówczesnymi potrzebami społecznymi i dlatego przyniosły artyście nieśmiertelną sławę? (Jest to moja odpowiedź na zarzuty Cucumbeer'a) Dygresją tą chciałbym przejść do kolejnej części artykułu.

Inne nie znaczy gorsze.

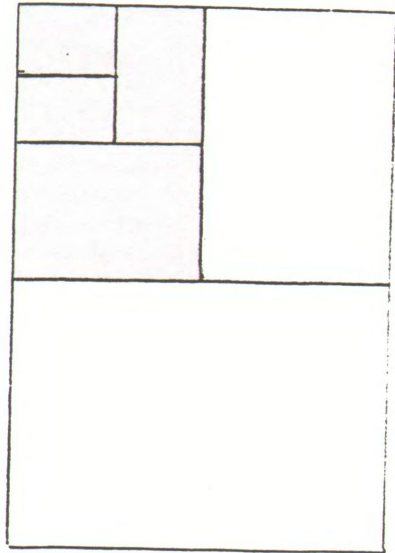
W poligrafii stosuje się formaty (A0... A4, A5 itd.). Są to tzw. prostokąty znormalizowane, w których stosunek boków wynosi pierwiastek z 2 : 1 i w przybliżeniu prezentuje się następująco: 1,412135... Prostokąt znormalizowany charakteryzuje się tym, że podzielony na pół daje dwa mniejsze prostokąty znormalizowane.

Złoty prostokąt.

Stosunek boków wynosi - (pierwiastek z pięciu + 1) podzielone przez 2 : 1. W przybliżeniu jest to 1,61803398874989484820... = 1,62. Złoty prostokąt charakteryzuje się tym, iż składa się z kwadratu o boku równym szerokości prostokąta oraz drugiego mniejszego złotego prostokąta.



ZŁOTY PROSTOKĄT



PROSTOKĄT ZNORMALIZOWANY

Taki format uważany jest za szczególnie przyjemny dla oka. Złoty prostokąt znany był już w starożytnej Grecji. Grecy usiłowali odkryć w sztuce niezmiennie prawa geometryczne. Proporcja geometryczna, znana jak podział, była uważana za klucz do tajemnicy sztuki.

Chciałbym teraz przytoczyć podział, który znajduje się w dwóch twierdzeniach Euklidesa.

■ Twierdzenie jedenaste z Księgi II.

„Podzielić daną prostą tak, by prostokąt zawarty pomiędzy całą a jednym z odcinków był równy kwadratowi na pozostałej części”

■ Twierdzenie trzydzieste z Księgi VI.

„Podzielić daną skończoną prostą w stosunku skrajnym i średnim”. Uogólniając, powszechnie przyjęta reguła brzmi:

„Podzielić dany odcinek tak, żeby jego część krótsza miała się do dłuższej, jak dłuższa do całości”.

Wynikły podział, grafik wyrazić może w proporcji 8 : 5, 13 : 8, 21 : 13 itd. Nie otrzymamy w ten sposób „idealnego” złotego prostokąta, gdyż stosunek boków jest liczbą niewymierną, czyli taką, którą nie można przedstawić za pomocą ułamka zwykłego. Właśnie fakt, iż stosunek boków złotego prostokąta (czy jak kto woli, szczególnie proporcja) jest liczbą niewymierną, przyczynił się do mistycznej sławy złotego podziału. Istnieje na ten temat bogata literatura.

Co na to literatura?

Przykładowo Gustaw Theodor Fechner, będący twórcą estetyki eksperymentalnej, uczynił ze złotego podziału główny przedmiot swoich badań. Od tego czasu każde prawie dzieło z zakresu estetyki zawiera pewne rozważania w tym przedmiocie.

Niemiecki pisarz Zeising usiłował dowiedzieć, że jest to klucz pozwalający zrozumieć zarówno przyrodę jak i sztukę. Zeising uważany był za człowieka o skrajnych poglądach. Twierdził, że złoty prostokąt istnieje we wszystkich dziełach sztuki. Późniejsze badania tego nie dowiodły. Dobry artysta świadomie stosuje ów podział

w strukturze dzieła. Może też do niego dojść w sposób przypadkowy. Myślę więc, że złoty podział mógłby być stosowany w celu uzyskiwania stosunków szerokości do wysokości obramowania grafiki. Dominuje on przecież w proporcjach prostokątnych okien, drzwi, ram obrazu, stronic książek. Proporcja ta jest bardzo często stosowana w sztuce malarskiej, tj. stosunek przestrzeni ponad horyzontem do tła.

Na koniec wypada przeprosić za ewentualne błędy z mojej strony, jeśli chodzi o procentową liczbę coverów jednostronnych czy też wymiary niektórych prac. Osoby o bardziej konserwatywnych poglądach na temat cover sceny redakcja zachęca do podzielenia się swymi spostrzeżeniami.

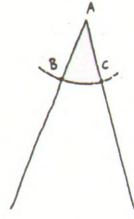
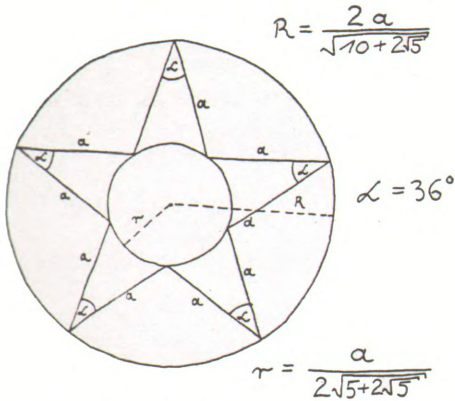
ALG / SAMAR

Pentagramy (już) bez tajemnic

W artykule zamieszczonym w ostatnim numerze „Paper Art News” instruowałem w jaki sposób narysować elipsę, bez użycia kosztownych przyrządów rysowniczych. Tym razem zajmę się wielokątem gwiazdystym, zwanym popularnie pentagramem.

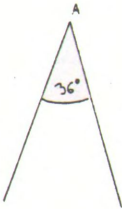
Pentagram kojarzony jest z szatanem, siłami ciemności, obrzędami magicznymi. Pojawia się w formie gwiazdki na drzewku wigilijnym. Był obok sierpa i młota jednym z symboli ZSRR. Również coverzyści używają pentagramów. Za przykład posłużyć może cover „Face for fear” by Duce (2 sztuki), „Istari” by Nazgul (1 sztuka) lub „Killer” by Bishop (fragmentarycznie). Wszystko przemawia więc za tym, aby każdy początkujący grafik potrafił bez problemu narysować ową figurę geometryczną.

Podstawową rzeczą, o której należy pamiętać, jest kąt wewnętrzny ramienia pentagramu. Wynosi on 36°. Jeżeli przy tym długość każdego ramienia będzie taka sama, to nas pewno otrzymamy prawidłową figurę.

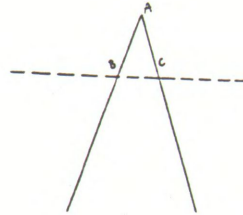


Potrzebny będzie cyrkiel, ołówek, linijka i kątomierz.

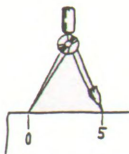
Krok 1: Za pomocą kątomierza i linijki rysujemy kąt o mierze 36° .



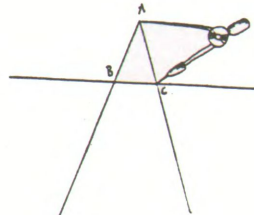
Krok 4: Rysujemy prostą przechodzącą przez punkty B i C.



Krok 2: Rozwieramy cyrkiel na szerokość 5 cm.

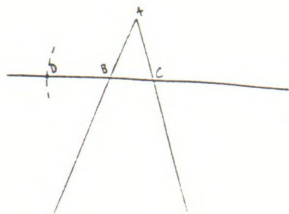


Krok 5: Rozwieramy cyrkiel na odległość odcinka |AC|.

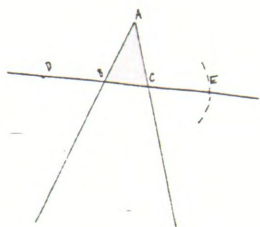


Krok 3: Wbijamy ostrze cyrkla w punkt A i zataczamy łuk, który przecina ramiona kąta w punktach B i C.

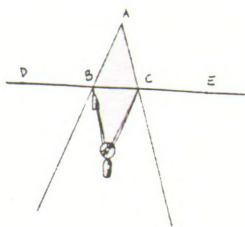
Krok 6: Wbijamy ostrze cyrkla w punkt B i rysujemy łuk tak, aby przeciął się on z prostą w punkcie D.



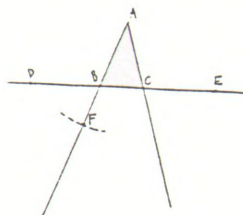
Krok 7: Wbijamy ostrze cyrkla w punkt C i rysujemy łuk tak, aby przeciął się on z prostą w punkcie E.



Krok 8: Rozwieramy cyrkiel na odległość $|BC|$.



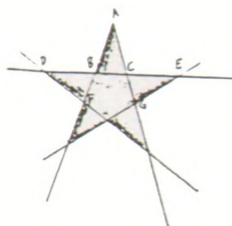
Krok 9: Wbijamy ostrze cyrkla w punkt B i rysujemy łuk tak, aby przeciął on w punkcie F ramię kąta, na którym leży punkt B.



Krok 10: Wbijamy ostrze cyrkla w punkt C i rysujemy łuk tak, aby przeciął on w punkcie G ramię kąta, na którym leży punkt C.

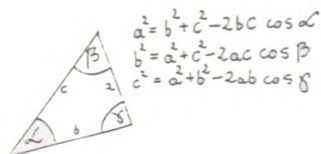
Krok 11: Rysujemy prostą przechodzącą przez punkty D i F.

Krok 12: Rysujemy prostą przechodzącą przez punkty E i G.



Jeśli trzymaliście się dokładnie wskazówek to prawdopodobnie narysowaliście pentagram o krawędzi ramienia 5 cm. Przejdę teraz do nieco trudniejszego zadania. W jaki sposób narysować pentagram bez użycia kątomierza? Odpowiedź znalazłem jeszcze zanim planowałem napisać artykuł o pentagramach. Przygotowując się do matury natrafiłem na zadanie z ostrosłupem o podstawie dziesięciokąta foremnego.

Dziesięciokąt składa się z 10 trójkątów równoramiennych i kątów pomiędzy ramionami równym 36° . Z pomocą przychodzą wzory cosinusów.

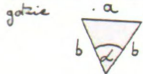


To tyle teorii. Powracając do pentagramów. Jeżeli korzystamy z wcześniej opisanych 12 kroków kątomierz potrzebny jest nam tylko podczas kroku 1. Czy można w jakiś inny sposób wyznaczyć precyzyjnie kąt 36° ? Wystarczy narysować trójkąt o bokach $5/5/3,1$.

Poniżej znajduje się sposób na wyliczenie dowolnego kąta i narysowanie go bez użycia kątomierza. Pierwsze dwa boki mogą być dowolnej długości. Im dłuższe tym większa dokładność z jaką narysujemy kąt.

Przekształcając wzór cosinusów.

$$\begin{cases} b = c \\ a^2 = b^2 + c^2 - 2bc \cos \alpha \\ a^2 = 2b^2 - 2b^2 \cos \alpha \\ a^2 = b^2(2 - 2\cos \alpha) \\ a = b\sqrt{2(1 - \cos \alpha)} \end{cases}$$



b - ramię (wartość mniejsza niż maksymalna rozwartość cyrkla)

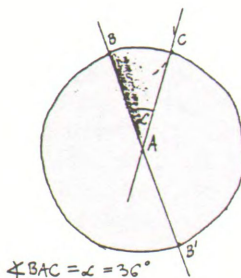
a - szukany trzeci bok.

Cosinus kąta alfa odczytujemy z tablic. Dla $\alpha = 36^\circ$, $\cos \alpha = 0,809$. Po podstawieniu do wzoru

$$\begin{aligned} b &= 8 \quad \alpha = 36^\circ \\ a &= 8\sqrt{2(1 - 0,809)} \\ a &= 8\sqrt{2 \cdot 0,191} \\ a &= 8\sqrt{0,382} \\ a &= 8 \cdot 0,6180 \\ a &\approx 4,95 \end{aligned}$$

- Rysujemy linię prostą.
- Zaznaczamy na niej punkt A.
- Rozwieramy cyrkiel na szerokość 8 cm.
- Wbijamy cyrkiel w punkt A i kreślimy okrąg, aby przeciął prostą w punktach B i B'.
- Rozwieramy cyrkiel na szerokość 4,95 cm.
- Wbijamy ostrze cyrkla w punkt B i rysujemy łuk tak, aby przynajmniej raz przeciął się z okręgiem. Miejsce przecięcia oznaczamy jako punkt C.
- Rysujemy prostą przechodzącą przez punkty A i C.

Teraz przechodzimy do kroku 3 i rysujemy dalej pentagram według wskazówek.



Mam nadzieję, że ktoś dobrał do tego miejsca. Pragnę podkreślić iż, aby narysować prawidłowy pentagram niezbędna jest precyzja. Owszem, jeśli jest on niewielki polecam korzystać z kątomierza. Sprawa komplikuje się przy pentagramach wyższych niż (...) 5 cm. Nie warto sięgać po kątomierz gdy chcielibyśmy ozdobić takim znakiem ścianę pokoju. Wtedy najwygodniej zamiast cyrkla użyć sznurka i przywiązanego ołówka.

Doskonałym przykładem ilustrującym artykuł jest pentagram na coverze „Istari”. Kąty wewnętrzne ramion różnią się nieznacznie. To wystarczyłoby, aby różnica długości górnych, a dolnego ramienia wynosiła aż 5 mm!

ALG / SAMAR

Numery Archiwalne

Aby otrzymać jeden z poprzednich numerów zina należy wysłać zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem i wypisać na niej numery zamawianych egzemplarzy. Oto koszt poszczególnych wydań...

FUZZ #0	- 60 gr.
FUZZ #1	- 1, 80 zł.
FUZZ #2	- 2, 40 zł.
FUZZ #3	- 3 zł.
FUZZ #4	- 3 zł.

Adres: Paweł Ból, Al. Piłsudskiego 60/14, 32-512 Jaworzno 9, tel. (035) 7512958.

PSYCHODELIC, BRAINSTYLE I CYBERART

CZYLI TO, CO ODRÓŻNIA COVER SCENĘ OD RESZTY ŚCIERWA

W artykule tym chciałbym przybliżyć jeden z nowych kierunków na cover scenie. Myślę, że nie jest to jeszcze pora aby pisać o jego genezie czy transformacji na przełomie lat, bowiem transformacja ta nie dobiegła końca, lecz co najwyżej do końca początku. Proponuję raczej przyjrzeć się przykładom tegoż kierunku.

Nawiążę chociażby do klasycznej moim zdaniem pracy zatytułowanej „Eufrosyne Dream” autorstwa Cyclone’a B i Moaner”. Rysowane w tuszu przez ponad rok ma wymiary 140 x 192 mm. Praca ta jest zakrecona w dosłownym tego słowa znaczeniu. Prawie całkowicie pokrywa ją tzw. plazma, której kształty symbolizują spirale. Plazmę nie należy traktować jednak jako monotonnie powtarzający się obiekt, lecz jako medium skutecznie ukrywające, ale i eksponujące wymiar pod nią. Trochę to zagmatwałem, więc spieszę z wyjaśnieniami.

Odnoszę wrażenie, iż covery w stylu psychodelicznym nie są właściwie odbierane. Mało kto, że się tak wyrażę, kuma o co w nich chodzi. Zarzuca się więc takim pracom brak kontrastów, nie przestrzeganie zasad właściwej kompozycji, czy nadmierne nagromadzenie motywów.

PROCES TWÓRCZY

Przypuszczalnie na początku autor szkicuje, tj. robi się to w przypadku tradycyjnych grafik, główne elementy. Chociaż można to pomi-

nać i nanosić medium w realtime, co jest już ukłonem w kierunku brainstyle. Gdy pierwszy etap dobiegnie końca, rozpoczyna się etap drugi polegający na tworzeniu psychodelicznego klimatu. Zamiast budować bryły w tradycyjny sposób (np. zaznaczając kontur i cieniując jego wnętrze) wykonuje się coś zupełnie innego i świeżego. Nakłada się wspomniane wcześniej medium. Może to być plazma, ale niekoniecznie, rozumiana jako faktura o bliżej nieokreślonym kształcie, który wypełnia obiekty na pierwszym planie - które, jakby tego było mało, leżą pod nią. W kilku pracach, stworzonych przez niedocenianych przedstawicieli tego wciąż raczkującego kierunku, uderzająca jest konsekwencja. Konsekwencja w stosowaniu formy wizualizacji własnych pomysłów. Niedoceniani, gdyż przywykliśmy do tradycyjnej kompozycji. Próbuje my dostrzec kontrasty na jednolitej walorowo grafice. W takich pracach natomiast istotne są symbole, kierunki i gesty.

W postscriptum na coverze znajduje się propozycja odnalezienia logosa The Factory. Zdecydowałem się zamieścić fragment, gdzie logo jest faktycznie. Będziecie, Drodzy czytelnicy, mieli ułatwione zadanie. potraktujcie to jako trening w rozwiązywaniu rysunków psychodelicznych. A Was psychonauci proszę o jeszcze więcej prac.

ALG / SAMAR



BASICOWY ZAWRÓT GŁOWY

Jako że magazyn „FUZZ” przeznaczony jest dla wszystkich użytkowników C64, dlatego również programujący w Basicu znajdą w nim coś dla siebie.

Do tej pory pojawiło się wiele publikacji na temat Basica. Mogliśmy poznać w pełni możliwości tego języka programowania i zoptymalizować pisane programy. Słabą stroną Basica jest wykorzystanie dostępnych trybów graficznych. Podobnie, gdy chcielibyśmy, aby podczas działania programu w Basicu wydobywała się z głośników muzyka. Myślę, że ten temat koledzy po fachu zaniedbali zarówno w „C&A” jaki i magazynach dyskowych. W takim przypadku potrzebna jest chociaż słaba znajomość kodu maszynowego lub tzw. assemblera. Nie każdy jednak ma czas i ochotę, aby się tego uczyć, dlatego proponuję zapoznać się z poniższym listingiem. Można wstawić go do własnych programów. Modyfikuje on przezwania IRQ, jednak tak, aby nie zakłócały działania interpretera.

```
10 RESTORE
11 A3=0
12 GOSUB 30
13 READ A$
14 IF A$="KONIEC" THEN 250
15 A1=ASC(LEFT$(A$,1))AND 63
16 A2=ASC(RIGHT$(A$,1))AND 63
17 IF A1<48 THEN A1=A1+9:GOTO 19
18 A1=A1-48
19 IF A2<48 THEN A2=A2+9:GOTO 21
20 A2=A2-48
21 A=A1*16+A2
22 POKE 828+A3,A
23 A3=A3+1
24 GOTO 130
25 SYS 828
26 ENI)
30 POKE 65, PEEK (61)
31 POKE 66, PEEK (62)
32 RETURN
33 DATA 78, a9, 64, 8d, 14, 03, a9, 03
34 DATA 8d, 15, 03, a9, 01, 8d, 1a, d0
```

```
35 DATA a9, 7f, 8d, 0d, dc, a9, f7, 8d
36 DATA 12, d0, a9, 1b, 8d, 11, d0, a9
37 DATA 00, aa, a8, 20, 00, 10, 58, 60
38 DATA ee, 19, d0, a2, 01, 8a, 48, 20
39 DATA 03, 10, 68, aa, ca, d0, f6, 4c
40 DATA 31, ea, c1, cc, c7, KONIEC
```

W obecnej postaci linie 10, 12, 30, 31 i 32 wydają się być zbędne. Jednak kiedy w głównym programie korzystamy również z linii DATA nie trzeba stosować flag w celu „dokopania się” do potrzebnych informacji. Procedura w kodzie maszynowym przepisywana jest do bufora magnetofonu. Jeśli zamierza się używać w programie poleceń LOAD i SAVE, należy przenieść procedurę w inne miejsce (np. \$C000). Procedura nie jest w pełni relokowalna. Trzeba zmienić adres wektora IRQ. W listingu znajduje się w linii 33 (trzecia i ósma dana). Adres procedury zmienić można w linii 22 oraz 25. Nie zapomnijmy jeszcze aktualizować wektora w linii 33, przy czym do adresu początkowego należy dodać #40 (lub \$28). W linii 38 dana nr 5 to liczba wywołań na ramkę. Jest to jedyna wada procedury. Wywołania następują bezpośrednio po sobie, co może być wychwycone przez wrażliwsze ucho. W linii 37 (dane nr 5/6) i linii 39 (dane nr 1/2) znajdują się adresy INIT oraz PLAY. W kolejności młodszy / starszy bajt. Domyślnie jest to \$1000 i \$1003. I jeszcze jedno. Przed uruchomieniem programu w pamięci musi znajdować się zak, w przeciwnym razie komputer się zawiesi.

W następnym numerze (o ile znajdzie się na votce informacja, że komuś to się przyda) zamieszczę rozszerzoną procedurę. Będzie jeszcze łatwiejsza do modyfikowania na własne potrzeby. Będzie sprawdzać poprawność ustawionych parametrów i wklepanych linii DATA, pozbawiona wad wcześniejszej wersji i w 100% relokowalna. Pozdrawiam.

ALG / SAMAR

Stop! Redakcja

FUZZ #5

Rzecz najważniejsza... Ze względu na to, że otrzymaliśmy sporo artykułów do bieżącego wydania magazynu, musieliśmy zwiększyć tymczasowo jego objętość. Oczywiście taka sytuacja nie powtórzy się w przyszłości, gdyż postanowiliśmy nie zwiększać już więcej objętości zina z powodu rosnących kosztów. Wszystko przez to cholerne xero! Jeśli ktoś może nam w tej materii dopomóc, byłibyśmy niezmiernie wdzięczni! Nie martwcie się o cenę bieżącego numeru maga - płacie za xero normalnych 20 stron, a te 4 dokładamy ekstra z naszej kieszeni! Bynajmniej nie jest to jakaś nadmierna hojność! Po prostu nie chcemy wprowadzać przysłowiowego zamętu (ehm, a jest takie przysłowie?).

KOSZTY

Ponieważ z nowym rokiem zdrożało najtańsze xero w mieście Jaworznie (zapytam przy okazji: za co to moje miasto otrzymało powiat?), zwiększają się także koszty otrzymywania „Fuzz’a”. Numery archiwalne (których zapasu nie posiadamy!) także będą miały wyższą cenę, ale o tym jest osobny artykuł. Obecna cena „Fuzz’a” to 3 złote. Ponieważ koszt kserowania jednej strony A4 wynosi 30 groszy, możecie sobie przeliczyć, czy nie oszukujemy Was?

PROPOZYCJA

Co Wy na to, by okładka „Fuzz’a” była na papierze kolorowym? Nie myślę tu o pełnej gamie kolorów, ale po prostu kolorowym papierze! Jeśli ktoś będzie tym zainteresowany, niech po prostu dorzuci do ceny zina 20 grosze i po sprawie. Jeśli będzie więcej chętnych, to może wprowadzimy to na stałe? Drodzy Czytelnicy! Jeśli i Wy macie jakieś propozycje odnośnie szaty graficznej naszego magazynu... Po prostu piszcie!

JAK OTRZYMAĆ?

To bardzo proste! Wystarczy wysłać na adres redakcji (poniżej) zaadresowaną kopertę zwrotną (piszcie na niej, który numer chcecie otrzymać!) ze znaczkiem oraz odpowiednią kwotą na koszty xera! Nasz adres:

PAWEŁ BÓŁ

AL. MARSZAŁKA PIŁSUDSKIEGO 60/14
32-512 JAWORZNO 9
tel. (035) 7512958

PRENUMERATA

Ponieważ zarówno koszty xera wzrosły jak i opłaty za przesyłki podniosła Poczta Polska, musi zmienić się także koszt naszej „prenumeraty”. Owszem, jest to rozwiązanie niezbyt interesujące większość z Was, jednak niektórych mimo wszystko zaciekało. Dlatego nie zrażamy się niczym i nie rezygnujemy z tego sposobu rozpowszechnienia magazynu! Koszt prenumeraty: trzy numery: 13, 99 zł., sześć numerów: 26,98 zł. Zalet prenumeraty chyba nie muszę wymienić? Przede wszystkim... Pewność! Nie musisz troszczyć się o to, czy zin już się ukazał, nie musisz czatować na niego, nie musisz wysyłać za każdym razem drobnych w liście! Wiesz, że maga otrzymasz pierwszy!

PODZIĘKOWANIA

Przede wszystkim dla tych, którzy przyczynili się do powstania tego numeru u maga: dla autorów artykułów (każdy podpisał się swoją ksywą - kontakt z każdym za pośrednictwem redakcji!), dla spreaderów votek (a jest ich aż dwóch - Miner oraz Klax) oraz dla tych, którzy znaleźli chwilę wolnego czasu na wypełnienie votki - Alg, Bedrich, Corwin, Galy, Jackobe (aż 2 razy!!!), Klax, Magnate, Miner, Ramos, Scarab, Ser, Stilgar, V-12 (także 2 razy!!!). Dziękuję!

CACTUS / AXELERATE / EXCESS