



Tartalomjegyzék

Beköszönő	1
Hírek	2
Kinght'n'grail	4
Newcomer (10.)	6
Breadbox64	15
1541 Ultimate	18
GoatTracker 2.68	22
Demomustra	37
Egykoron aranykoron	44
Clairvo/Faces interjú	48

Sziasztok!

Gondoltátok volna, hogy 3 évet kell várni a következő Commie Inside-ra? Szerintem már teljesen feladtátok a reményt, hogy valaha még egy számot a kezetekbe vehettek! :) Pedig egész gyorsan összeállt a CI 14 és remélhetőleg mindenki talál benne valami érdekességet, izgalmas olvasmányt! A magazin első olvasói a 2009-es Árok Party látogatói lesznek, mivel a magazin összerakásának egyik mozgatórugója volt, hogy meglepjük a találkozóra ellátogató vendégeinket.

Most már csak kellemes olvasást kell kívánnom! Kezdődjék hát a móka!

Poison

A Commie Inside #14-et elkövető személyek: Poison, Cargo, Hermit, StackJ, Leon. A borítón Carrion Train című képe látható. | singularcrew.hu

mindig is nagy hatással lesz rám mind a gép, mind a scene. De DJ a zene miatt lettem. Fanta-nal például ez sokkal közvetettebben alakult. Ő szabadúszóként, különböző fejlesztőcégeknél effekt és háttérhangok hangmérnöke lett. Greg is sokáig tolt a desktop publishing-et, főleg a 90-es évek második felében. Watt pedig igazi rendszergazdává nőtte ki magát.

Tudomásom szerint több ember lett DJ a régi C64-es scene-ről, ráadásul olyanok, akik ott nem zenéléssel foglalkoztak. Mi lehet ennek az oka? Kik ők, ismered-e a munkásságukat, esetleg tartod-e valakivel közülük a kapcsolatot?

Az okokat illetőleg nincs ötletem, azt tudom, hogy Poacher a Triumwyrat-ból most a Chi Records háza táját igazgatja Kevin néven. cOp ugyan ezt teszi az angol Hotflush Recordings-nál. SKC pedig a Hospital-nal hozza ki számaint. Fanta továbbra is drum'n'bass és jugle fanatik. Most jelent meg egy száma a Knowledge CD-jén. Én egy MustBeat Crew nevű csapatban vagyok DJ. Természetesen tudjuk egymásról, hogy ki, mit csinál és hogy hol tart az úton, de nem feltétlenül ugyanazt az ösvényt járjuk.

Milyen zenei stílust kedveltél régen és milyent kedvelsz most? A munkádban milyen stílust képviselsz? Mennyire szokott ez változni, mennyire vannak rád hatással az aktuális zenei trendek? Mi a véleményed arról, hogy alapvetően zenei képzettségű emberek -mint például az ex-Bonanzas Hauber Zsolt- is készítenek mixeket? Mennyire vannak előnyben a zenei képzettség miatt?

Zenével aktívan együttélő ember mindent meghallgat, ami az útjába kerül és utána mérlegel. Én sem vagyok ezzel másként. Természetesen többféle zenét hallgatok, mint ahány fajtát játszom. Az, hogy bizonyos zeneszerzők lemezlovaskodnak is, remek dolog. Ez a két dolog ugyan nagyon karöltve jár manapság, de szerintem még sincs túl sok közülük szorosan egymáshoz. A DJ más tollalval legyezösködik. Hangulatokat választ ki és mutat be, míg egy zenész magát a hangulatokat teremti meg. Bár, mint a mai világban mindenhol, itt is összemosódtak a határok, hiszen vannak olyan DJ-k, akik a keverési technikájukkal, úgy mutatnak be hangulatokat, hogy azok egységes, önálló egészszé, egy új hangulattá állnak össze. Ilyen esetekben mindenképp előny a zenei képzettség.



Az interlace üzemmódok vége: A júliusban, Malmöben tartott LCP partyn a Crest nevű democsapat olyan képfórmátummal állt elő, amely komoly vetélytársa lehet akár a mai napig népszerű IFLI-nek is. Az új formátum részben már eddig is létezett, de az embertelen korlátai miatt és szerkesztőprogram hiányában nem nagyon került elő. A keresztségben NUFLI nevet viselő üzemmód az ismert interlace üzemmódokhoz hasonlóan, viszonylag sok szín használatát engedi hi-res felbontás mellett, interlace nélkül. A bemutatkozással egy időben rajzprogram is készült hozzá.

noname.c64.org/csdb/release/?id=81153



Function 2009: Az idei Function szeptember 18 és 20 között kerül megrendezésre a szokásos Soroksári helyszínen. A találkozó honlapja és az előregisztráció már működik, a versenyszabályzat is elérhető.

2009.function.hu

BitJam Podcast: Vincenzo keze munkáját dicsérik a folyamatosan megjelenő BitJam Podcast-ek. Ezek egyetlen MP3-ba gyűjtött és összemixelt zenék, melyek hónapról hónapra egy-egy téma köré csoportosulnak. Már 77 számot élt meg a gyűjtemény, melynek 64. darabja csak és kizárólag a C64-ről szól. Persze érdemes a többit is hallgatni, 8bit-es zenék rendszeres szereplői az adásnak!



www.bitfellas.org



Emulátor iPhone-ra: Elkészült az első pofás C64 emulátor iPhone-ra, de az Apple nem engedi a forgalmazását, mert az ütközik a szabályzatukkal. Nem árusítanak ugyanis olyan szoftvert, amely más szoftver futtatására lenne képes.

www.manomio.com

Ma is fontos események a scene életében a party-k. Akkoriban –ha lehet- még fontosabbnak számítottak. Ti, a Faces mennyire voltatok party-ra járó emberek?

Amikor csak tehetünk elmentünk a party-kra, akár Budapesten, akár máshol tartották őket. Külföldi party-n nem nagyon voltunk. Talán Henry egyszer...

Melyik volt a legemlékezetesebb party-tok? Miért? Esetleg van valami emlékezetes story ezzel kapcsolatban?

Sopronban volt egy party. Nem emlékszem már ki tartotta. Na, ott aztán valamiért rendesen elszabadult a pokol. Mocskos kis tiniként összefirkáltuk az új Közért falát Faces logo-val, meg hasonló ökörségeket csináltunk... Inkább nem részletezem! ;-)

Tudomásom szerint Ti is rendeztetek party-t. Hány általatok szervezett esemény volt? Hogyan merült fel a szervezés ötlete? Mikor és hol voltak megtartva? Mi volt a legnagyobb kihívás a szervezésben? A visszajelzések szerint mennyire voltak sikeresek ezek a party-k? Van-e esetleg valami személyes dolog ezzel kapcsolatban, amit szívesen megosztanál velünk?

A szervezés ötlete adta magát. Demo-kat, crack-eket, zak-okat, képeket és party-kat csinált mindneki. Mi is tettük a dolgunkat. Ahogy visszaemlékszem, nem nagyon volt benne kihívás. Mindenki vállalt valamit belőle, és akkor még a compo-k díjait sem volt nehéz megszerezni. Épp csak bejött a 3M, meg a Texas Instruments és ők örültek, hogy a „nemzetközi számítástechnikai találkozót” szervező fiatalokat szponzorálhatják egy-két floppy-val vagy számítógéppel... Bár a party szervezés szempontjából ez már csak inkább a Faces vége felé volt. Utolsó party-nk inkább egy club-buli volt, mint scene party, Rage Against The Machine-nel, meg hasonló akkori friss grunge zenéssel.

Miért lett a lemezújságotok címe pont Magyar Méhész? Milyen sűrűn jelent meg? Hogyan állt össze egy szám? Hogyan támadt az az ötletetek, hogy ennyire laza, humoros újságot készíttetek? Kinek mi volt a feladata a magazin elkészítésében?

Miért pont MM? Miért ne?! Greg találta ki és mi meg kapásból szétröhögtük rajta magunkat. Össze-vissza jelent meg, ahogy épp kedvünk



A program megjelenésekor rögtön feltűnt egy kalóz verzió, de ennek beszerzése szinte teljesen felesleges, mivel a készítők 2 font ellenében letölthetővé tették a játékot. Ennyit biztosan megér egy kis lovagi kalandozás a kígyók birodalmában!

Akinek pedig tetszik a játék, nyugodtan számolhat vele, hogy újabb kalandokkal rukkolnak elő a programozók hamarosan! A PixelJoint.com olvasói már biztosan összefutottak az *ashmupstick* fedőnév alatt alkotó pixelgrafikussal, aki a Knight'n Grail rajzaiért is felelős. Többek között látható a munkái között a K'nG Nintendo DS átültetéséhez készített ötletelése és újabb C64 játékok ún. mockup rajzai. Igazán ígéretek!

Kellemes kalandozást, ifjú elektor kalandorok! :)

www.widepixelgaming.com in association with Psytronik Software presents:

KNIGHT 'N GRAIL

This epic arcade adventure features a brave Knight on a quest to find a magical grail ~ it is the only thing that can lift the curse that has turned his beloved into a dragon. Many dangers and foul beasts await you - but you are not defenseless! You will find weaponry and armour upgrades during your travels and you will even discover new powers that allow you to reach previously inaccessible areas.
Lead on adventurer, your quest awaits!

FEATURES:

- Over 200 screens to explore
- Multiple weapons & armour
- Special power-ups for your Knight
- Massive Boss Encounters!
- Exclusive to CBM 64 / 128!
- PAL & NTSC Compatible!

PSYTRONIK SOFTWARE

tehettem gépeztem. Semmi más nem is érdekelt akkoriban. Emlékszem, 1993-ban, 18 évesen csókóloztam először...

Hogyan alakult a Faces, miért ez lett a neve? Kik voltak a tagjai, hogyan kerültetek a csapatba és mi volt a feladatotok a csapaton belül?

Húú, erre a kérdésre nem teljesen én vagyok a legmegfelelőbb arc. Henry, Jamie, Oberon és Artwox már benne volt, amikor Watt és én beléptünk. Velünk egyidőben jött Greg és Dr. Hector is. Watt ismerte Valentine-t, Val pedig Syllinor-t hozta közénk. Később csatlakozott Warhead és a többiek is.
Emlékszel még a csapatotok legelső munkájára? Mi volt az? Esetleg van-e valami személyes élményed ezzel kapcsolatban?

A High Voltage megademo, volt az első említésre méltó, azt hiszem. Épp Szilveszter éjszakáján fejeztük be, nálunk, egy házibulival egybekötve. Henry, Jamie és Oberon pedig bementek a Váci utcába lófrálni, ahelyett, hogy scrolltext-et írtak volna. Utánuk is mentünk, hogy jöjjenek már vissza, fejezzék be. És még sikerült is megtalálnunk őket a nagy forgatagban.... Nem nagy story, de személyes. Nem?!

Mi volt az a Faces produkció, amit a leg átütőbbnek érzel, amire a leg büszkébb vagy?

Hát az pont nem készült el! A megjelentek közül pedig a 2 Years Faces volt számomra a leginkább összeszetettebb.

Voltak-e olyan magyar, illetve külföldi demok, amik különösen közel álltak hozzád? Melyek voltak ezek és mi fogott meg bennük annyira?

A Crest és a Black Mail legtöbb demo-ja. Legalábbis addig, amíg még nyomon követtem őket. Az utolsó bit-ig ki voltak találva és ráadásul még volt miértjük is. A Bubble's Tale-t és a McDonald's Restaurant-ot soha nem fogom elfelejteni.

Milyen típusú játékokat játszottál szívesen? Volt köztük olyan, ami különösen kedvencnek számított?

Ááááá, 64-el alig játszottam. Last Ninja-k, kicsit a Creatures-ök és még régről a M.Y.T.H. – History In The Making. Ennyi.

A Faces egy viszonylag zárt közösségnek tűnt a scene-en belül. Nem volt akkora népvándorlás nálatok, mint más csapatoknál. Miben látod ennek az okát? Szerinted az állandó körforgás gyengítette, vagy épp erősítette az akkori magyar scene-t?



- Már hónapok óta ezen küzdünk, mégis hogy gondolod? - kérdezte hitetlenkedve Sarah.

- A kapu - feleltem.

Mindenki ismerte a legendákat a kapuról azt mondják valaki be tudott jutni oda. Fel kellett készülnünk mindenre. Georgi mint orvos vett benedeknél egy csomó kötszert. Ezután lőszer után néztünk. Először az uradalomba mentünk.

- És mi lesz a csapdával? - Kérdezte Russ

- Nem érdekes, most ne foglalkozunk vele. Külömben is nem hiszem, hogy a remete tudna valami hasznos tanáccsal szolgálni.

Megboldogult Kerlson főrocker lőszerraktárába m-200-as töltényeket szedtünk fel. A martalóc erődbe volt még némi G-111 lőszer Sarahnak. Majd elővettem a térképet, és annak segítségével elmentünk a titokzatos kapuhoz. A sziget csücskében terült el ez a leginkább erődhez hasonló építmény. Hatalmas falak, tetejükön szögesdróttal takarták el előlünk az épület belsejét. A falakba áramot vezettek, így lehetetlen volt átjutni rajtuk. Az egyetlen bejáratot pedig egy számítógép őrizte.

- Mi dolgotok itt? - Kérdezte, mikor az ajtóhoz értünk. Bármilyen vakmerő kísérlet a szökésre az életetekbe kerül. Ezek a csövek itt mellettem köpik a halált.

- Gyűlölöm az ilyen számítógépeket - mondta halkan Russ.

- Mi van az ajtó mögött? - tettem fel a gépnek a számunkra legfontosabb kérdést.

- Érdekel, ugye?

- Ismersz személyi számítógépeket is?

- Nem alacsonyodom le rabszolgák közé.

- Miért gondolod, hogy jobb vagy az embereknél?

- A fajtád lassú, korlátozott képességű. Nem értetek ti semmihez.

- Nem unatkozol?

- Nem. Jó partnere vagyok magamnak?

Megdöböntett a számítógép nagyképűsége, lenézése az emberek felé, hiszen, őt is emberek alkották egyszer. Csavarhúzómmal leemeltem a gép fedelét.

- Haha, na és most? Nem értesz hozzám? - felelte a computer

az aktivitást. Elég csak a Pouet listáira, vagy a CSDB szavazós rendszerére gondolni, ami manapság részben de nem egészben ezt a funkciót látja el.

Ennek megfelelően az internet előtti világban rengeteg lemezmagazin működött, mindig friss hírekkel, toplistákkal. Bizonyítékul álljon itt egy lista az utóbbi 20 év ismertebb magyar C64 lemezmagazinjairól:

Deprave, Meteor, Híradó, Fölény, Magyar Méhész, Little Clever, Channel, Chaotic Country, Colony News, Collapse, Short Circuit, Widobet, Overshadow.

Volt tehát mit olvasni. 1996 környékén a magazinkészítés felpörgött, majd erős két év után lehanyatlott. Az Overshadow 2005-ben még jelentkezett új számokkal, de a demoscene-től egyre távolodó témákkal. A külföldi magazinok közül a német Digital Talk, és az ausztrál Vandalism News még tartja magát. Reméljük azért minél tovább, hiszen az utolsó mohikánjai egy letűnt, de szép (arany)kornak.

Clairvo/Faces interjú

Ez a cikk kissé megkésve kerül elétek, de talán még nem kopott meg túlságosan. Kovács Zsolt, alias StackJ kapta mikrofonvégre Clairvot, a méltán híres Faces csapat egykori oszlopos tagját...

Szia! Mesélj egy kicsit a régi önmagadról. Milyen iskolákba jártál, hogyan ismerkedtél meg a számítástechnikával, milyen számítógépeid voltak, mire használtad őket?

Hello! Végzettségemet tekintve gépgyártástechnikus volnék, de sohasem dolgoztam ebben a szakmában. Számítógépekkel sem az iskolában kerültem először kapcsolatba, a számítástechnikához pedig soha nem volt közöm. Nagyszüleimtől kaptam egy Commodore 64-et 1988 karácsonyára, azzal kihúztam 1994-ig, majd 2000-ben vettem egy PC-t, 2004-ben pedig egy laptop-ot. Ennyi. Nem voltam soha számítógép mániás, de mindig is szerettem őket az életem megkönnyítésére és színesítésére használni.



kézzel elátta a sebeit.

- Gyerrünk Attila! - biztattam társamat - automata mód.

Amikor harminc golyó csapódott egyszerre a robot fém testébe, már nem bírt ellenállni, és darabjaira hullott szét.

- Hogy van Sarah? - fordultam oda rögtön Georgihoz.

- Elég jól. A páncélja sok golyót felfogott.

Tényleg nem voltak nagy fájdalmai, vagy nem mutatta őket, mert fél óra múlva a G-111-ével a kezében gyalogolt mellettem. A robotoknál találtunk egy ösztökét is, igaz nem nagyon volt rá szükségünk. A folyosó végén egy ajtó volt, amit Attila nyitott ki egy adag tnt-vel. Bent a szobában egy relét találtunk. Magamhoz vettem.

- Talán még jó lehet valamire - mondtam.

Utunkat a másik irányba folytatva egy aranszínű harci robottal találkoztunk.

- Mi ez? - kérdezte Attila.

- Egy felkutató - mondta Russ-elég régi harci robotfajta.

- Honnan tudod ezt? - kérdeztem.

- Nem tudom - vont vállat Russ. Egyszerűen csak emlékszem rá, és másokra is.

Van még védelmező, kromoidok, dragonov nevű robot is. Ezek már újabb fajták. Russ mindegyiket részletesen le is írta hátborzongató volt ezt hallani, különösen úgy, hogy én semmi ilyesmire nem emlékeztem. Szinte csak pár dologra emlékeztem a sziget előtti életemből. Azt se tudtam megmagyarázni, hogyan értek például a műszaki dolgokhoz. Sok gondolkodásra nem maradt időm, mert a felkutatót el kellett takarítani az utunkból. Miután szétlőttük, összeszedtünk négy rpg rakétát. Ezután még négy felkutatóval találkoztunk, amiket szintén lemészároltunk.

- Vigyázzatok! Ott van valami - kiáltott fel Attila az egyik folyosón.



Akkoriban a belföldre feladott levél másnapra a címzettnél volt, így megesett, hogy a levélre

a válasz két nap múlva már meg is érkezett. Azaz két gyors swapper egy hét alatt akár többször is pakkot válthatott. Talán itt érdemes megemlíteni a legnagyobb magyar megaswappert, aki a mai napig aktívan figyeli a C64 scene körüli eseményeket: Rambo/Kempelen (ex-Therapy/ex-Resource/ex-Craftmen Company/ex-Replay).

Tetemes gyűjtemények, sokszáz lemezcsomagok, akkoriban kuriózumnak számító merevlemezek voltak a swapperek főbb szerszámai, és természetesen mindenek előtt a másolóprogramok. Minél gyorsabb, profibb, annál jobb. C64-en a legjobb az AR kártyák beépített másolója, a Fast Hack'em és a Renegade/Maverick számított.

Szükség volt persze a postai küldemények elkészítésénél is egy sor eszközre. Gyaníthatóan a költséghatékony megoldások domináltak, így aztán a swapperek általában olcsó papírt (esetenként újságpapírt) használtak a postai küldemények csomagolására, kartonpapírokat a csomagok merevítésére, védelmére, és ott voltak persze a bélyegek, amiket a legkülönfélébb módszerekkel tettek újratervezhetővé, védtek a pecsétől, sérüléstől. Ehhez persze az kellett, hogy a bélyegek mindig visszakerüljenek a feladóhoz, alaptörvény volt tehát, hogy "stamps back"! A levelekben a jó barátok gyakran megosztották egymással a különböző márkájú ragasztókkal, gyertyákkal elért eredményeiket, illetve megvoltak, hogy mely bélyegek a legstrapabíróbbak. A ragasztóhártával együtt ugyanis a bélyegző is lejött, és a mosást követő száradás után a bélyeg





dobbant a szívem, mikor a szabadulásunkra gondoltam.

- Nem működik. A liftakna eltömődött - mondta szinte sírva Sheila.
- Ez nem lehet igaz! - kiáltotam és a földhöz vágtam a fegyveremet.
- Próbálatok megnyugodni! - szólt ránk a még most is nyugodt Georgi.

Sokáig tartott míg mindannyian lehiggadtunk.

- És most mi lesz? - kérdezte Sheila.
- Semmi. Kimegyünk és kész - feleltem.
- Az nem fog menni. A külső ajtó bezáródott mögöttünk.
- Biztos van még olyan hely, ahol még nem jártunk.
- Lehet. De előbb itt kéne körülnéznünk
- igazad van, Sheila. Hátha találunk itt valmit.

Több asztalon betört, használhatatlan monitor hevert.

- Nézd csak ezt a panelt, Neil? - hívott egy kapcsolóhoz Russ.
- Hmm.. Talán meg tudom javítani, csak kéne még valami.

Előszettem zsebemből a relét és a kondit.

- Ha egy transzformátorunk is lenne, akkor talán meg tudnám javítani. Valószínűleg ez nyitja az ajtót.

Kimentünk a helyiségből, és próbáltunk olyan helyet keresni, ahol még nem voltunk. Újra átkeltünk a gödrön, majd hamarosan egy öt robotból álló felkutató osztagba ütköztünk. Gyorsan végeztünk velük, majd továbbmentünk. Az egyik ajtó mögött egy emberi hullát találtunk. A hús már rég lerohadt a szerencsétlen testéről, a fejét egy éles túske fúrta át. Mi is könnyen így járhattunk volna. A holttest mellett egy törött m-200-ast találtunk, egy monogrammal: b.F. Hmm. Elgondolkoztam, b.F., B.F. Talán basil akiről már annyi mindenki beszélt. Akkor... Akkor..

- Hé srácok! Ez az! Figyeljete!
- Mi van Neil? - mondta Attila
- Hát nem értitek?
- Mit? - kérdezték egyszerre a többiek.
- Hát valóban van kijárat itt. Ez biztos, hisz ez a csóka is a panelt akarta megjavítani.
- Ja, aztán jól ráfázott! - mondta Atti.
- Igen, de a felvonó innen csakis lefele mehet nem??
- De, elméletileg - mondta Sarah!

Egykoron aranykoron....

Húsz, huszonöt évvel ezelőtt a scenerék ugyanúgy alkottak, partyzni jártak, leveleztek, mint manapság. Csak még nem emailben, vagy IM kliensben, neadjisten Twitteren. Aktívan tartották egymással a kapcsolatot. Partyra indulván gond nélkül odaértek a megbeszélte helyekre, és ami a legmeglepőbb lehet sokaknak, minden fontos információt beszereztek a találkozókra Gugli, és internet nélkül is.

Érdekes téma tehát, hogy milyen volt a scene az internet elterjedése előtt? Hogyan váltak ismerté az alkotások, illetve hol olvasott az utca scene-re a fontos partykról, honnan ismerhette a legfrissebb alkotásokat, és főleg hogyan szerezte be őket? Úgy döntöttem a fiatalabbaknak felfedem, a régi motorosoknak pedig felidézem egy cikk erejéig a swap és a diskmagok világát, merthogy e téren gyökeres változások mentek végbe a scene-en.

Az nyilvánvaló, ahogy minden, úgy a scene is folyamatosan változik. Vannak ugyan állandónak tűnő értékek, szabályok, és hagyomány szintű szokások is, de minden lassanként alakul tovább, formálódik, talán el lehet mondani, hogy fejlődik.

Érdekes időutazás tehát előszedni a tíz évvel ezelőtti lemezmagazinokat, és összevetni egy mai demoscene portál tartalmával. A múltból egy nagyon hasonló nyelvű, hasonló értékeket képviselő szubkultúra sejlik fel, de valahogy mégis minden más. "A scene halott." - szokták volt mondani erre öregek, pedig nem, csak egyeseket kisodort, érdektelenné tett a megváltozott helyzet.

Manapság a közösség élete sokkal nyitottabb, a csapatok határai elmosódnak látszanak. Tucatnyinál is több géptípuson modern perifériák, rengeteg szoftver, köztük cross- és multiplatform megoldások állnak már az alkotók rendelkezésére. Az eszközök között mégis a legnagyobb hatású az internet. A háló az emberek életében sok mindent átalakított, tette ezt a scene-nel is. Azonnal elérhetővé vált az információ, a szoftverek, az alkotások, a hírek, de még az emberek is. A közösségi életet levelezési listák, fórumok, blogok, portálok segítik, de ezzel át is vették a korai megoldások szerepét.



Az erdő sötét lombjain át-át villant a napfény s kisvártatva elértük a kijáratot. Amint kiértünk az erdőszélére a buckák felé vettük az irányt. Az elsőbe belépve az aggastyán köszöntött!

- Üdvözöllek - mondta.

Kezébe nyomtam a kis rágcsálót, s az öreg egyből beszédesebbé vált. Elmondta, hogy idegenek is élnek a szigeten, hogy egyetlen szerelme a telepen élő Theresa, hogy gyakran látogatja őt egy indián, raven, aki nem is olyan kegyetlen mint azt gondolják egyesek. Tudott a kapuról is, így rákérdeztem, hátha tudja megszökött e valaki innen! Meglepődtem, mivel elmondta, hogy basil froster megszökött a szigetről, és hogy fegyvereket rejtett el a szigeten, a temető ben egy sírban, amit csak úgy lehet kinyitni ha legalább öt ember elé áll és megrántja... Elmondta még, hogy tud oktatni szövegfejtést. Nem akartam szerencsétlent felvilágosítani, hogy basil szökése nem sikerült, meg azt sem, hogy a néhai Hans megölte Ravent...

- Ez roppant érdekesen hangzik - mondta Attila.

- Hát próbáljuk ki!-Noszogatót minket Sarah.

- Rendben, de előbb van még pár feladatunk - feleltem.

- Mi?-Kérdezte Sarah öccse.

- Hát be kéne oltani Georgit, meg a medált is meg kéne mutatni az idegeneknek.

- Mondtam.

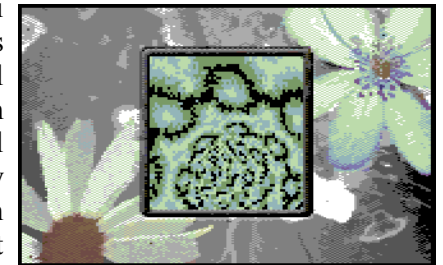
Miután a vadásztábor orvosa belőtte a szérumot az orosz csapatagomnak, a gyémánt segítségével leereszkedtünk az idegenek barlangjába. Attila odaadta a medált az egyik idegennek, aki elmondta, hogy ez a barátjái volt, és hogy mennyire örül, hogy visszakapta. Néhány perc után a meghatottságtól sírva fakadt. Tanítani is hajlandó volt telepátiát és doktor szaktudásokat. Mivel nem volt szükségem ezekre kiléptem az oduból, mielőtt ki akartam volna menni a barlangból Attila rám szólt:

-Te Neil, várjál! Szerintem ha el akarunk innen menekülni, jobb lenne ha többen értenénk a rakétavetőkhöz. Szükségünk lehet még rá! Láthattad a kapunál!

- Igazad van, de szerintem elég, ha csak te fejleszted magad! Nekünk elég lesz a karabély és a gpi. úGy is Sarahval már elég jól értünk ezekhez a fegyverekhez - mondtam a magyar csapatagomnak. Miután ezt

A **Faux Visage** egy módfelett progresszív alkotás a **Panda Design**, közelebről Radiantx műhelyéből. Ha azt nézzük, hogy az utolsó byte-ig ő alkotta mínusz a loader, akkor nem szabad szűkölködni a dicséretekkel. A partok között van olyan karakteres effekt, amit talán nem erőltettem volna, de akad olyan is, ami az mellett, hogy nagyon jól néz ki még kemény kód is. Kicsit Triados beütés mellett sem lehet rásütni az utánzat bélyeget. Mindenképpen kiemelkedő munka. Abszolút megérdemelten hozta az 5. helyet a Shape után.

„Yes! We are back!”: hirdeti **Zielok/Miracles** tudathasadásos panaszait, tekintve, hogy egyedül jegyzi a **12 years later**-t. A kódban még rendben levő produkcióból nagyon komolyan hiányzik egy grafikus keze nyoma. Egyenesen iszonytatóak a konvert képek, amiket mindenféle utómunka nélkül szórt bele



a demoba, és sajnós volt, hogy teljes partokat épített egy-egy ilyen szörnyedvényre. A credits egyenesen elkésérítő. A trükkösen 'loading' felirattal kezdő trackmo eleje még nem, az első 20 mp már unalmasodik. A zene kölcsönzött, ennek megfelelően jó. Persze hiba itt is becsúszott, teljes trackmo zenének sajnós rossz választás. Rövid, és ezért sűrűn loopol.

A legtöbb effekt egy kb. 10x10 karekternyi négyzetben fut, körülvéve az iszonytató konvert designnal. Textúraforgatás, zoom, disztorter, alagúteffekt és ezek kombinációja. Kicsit kihúzó a 1024 plot mozgatása, ami nem rossz, de kategóriájában szintén alulmarad. Összességében fogyasztható alkotás, és 12 év szünet tükrében nem is rossz reanimálódása ez a Miraclesnek. A hatodik hely pedig ebben a mezőnyben több mint eredmény.

Aztán előbukkan vala újra a **Crestnek** fénylő csillaga. A **Crest Slide Show** bár nem demo, mint a neve is elárulja, mégis megállta a helyét egy democompón, begyűjtve a 7. helyet. Az intro egy pofás kis rajzfilmszerű történés, amit a Cresttől már megszokhattunk. A képkolli lényege, hogy lace



Breadbox64 - Twitter kliens C64re

Ma már boldog, boldogtalan blogot ír a neten. Olvashatunk az emberek hobbijáról, politikai vagy társadalmi nézeteiről, vagy aktuális hírek boncolgatásáról. Személy szerint csak elvélve olvasok ilyesmit, de kikerülhetetlen, hogy foglalkozunk vele, mert a hangadás és véleménynyilvánítás egy olyan eszköze, amely egyre nagyobb jelentőséget élvez. De nem csak erre jó egy blog! A Twitter készítői azt az igényt vették észre, hogy a családtagok és barátok közti kommunikáció eszköze is lehet, és létrehozták saját mikroblogoló rendszerüket. Használatához nem kell fenntartanunk weboldalt és az egyes bejegyzésekre sem kell nagyobb energiát fordítanunk, már csak azért sem, mert azok mérete 140 karakterre limitált. Így aztán könnyedén világgá kürtölhetjük a mindennapunkat. A dolog üzleti lehetőségeit is sokan észrevették már, és rengeteg cég él az ingyenreklám lehetőségével, ami ezek után nem kéretlen, csak az olvassa, akit amúgy is érdekel. Szép új világ :)



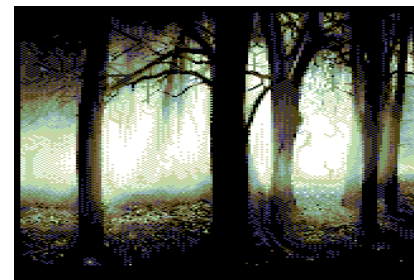
A rendszer úgy működik, hogy először a www.twitter.com oldalon beregisztrálunk megunknak egy felhasználót. És ennyi! Név, felhasználónév, email és jelszó megadása után máris teljes jogú Twitter-esek vagyunk. Ezek után már csak meg kell keresnünk a haverokat, hogy megtudjuk mikor mennek wc-re és mikor buliznak a közelünkben :)



A Belgiumban élő Johan Van den Brande nagy C64 fanatikus és szabadidejében készített egy programot, amivel kedvenc gépéről is eléri Twitter adatbázisát. Ez a program a Breadbox64, melyet most tesztelni fogok. A futtatáshoz TFE/ETFE/RR-net hálózati adapterre és természetesen internetelésre lesz szükségünk. Lehetőség van Twitterezni a VICE C64

kiidőzített fekete-fehér, nem mellesleg durván gyors zoomer part, majd tovább sodródva a két multi kép között váltó forgó karakteres sáv szabályosan büntet. A saktáblazoomeres pihenő után a kép-diszortor, illetve forgató egyszerűen brutális. Gondolhatnánk, hogy ez volt a korona, de utána még egy wallpaper effekt borzolja az idegeket. Eddig lebilincselő. A demot egy Total Eclipse 2009-es változat zárja. Jó a szemnek, mondaná JB barátunk. Szóval kérem, ez a demo is a must see kategória díjazottja. Egyetlen hátránya, hogy a vége kicsit Twin Peaks-es lett, de van aki azt szereti.

Nem túlzó megállapítás talán, hogy a **The Dreams** és a **Resource** az utóbbi időben nagyon összelepedett (nem kell mindjárt rosszra gondolni), ennek újabb ékes példája a **Still Ready**. A mű a manapság divatos legyen témája a demonak mozgalom jegyében született. Bár egyesek szerint az egyik legsikerültebb Resource alkotás, én mégsem érzem így. Nagyon jó kis demo, ami nekem a 2008-as Breakpointon kiadott Cauldron továbbgondolásának tűnik. Örvend szívünk, hogy simán hozták az ezüstöt a versenyen.



Öt részre tudnám bontani a demot, ebből egyik az endszekvencia, a többi négy pedig a Last Ninja, Bruce Lee, Forbidden Forest és Aztec Challenge játékokkal összefüggésben levő partparticiók. A zenék igazán jól megkomponáltak, és az egész demo nagyon szépen van illesztve a zene mozgására. A demo a Bruce Lee résznél kicsit átmegy triadvagyfairlightosba, a többiben viszont dolgozik kód is rendesen. A saktáblaszerűen kitakart 8x8 effektek még mindig



Commie Inside 14

gépelni csak a nagy információáradat után kezdetünk. Ha ezt nem tesszük meg, akkor 2 percenként újra tölti a hozzászólásokat, hogy ne hogy lemaradjunk valamiről. Ebbe a két percbe beletartozik az is, amíg a program kommunikál, így a valóságban 2 percnél jóval kevesebb időnk van a 140-re maximalizált karakter bepötyögésére. Amennyiben írunk valamit, annak postázása után is újra töltődnek a hozzászólások.

A program valószínűleg nem kerül be a C64 legtöbbet használt felhasználói programja közé, de minden esetre egy érdekes próbálkozás annak bizonyítására, hogy lehet C64-en is hálózatot és internetet is használó programokat fejleszteni. A Contiki uIP stack-je ráadásul C nyelven íródott, így azok is próbálkozhatnak vele, akik esetleg megriadnak a 6510 assembly-től.

www.vandenbrande.com

www.sics.se/contiki

www.cc65.org



A **Fatzone** megérdemelten nyert Forever-en a **Manx** című alkotásával. Persze sok jót sajnos nem lehet elmondani róla, talán csak annyit, hogy rövid. Sajnos kicsit fárasztó produkció. Az 1994-es hangulatot idéző demo rasztereffektet, kisebb spriteeffekteket, dotpartot vonultat fel. A 2009-es Forever partyn ez egy első helyet ért.

4k-nak indult a **4K Wannabe** a **Black Suntól**. Aztán úgy adódott, hogy a méretkorlátba nem sikerült beleférni. Aztán nagyon nem is tornáztak a dolgon, mert C64 4k compót már igen régen szerveztek Foreverre, így 'ahogy esik, úgy puffan' alapon kiadták. A grafikákból egy veszedelmes híres fürmedvényt is villantó demo pár dot part után hamar lecseng. A zene jó közepes. Szigorúan egyszeri fogyasztásra alkalmas csak.

A Breakpoint legjobb compóját C64 demok nyerték.



Első helyre a **Dekadence-Extend** kvalifikálta magát a **Das Gotler** produkciójával. Egyedi, szép design, néhány csinos zselébár, valamint egy többszínű hurka effekt a felhozatal. A zene kicsit monoton, váltások nélküli, ezért sikerrel veri agyon a sokkal sikerültebb design. Sajnos látszik a compo anyagain, hogy nem nagy versenyre készültek a csapatok, inkább a „talán csöppen valami a díjából” színvonallal próbálkoztak. Azért nem kell lefitymálni sem őket, az idej versenyek között egész kellemesre sikeredett az oldschool kategória. Visszakanyarodva a Das Gotlerre: az összes induló közül valóban benne van a legtöbb spiritusz.

A második helyet nem meglepően a **The Dreams-Resource** combo kaparintotta meg a **Salute**-tal. Rövid, pár partos alkotás. Szokás szerint kapunk benne pár erős kódot.





Megjegyezném, hogy ez az USB csatlakozó másra nem jó, minden esetre ötletes megoldás a tápcsatlakozásra. Ez többek között az egyetlen lehetőségünk is egyes C64 tápok esetében, mert a legtöbb használata mellett a kártya instabilan működik. A továbbiakban a C64-hez csatlakoztatott módot vesézem, mert számunkra ez az érdekes, a legtöbb funkció is csak így érhető el.

A kártyán három gomb található. Egy reset, egy freeze és az 1541U saját menüjét aktivizáló. Ez utóbbi megnyomására egy egyszerű filekezelőbe jutunk, ahol az SD kártyánkat böngészhetjük és csatlakoztathatunk .t64, .d64 és .g64 (ezt csak olvasásra!) fájlokat. A kártya képes egy második meghajtót is emulálni, amely közvetlenül látja a memóriakártyát és azon gyors töltő és mentő műveletekre képes (de másra nem!). Ígéretük szerint a file-kezelő a készülő 1.7-es firmware segítségével képes lesz SID-ek lejátszására is. A böngészőben az F2 funkcióbillentyűt lenyomva a kártya beállításait érhetjük el.

Az első szembeötlő dolog a kártya tulajdonosa. Ez minden 1541U esetében egyedi, és bár módosítható, a default értékek visszaállítása vagy firmware frissítés esetén visszaáll az eredetire.

Konfigurálható az emulált meghajtó típusa. A kiválasztható ROM-ok alapján 1541, 1541C és 1541-II beállítására van lehetőségünk alap esetben. A „custom” opció kiválasztásával Jiffy DOS használatára is lehetőség nyílik, mindössze a ROM mérete kötött, az 16kbyte kell, hogy legyen. Az 1541 memóriája barkács módszerekkel bővíthető. Ennek emulációjára is képes a kártya, bár sok éretlmet nem látom: beállíthatjuk, hogy az 16 kbyte-tal gazdálkodjon. Néhány programmal ez kompatibilitási problémát is jelenthet.

A kártya aktuális verziója SD/SDHC kártyák olvasására képes és kezeli a FAT16 és FAT32 fájlrendszereket, alkönyvtárakkal egyetemben. A jelenleg fejlesztés alatt álló verzió már csak ezen memóriakártyák micro verziójával lesz használható, tovább csökkentve a méreteket.

FILTER:	0	szűrőfrekvencia beállítása
	01-7F	sweep (bal-idő, jobb-mérték)
	80-F0	szűrőparaméterek megadása
	FF	ugrás az adott pozícióra

SPEED-tábla:
1. VIBRATO - bal-frekvencia, jobb-amplitúdó
2. PORTAMENTO - jobb+bal 16 bites sebesség-mérték
3. FUNKTEMPO esetén – bal:tempo1, jobb:tempo2

(Vibrato és portamento esetén, ha az első bit (\$80) értéke 1, az számított, oktávától független mértékben hallható amplitúdót eredményez, több raszteridővel.)

Néhány érdekesebb URL a témában:

- Covert Bitops:** <http://cadaver.homeftp.net/>
- Bővebb PDF angolul:** <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=81146>
- Leírás a SID-ről:** <http://hermitssoft.uw.hu/doc/sid.txt>
- HardSID:** <http://www.hardsid.com/>
- Letölthető SNG Nata oldalán:** <http://www.nata.net.au.net/>





Miből áll a kártya?

- 68x100 mm-es kártya, melyről csak a serial csatlakozó lóg ki a standard cartridge méretből
- 250000 kapu felprogramozására alkalmas Xilinx FPGA
- 512 kbyte SRAM
- 32 mbyte SDRAM
- 2 mbyte Flash ROM
- standard 6 tűs DIN csatlakozó (serial)
- sztereo jack hang kimenet
- 6 tűs csatlakozó jövőbeni kiegészítésekhez (kazettás egység emulációja van tervbe véve)



Megrendelés:

A kártyából 4 sorozat készült ezidáig. A következő szériát 2009 októberére ígéri Gideon Zweiftzer. Ez már csak egy fajta kiserelésben lesz elérhető (hálózati vezérlő nélkül), viszont valamivel kisebb méretben, csak microSD támogatással, kisebb áramfelvétellel, magnó emulációval, szoftveresen elérhetővé tett hangkimenettel, belső órával és műanyag borítással. Mindezt 125 euróért, amit banki átutalással, vagy PayPal-on keresztül tudunk eljuttatni. A postaköltség 7,7 euró, illetve a PayPal esetén 3,5%-os kezelési költséget is fizetnünk kell. A kis példányszámú gyártás miatt érdemes időben elgondolkodni a megrendelésén, különben 2-3 hónapot is várhatunk, mire kézbe kapjuk a sajátunkat.

Konklúzió:

Az 1541U egy kellemes eszköz, olyan valami, amire már jó ideje várunk. Sajnos még van pár gyerekbetegsége, de ezek többsége firmware-frissítésekkel orvosolható lesz. Kissé értelenül állok az előtt, hogy ha rá lett tervezve az RR-net, akkor végül miért marad most le róla, de ennek is biztosan meg van az oka.

www.1541ultimate.net

- Ha nincs a hangszerben négyszögjel, irányítsuk egy 'ff00'-ra a pulse-táblában.
- Ha megszoktuk a DMC szerkesztési módját, válthatunk /K módosítójellel/cfg-vel.

Utószó

A példa-zenékkal érdemes kísérletezgetni, mielőtt saját szerzeménybe kezdünk. Sok ötletes dolgot tartalmaznak, többet maga a program készítője, Cadaver írt.

Remélem, hogy cikkemnek sikerült minden alapvető ismeretet átadnia e-modern, kifejlett programról, és talán néhányan kedvet is kaptak kipróbálni tudásukat a hullámformák és szólamok érdekében.

Alább néhány táblázat található konkrét adatokkal, értékekkel, és ráadásnak néhány link hasznos webcímekre a felcsigázott olvasók számára.

A program használatához sok ihletet, időt és sikert kívánok mindenkinek...

Hermit (Horváth Mihály) - hmtmade@gmail.com





VCO/LFO feladatokat már a 6510/8500 processzor látja el...)

C64 zeneszerkesztők

Több száz zeneszerkesztőt írtak C64-re, csak néhány a legismertebbek közül: JCH-editor, X-SID, SDI, Hardtrack composer, DMC, SID Factory, Ninjatracker, ...

Ezeknek persze vannak előnyei, hátrányai mind felhasználóbarátság, mind zenei minőség szempontjából. Fontos paraméter például, hogy a készített zenék mekkora helyet foglalnak a memóriában, és főleg, hogy mennyi időt igényelnek a processzortól, és mennyit hagynak a további programrészeknek. (pl. demókban)

A változó alaphanghosszal (duration) dolgozó programokat sequencernek (DMC), a fix alapsebességűeket (pl. X-SID) trackernek nevezik. (A HVMEC weboldala pl. ilyen rendszerbe foglalva tárol szinte minden C64-re írt zenei programot.)

A Goatracker néhány előnye



A Goatrackert 1998 óta fejleszti a finn Lasse Öörni (Cadaver), ez a verzió 2009 március 1-én jelent meg, ingyen letölthető a Covert Bitops weboldaláról.

Többplatformos, azaz használható Windows, Linux, Mac OSx, és AmigaOS operációs rendszereken is. A sztereó, 2 SID-es verzió is letölthető ugyanezen honlapról.

Elmenthető munkáink SNG, PRG, BIN vagy akár SID formátumban. Az utóbbi ezután meghallgatható bármilyen SID-lejátszóval (pl. Sidplay, Winamp+sidplugin).

hangszeradatokban. Ennek a hátránya az volt, hogy 1 Byte-on nem lehetett nagy mértékű változásokat leírni. Ezek most 16 biten pontosan megadhatók a legkisebbtől a legnagyobbig.

Ebben a táblában megadható a 'Funktempo' is (Exy effekt), ami lüktetést ad a zenének azáltal, hogy minden pattern-sort felváltva hol az egyik, hol a másik megadott tempo-értékkel játszik. (Ezt más programok 'Swing'-nek is nevezik.) Ilyenkor a két tempo a SPEED-táblában a bal- és jobboldalon megadott érték.

Fontos megjegyezni, hogy ha a felső menüsorban az 1x sebességet 2x-re vagy nagyobbra állítjuk (multispeed), akkor a táblák is annyiszor gyorsabban futnak lejátszáskor, tehát az időértékeket, tempót, stb. is nagyobbra kell állítanunk.



A munkáink megörökítése

Mint már említettem, a munkák elmentendők SNG formátumban. Ahhoz, hogy ezt az igazi C64-en hatékonyan felhasználhassuk, méretét csökkentenünk kell a táblák és patternek üres részeinek tömörítésével (OPTIMIZE,PACK) és a nem használt funkciók programrészeinek törlésével. Ez utóbbi nagyban csökkenti a lejátszó rutin futási idejét (raszteridejét) is. (Optimalizálás: 'Shift+ESC')

Az F9-billentyűvel előugró PACKER/RELOCATOR menü soraiban állíthatjuk be, hogy a majdani SID zenénk használjon-e nulláslap-címet, átmeneti pufferből írja-e ki az adatokat a SID-chipbe, legyen-e hangeffekt-támogatás játékokhoz, legyen-e optimalizálás a kódban, stb.. Ezután megadhatjuk, hogy milyen memóriacímen tárolódjon, fusson a zenerutin és



Aki nem rendelkezik ennyi ráfordítható tőkével, az se szomorkodjon, viszonylag egyszerű megoldással, a PC nyomtatóportját 'PC64 kábellel' a C64 USER-portjára kötve megoldható a Goattracker használata igazi SID-chippel (hardsid-clone).

A Goattracker kezelőfelülete

Amikor a trackert elindítjuk, egy DOS-szöveges módhoz hasonló ablakot látunk, de a program nem DOS alapú. Az elrendezés ötletes, minden 'ablak' egyszerre látható a képernyőn, közöttük a 'TAB / Shift+TAB' billentyűkkel léptethetünk, valamint az F5..F8 gombokkal vagy rákattintással közvetlenül is elérhetők.

A baloldalon lehet a 3 sávhoz pattern-eket szerkeszteni, jobboldalon felül pedig az orderlist látható. Az orderlist-ben adható meg, mely pattern-ek kövessék egymást lejátzáskor, valamint itt adhatók meg transzponáló (+,-) és pattern-ismétlő (Rxx) parancsok. Az orderlist vége pedig a 'RSTxx' paranccsal zárul, amelyet elérvén a lejátzás az adott (xx) pozícióról kezdődik újra.

A jobb oldal alább következő része a hangszer-szerkesztő. Itt megadható egy hangszernév, az ADSR görbe, és további paraméterek, amelyek többsége a legalsó táblákban lévő értékekre mutat. Hangszereinket a +/- billentyűkkel válthatjuk, a '/' és '*' billentyűk az oktáv-váltók. Ha meg akarjuk hallgatni az aktuális hangszert, és a hangszer-táblázatokban vagyunk, nyomjuk meg a SPACE billentyűt. (A kitarított teszthangok leállításához az 'F4' STOP-gombot használhatjuk.)

A legalsó táblázatok: Hullámforma-arpeggio, négyszögjel kitöltési tényezője, szűrőfrekvencia, sebesség-táblázat (vibrato,portamento,tempo-időértékek).

Ha a hangszer neve alatti paraméterekre Entert nyomunk, akkor automatikusan a megfelelő táblapozícióhoz jutunk. A táblák külön-külön

"Hangszerkészítés"

A hangszer-paraméter táblában (F7) lévő AD (felfutás,lecsengés) és SR (kitartás, elengedés) burkológörbe-értékekről itt nem térnék ki bővebben. Erről alább lesz forrás magyar nyelven. A hangszernév Shift+N-nel módosítható. Egy felesleges hangszert a 'SHIFT+DEL' billentyűkkel törölhetünk, üres helyet a táblákban 'Shift+ENTER' gombokkal találunk. (Másolás a már leírtak szerint.)

A SID négyféle hullámformája (háromszög,fűrész,négyszög,fehérzaj) kombinálható és változtatható az idő függvényében, a hullámforma-táblázatban (WAVE) megadott értékek alapján. Minden egyes hullámforma-értékhez megadható egy relatív vagy abszolút hangmagasság, ezáltal az abszolút magasságú dobhangok kombinálhatók pl. a változó frekvenciájú basszushangokkal egy hangszeren belül. A ringmodulációt is a hullámforma-tábla értékeivel adjuk meg. Ebben a táblázatban ezenkívül nem csak ugróutasítások (FFxx) és STOP (FF00) használhatók, hanem megadhatók olyan parancsok is, melyeket a patterneknél használunk (pl. szűrőkapcsoló,rezonancia).

A négyszögjel-hullámformánál az impulzusszélesség-tábla (PULSE) szolgáltatja a kitöltési tényező változtatásához szükséges információt. Itt többnyire egy kezdeti értéket, és ahhoz képest időben növekvő/csökkenő (ún. sweep) értékeket adhatunk meg. De pl. dobhangokhoz csak a 0800 (50%) kitöltést használjuk, amely szűrtén elég közel áll a szinuszjelhez. A szólókhoz viszont inkább sweep-et használunk a kitarított hangok időbeni színesítéséhez, változatossá tételéhez.

A szűrés frekvenciáját és milyenségét, valamint, hogy melyik csatornán legyen aktív, a szűrő (FILTER) táblában adhatjuk meg. Én személy szerint sokkal jobban kedveltem, amikor a szűrt hangszer automatikusan kapcsolta ki/be a szűrést a saját priorizált csatornáján (JCH), de ez még mindig jobb megoldás, mint pl. a DMC-ben, ahol a háromból csak egy szólam szűrhető.



vonatkozhat zenére és hangszerre is, attól függően, hogy hangszertáblában vagy pattern-ben vagyunk.)

Az F1 (Play) megnyomásával (vagy menüből) elindítható a betöltött zene, és ha minden jól megy, hallatszik is. Szépen láthatók a színekkel jelölt patternek az orderlist-ban, ahol a lejátszás tart. Természetesen nem csak legelőlről lehet lejátszani a darabot (mint sok régi trackernél), hanem az aktuális pattern-től is az F2/F3-mal, vagy az aktuális kurzorpozíciótól a Shift+SPACE kombinációval.

Ha SHIFT-et is nyomunk az F1..F3 gombokhoz, ún. követő lejátszást indíthatunk. (A leállítás, elnémítás mindig az 'F4' gombbal történik.)

A zenén belül egy adott rész szerkesztéséhez a legrövidebb út, ha az orderlist-ben (F6) rákattintunk/rámozgunk a kívánt pozícióra, és Shift+Enterrel előhívjuk a hozzá tartozó pattern-eket a pattern-szerkesztőbe. Az orderlist-ben az F2-vel történő lejátszás kiindulópontját a 'Shift+SPACE' mozgatja a kurzorpozícióba.

A pattern-szerkesztőben az egyes sávok lenémíthatók a SHIFT+1,SHIFT+2,SHIFT+3 kombinációkkal, így külön-külön is meghallgathatjuk a szólamokat.

A zene szerkesztése - pattern

Ezidáig még nem szerkesztettünk adatokat, most próbáljuk ki, hogyan vihetünk be hangszer-paramétereket és hangjegyeket. Fontos megemlítenem, hogy az értékek a trackerben hexadecimálisan adandók meg (mint legtöbb tracker esetében). Lehet új, üres alappal kezdeni (Shift+ESC), de véleményem szerint többet lehet tanulni valamelyik példazene módosítgatásából. A könnyebb kezelés érdekében ajánlatos a továbbiakban angol billentyűzet(kiosztás) használata, mivel a Goattracker kezelése eredetileg nagy valószínűséggel arra lett tervezve.

A pattern-szerkesztőben a sávok közt a kurzornyilakkal és a "~", "Shift+~" billentyűkkel lehet váltani. Az éppen szerkesztett pattern-ek a "<" és ">" (hu: AltGr+i,y) gombokkal válthatók. A kiválasztott patternben lehet beszúrni (Insert), törölni (Del, Backspace), új hangjegyeket és pattern-effekteket beírni. Egy kívánt részt kijelölni a 'Shift+Kurzor fel/le' gombokkal vagy a jobb egérgomb lenntartásával lehet, egész pattern-t pedig a 'Shift+L'-lel.

A kijelölt részek kivághatók 'Shift+X'-szel, pufferbe másolhatók 'Shift+C'-vel, majd onnan kimásolhatók az aktuális kurzorpozícióra 'Shift+V'-vel. (Az orderlist-ben is nagyon hasonló a szerkesztés, csak ott a 'Shift+bal/jobb' gombokkal lehet részeteket kijelölni.)

Egy hangjegy beírásakor az oktáv automatikusan a beállított érték (/,*) lesz, és az aktuális hangszer száma jelenik meg a hangjegy után. Az aktuális hangszer mindig hallható, ha a hangjegysávban van a kurzor, és csak akkor íródik be a pattern-be, ha a SPACE-szel "jam"-módról szerkesztő (edit) módra váltunk.

A hangjegytől és a hangszer számától jobbra mindhárom sávon a 3 digit széles effektsáv kapott helyet, itt lehet pl. szűrési frekvenciát, hangerőt, ADSR-t, vibratót, portamentót, tempót, stb. megadni a pattern adott pozíciójában.

A hangjegyeken kívül megadhatók Gate-off (---) és GATE-on (+++) jelek a Capslock / Enter / Shift+Enter megnyomásával, ezek a hang burkológörbéjének leállítását vagy elindítását végzik. A kijelölt hangjegyeket véglegesen a 'Shift+Q/A', vagy oktáv-mértékben a 'Shift+W/S' gombokkal transzponálhatjuk.

Az éppen szerkesztett pattern hossza a Shift+O/P gombbal felezhető/duplázható. A Shift+K és Shift+J billentyűkkel pedig kettévágható a pattern bármely (!) kurzorpozícióban, és maradéka összekapcsolható az orderlist-ben következővel.



Vannak-e fix fellépő helyeid? Hol hallhat téged az érdeklődő közönség?

A www.myspace.com/clairvo honlapon mindig fent van az összes aktuális fellépésem időpontja. A Budapestieket pedig a Pesti Estben is meg lehet találni.

Az akkoriban kialakult barátságok mennyire meghatározóak számodra mostanság? Mennyit tudtok egymásról, esetleg összejártok-e még? Milyen sűrűn? Szóba jönnek-e még a régi dolgok köztetek?

Volt egy 10 Year Faces party, ahol cOp és a volt külföldi tagok kivételével mindenki ott volt. (Sajnos cOp az én hibámból kifolyólag nem tudott eljönni.) Megnéztük a régi demo-kat, nagyokat ámultunk, jókat röhögtünk, megdumáltuk ki merre tart, mit csinál. Syllinor-nak például már a második gyereke is megérkezett. A régi dolgokról is beszéltünk, fűtöttük is egymást, hogy kéne egy utolsó demo-t csinálni, vagy azt a két part-ot kiadni, ami még mindig ott hever a lemezdobozban.

Figyelitek-e esetleg a mai C64 scene alakulását? Egyáltalán tudtok-e róla, hogy még mindig vannak aktív C64 örültek, partyk és új fejlesztésű hardware-ek? Mi a véleményed erről?

Fanta és Greg rendkívül naprakészek, azt hiszem... (Tudtátok, hogy volt Commodore 65? Prototípusként ugyan, de lehetett egy ideig kapni...) Így általuk én is hallottam egy, s másról. No meg persze a net-ről levezárazott képekből is tájékozódtam. Bejönnek a kutyuk! CD-író, hard-drive, meg ilyenek, de élőben még soha nem láttam ezeket a hardware-hack-eket működni.

Köszönöm az interjút és további sikereket kívánok Neked!

Kovács Zsolt (Stack J. of Triumwyrat/Crimson Jihad)

COMMIE INSIDE 14

A Magyarországi Commodore 64 rajongók magazinja
2009/1 - 14. szám - Szabadon másolható!



Breadbox64
1541 Ultimate
GoatTracker 2.68
Knight'n'Grail
Demoscene



vagy időnk engedte és mindenki azt írt bele, amit akart. De lehet, hogy megcsalnak az emlékeim...

Melyik külföldi, illetve hazai lemezújságokat olvastad szívesen? Miért pont azokat, mi fogott meg bennük?

Tudod ki emlékszik erre?! Mondhatnék neveket, amik megmaradtak bennem (pl. Bullet Proof), de ez is inkább a hangzása miatt. Sajnos, erre nem tudok érdemben válaszolni.

Annak idején különféle pletykák keringtek az ominózus „telefonfülkés” esetről. Úgy érzem itt a lehetőség, hogy első kézből szerezzünk információt erről. Akarsz beszélni róla, vagy hagyjuk a témát?

Semmi különös. A rendszerváltás utáni meseszépen naív időszak biztosított nekünk lehetőséget, hogy teljesen ingyen tudjunk beszélni a külföldi scene-erekkel. Akkor kezdték el lecserélni a régi sárga telefonokat, az új, mai napig forgalomban lévő kék telefonokra. Felhívtuk a hibabejelentőt egy sárga telefonról (amiket elméletileg nem lehetett visszahívni) és azt mondtuk egy új késsel felszerelt fülkében vagyunk és kéne a hívószám. Ezek után felhívtuk a központot, és megadtunk saját számnak a fülke számát, valamint a külföldi számot, amit hívni akartunk. Egybekapcsoltak minket, és a fülke „számlájára” csevegtünk. Egyszer egy ilyenél a Práter utcában -mivel jó sokan csináltuk egyszerre- kihívták a rendőrséget. Azt hitték rongálunk, mi meg futottunk, a rendőrök meg utánunk. Végül minden tisztázódott és mindenki ment haza.

Mi volt az oka annak, hogy befejeződött a C64-es pályafutásotok? Voltak-e olyan tagok, akik más platformon folytatták a munkát a scene-en? Kik voltak ők és mivel foglalkoztak?

Nem tudom, szerintem erre a mostani scene-erek tudnának igazán választ adni. Ugyanis, mi valamiért azt hittük, hogy haldoklik a dolog és meg is fog halni... Fogalmam sincs hol csúszhattunk el. Meg aztán, talán más dolgok felé is fordult a figyelmünk.

Mivel foglalkoztok manapság? Az egykori C64-es létetek mennyire határozza ezt meg?

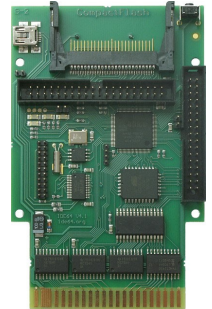
A számítógépek iránti nyitottságra való készséget szerintem mindenképp elültette mindenkiben a jó öreg 64. Ez pedig végleges nyomot hagy egy, a mai, egyre digitalizálódó világban élő emberben. Ezért úgy gondolom,

Hírek a nagyvilágból

USB64: Az IDE64 fejlesztéséért felelős Josef Soucek az idei Forever 8 bit találkozón mutatta be legújabb hardver-újdonságát, mely egy USB csatoló. Az IDE64 4.1-es verziója ugyan tartalmaz egy mini USB csatlakozót, de az az csak I/O műveletekre használható (fájl-átvitel PC és C64 között), ezért kezdett egy új eszköz megépítésébe az alkotó. A kiegészítő jelenleg analóg joystick-ot és pendrive-ot máris kezel, de a vezérlő chip további lehetőségeket tartogat. Például a H.I.D. (human interface device) támogatás érdekes lehet, ez ugyanis a kulcs a rajzablák irányába.

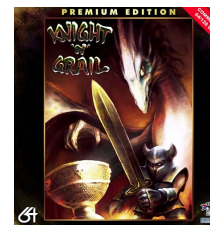
Világrekord: Az IDE64 tulajdonosok nagy örömeire új .d64 plugin-ek készültek a fájl menedzserhez. A lassúnak eddig sem mondható program jelenlegi verziója minden eddigi lemezarchiváló megoldást maga mögé utasít: 22 másodperc alatt képes egy teljes lemezoldal tárolására. Hogy érezzük ennek jelentőségét: ezt a sebességet a PC-s Star Commander még speciális kábelekkel sem képes produkálni!

warez.ide64.org



Contiki: A főleg internetelési lehetőségei miatt ismert operációs rendszer egyes elemeit naprakészre pofozta Soci, így elérhető az IDE64-re konfigurált email, FTP, IRC, WWW kliens és WEB szerver legfrissebb verziója. A kóder úrhoz méltan optimalizálva :)

warez.ide64.org



Knight'n'grail: A Psytronik Software nevű fejlesztőcsapatnak hála, újabb játék ért finisbe és kapható a Binary Zone honlapján. Lapunkban teszteljük a program preview verzióját. Megjegyeznénk, hogy ez az a csapat, amely a mai napig foglalkozik olyan játékok forgalmazásával, mint a Creatures sorozat vagy a Mayhem in monsterland.

www.psytronik.com



Talán azért nem volt vándorlás, mert elsősorban barátokká váltunk. A körforgások hatásáról nem tudok mit mondani. Fogalmam sincs. Akkoriban én nem gondolkoztam ezeken a dolgokon, csak megéltük és csináltuk őket. Végül is a saját maga által kitűzött célokat egy csapat akkor tudja a leghatékonyabban véghezvinni, ha a legalkalmasabb, vagy legalábbis a legalkalmasabban együttműködni tudó emberek alkotják. Ilyen szemszögből a vándorlás a minőség javára szolgál.

Mennyire alakult ki igazi, időtálló barátság a tagok között?

Fanta-val napi szinten tartom a kapcsolatot. Watt-tal és cOp-pal havonta összefutunk. Greg-gel 2-3 havonta. Egy évben egyszer Valentine-al és Henry-vel is beszélek. A többiek pedig ebben az évezredben már láttam...

A magyar C64-es scene akkoriban közel sem volt egységes. Elég sok vita, lázadás, ellenségeskedés volt akkoriban. Mennyire éreztétek ezt magatokon? Hogyan látod a Faces helyét az akkori scene-en belül? Mennyire voltakotok megbecsülve?

Nem volt egységes? Lehet, bár én inkább az egészséges versenyszellemet láttam a dolgok mögött, nem az irigységet, a becsvágyat vagy az ellenségeskedést. Voltak összecsordulások, de véleményem szerint ennek forrása az volt, hogy a scene zöme még fiatal arcokból állt akkoriban. És ki venné komolyabban magát egy buzgó 16 évesnél?!

Voltak-e olyan emberek a magyar, illetve a nemzetközi scene-en, akik közelebb álltak hozzád, akikkel személyesebb kapcsolatot sikerült kialakítanod? Kik voltak ők és mi lehetett ennek az oka? Voltak-e olyan emberek, akikkel a kapcsolatot épp ennek ellenkezője volt, akiket valami miatt különösen nem kedveltél? Kik voltak ők és mi volt ennek az oka?

Húúú, külföldről Eddy Scholten, azaz Vector az Eternal-ból, aki nálam is járt és én is meglátogattam őt Zwolle-ban. Nem'tom miért alakult pont vele így. Talán mert ő nyitottnak tűnt ilyen utazós dolgokra. Ott van még Pubi a Triumwyrat-ból, vagy Mercury a Lethargy-ból. Velük többé-kevésbé a mai napig is tartom a kapcsolatot. Kiket nem kedveltem? Gabriel-t a Chromance-ból. Nagypofájú, rátarti alak volt.

Knight'n'Grail preview

A Psytronik Software legújabb játékát már említettük a hírek között, de mindeközben a program demo (erősen béta) verziója elérhető ingyenesen bárki számára és máris tesztelheti. A legegyszerűbb, ha a CSDB-n rákeresünk, V1-es verziószámmal találjuk...

Indítás után egy egyszerű logót látunk (a játék hivatalos borítójához képest egyszerű, amúgy csinos). A tűzgomb lenyomása után máris láthatjuk, amint lovagunk (vagyis mi, a főszereplő) egy óriási kardot tartva állunk egy kastély bejáratánál. Balról még a betegeskedő (különben miért lenne zöld?!) lovunk is benéz. A program folyamatosan informál bennünket a képernyő alján, hogy merre járunk, illetve a bal sarokban az energiánk is látszik. Két fő képességünk máris kipróbálhatjuk: ugrani tudunk és a kardunkat bumeráng-szerűen eldobni. Nagyon látványos a kard mozgása egy-egy ugrás közben és szerencsére az irányíthatóság sem szenvedett emiatt kárt. Természetesen a végső játékban különböző fegyvereket és páncélokat is viselhetünk. Az ellenfelek egy része likvidálható a karddal (pl. kígyók, bogarak), egy részük pedig ügyeskedve kikerülhetőek (vízcseppek, tűznyalábok). Bizonyos helyekre csak akkor juthatunk el, ha megtaláljuk a hozzá tartozó kapcsolót. Ilyenkor a helyszín neve helyén figyelmeztet is a program, hogy valahol kinyílt egy ajtó. A preview kb. ennyit takar.

Az animációk szépek, a hátterek néhány technikai trükknek köszönhetően nagyon pofásak és az irányítás is egész kellemesre sikeredett. A reklám ígéretei szerint és a végleges programból látott képek alapján sok szépen kidolgozott főellenséggel is dolgunk akad majd, erre sem lehet panasz. A helyszínek száma már a preview-ban is egész kellemes, így a 200-nál több végleges helyszín biztosan odaszegez pár órára a monitor elé.





Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a C64-gyel és a scene-el?

No várj csak. Fogós kérdés. A scene létezéséről akkor értesültem, amikor a 11. emelti szomszéd haver elmondta, hogy a Last Ninja II elején az FBI Crew intro miért is volt ott és, hogy kik is ők valójában. Kapcsolatba pedig

innentől kerültem a scene-el, hétről hétre mindig valakivel.

Mit jelentett neked akkor a C64, és mit jelent neked most? Egyáltalán jelent-e neked még most is valamit?

Önmegvalósítást, önkifejezési lehetőséget jelentett. A mai napig hálával gondolok rá, és nézném is a régi demokat, amit 2001-ig tettem, amikor is elromlott a floppy-m. Sajnálom, mert a mai napig nagyon inspirálóan hat rám egy-egy demo. Régen festményeket néztek az emberek, aztán filmeket, mi meg már demo-kat...

Milyen csapatokban voltál és hogyan kerültél kapcsolatba velük? Esetleges régebbi csapataiddal milyen emlékezetesebb produkciókkal rukkoltatok ki? Van valamilyen érdekes személyes történeted ezzel kapcsolatban?

A Faces volt az első és utolsó számottevő csapatom. Akkortájt nem volt a számítógép annyira elterjedt dolog, könnyű volt Henry-vel szombatonként a Csokonai Művelődési Ház klubjában összefutni. Ő elhívott minket Dr. Wattal a Faces-be. Ha így visszagondolok, nem is tudom, hogy mi volt annyira kiemelkedően emlékezetes Faces cucc. Talán Cellux utility-jei...

Szüleid mit szölkáltak ahhoz, hogy aktívan foglalkoztál számítástechnikával? Mennyi időt vett el ez tőled akkoriban? Nem voltak problémáid a tanulással amiatt, hogy a scene-en voltál? Mi érdekelt még akkoriban ezeken kívül?

A család büszke volt arra, hogy a kis fiacskájuk nem csak játéokra használja a gépét, és még külföldiekkel is kapcsolatot létesít. Problémát nem okozott a tanulmányaimban, mert az iskola után mindig 2-3 órát foglalkoztam a tanulnivalókkal, aztán estig gépeztem. Tulajdon képpen amikor csak

Newcomer - 10. rész

- Hagyjuk a fenébe, menjünk innen, ezen a helyen már ötödször megyünk keresztül - panaszkodott Sarah, és a többi társamon is látszott, hogy fáradtak és reményvesztettek.

- Hé, mintha vízcsobogást hallanék-kiáltott fel hirtetelen Georgi.

- Tényleg. Én is hallom. Gyerünk!-Vidult fel Sarah.

Kis keresés után egy forrásra bukkantunk. Kristálytisza vize volt, nem volt szennyezett mint az erdő nagy része. Mindannyian felüdültünk a friss víztől, majd körülnéztünk a forrás környékén. Elég sok rágcsálóhullajtékot találtunk, így itt helyeztük el a csapdát.

- Most már csak a sziklát kell megtalálnunk - mondtam.

Először egy csapat vadkutyát találtunk majd később az egyik ösvényt elzárva három baribált is. Elintéztük a három óriást, és továbbmentünk ezen a szűk ösvényen és megtaláltuk a nagy sziklát. Ásni kezdtünk de nem találtunk semmit.

- Talán tévedett az öreg - mondtam lemondóan.

- Várjatok csak - szölk Sheila, mikor menni készültünk.

Nem azt mondta a kínai, hogy a sziklával szemközti oldalon kell ásni?

- Tényleg! Hogy felejthettem el?

Sikerült is kiásnunk egy fegyvert, egy lézerpisztolyt.

- Ért ehhez valaki?

- Egy kicsit igen. Egyszer már használtam - mondta Attila és eltette a fegyvert.

Nagy nehezen megtaláltuk a kivezető ösvényt. Ezután elgyalogoltunk a rockerekhez, hogy túladjunk a felesleges cuccainkon. Amit lehetett eladtunk, például a gumicsónakot, a cateye-keket. Csak fontos használati tárgyakat tartottuk meg és egypár műszaki-elektronikai cuccot.

- És most mi lesz? - kérdezte Russ.

- Itthagyjuk a szigetet - feleltem komolyan.





újrafelhasználhatóvá vált. Így a világ összes postája több mint egy évtizeden át nagy tételben, közel ingyen szállította a csomagokat.

Egy csomagban a lemezek mellett sokszor utaztak szépen kimunkált lemezbugyik, u.n. coverek. Ezek terjesztése is fontos feladat volt, és a cover scene bizony nagyon erős volt még 1998 környékén is, majd következett az elkerülhetetlen összeomlása. A cover designerek munkáit is a swapperek szórták szét a többi scene tag között. Főként az 5,25" lemezek cseréjét kísérte ez a tevékenység. Nagy ritkán papírmagazinok, illetve rajzolt képregények is érkeztek. Ha jók voltak az alkotások, akkor a swapperek boldogan teljesítették a papír alapú alkotások állandósult feliratát, hogy: "spread it!".

A másik divat még a lemezmerevítők taggelése volt. Az 5.25-ös lemez ugye kellően hajlékony, ezért a posta ellen védeni kellett. Erre szolgáltak a lemezmerevítők, közben persze miért ne lett volna más funkciójuk is, idővel szépen nőtt rajtuk a művészi célú ákombákomok sora. Kincs az olyan példány, ami körbejárta Európát, és jó esetben visszajutott a tulajdonosához tele aláírásokkal, matricákkal, tagekkel. Nem egy közülük elhagyta a kontinenst, hogy még megrakottabban térhessen haza. Kiváló merevítő volt a sárga és zöld középiskolai matek feladatgyűjtemények keményfedele, amit leragasztva, kicsit felcícomázva sokan használtak merevítőnek.

Az információkat a levelezésen kívül a magazinok szállították. Megvolt bennük minden információ, amire csak szüksége volt egy scenernek. Voltak benne hírek, reviewk, partybeszámolók, leírások, és persze címek a kapcsolatfelvételhez. A legolvasottabb rovatok azért kétségkívül a toplisták voltak. A magazinokkal együtt ugyanis mindig terjesztve lettek szavlapok is, amiken mindenki voksolhatott az általa legjobbnak ítélt coderre, grafikusra, zenészre, swapperre, csapatra, alkotásra, magazinra, és a sor sokáig folytatható lenne. Ez nagyon komolyan hiányzik a mai demoscene életből. A chartok régen hasznos mozgatórugói voltak a demoscene-nek, mindenki igyekezett egyre magasabbra kerülni a listákon, ezzel is emelve

magabiztosan.

Sajnos igaza volt. Más elektronikus gépekkel boldogultam volna, de egy ilyen meghaladta a képességeimet.

- Hadd próbáljam meg én.-Jött oda szerényen Russ.

A fiú pár másodperc alatt tönkretette a computert, és az ajtó kinyílt előttünk. Beléptünk, s a kapu hatalmas robajjal becsukódott.

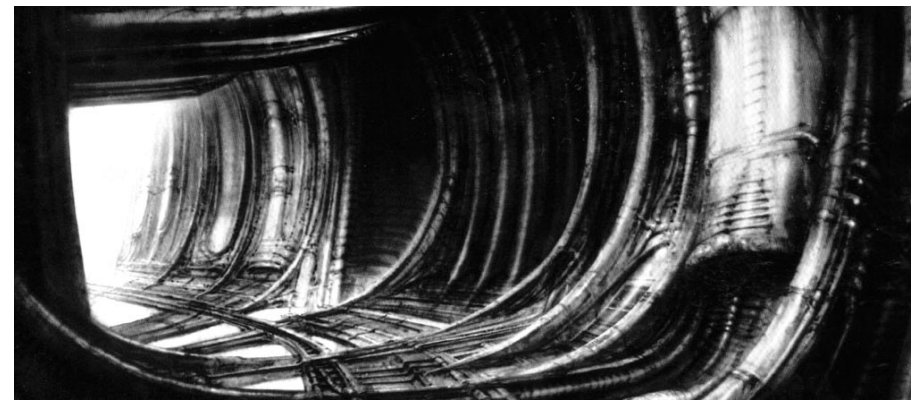
- Van elég tnt nálunk? Nálam csak három darab van.

- Szerintem másnál nincs tnt. Egyébként jókor szólsz, ugyanis nem tudunk kimenni - mondta Sheila.

- Végülis, ha minden jól megy, ezen az ajtón többet nem kell kimennünk - tettem hozzá.

Elindultunk a fémmonstrum belsejében. Lépteink súlya alatt kongott az elhasználódott fémpadló. A helyiség teljesen kihaltnak tűnt, ezért igencsak meglepődtem, amikor egy forduló után két munkarobot villogott ránk, és megtámadtak min ket. Az androidok után most találkoztunk először a modern technika vívmányaival a szigeten. Georgi és Russ mellett Sheila védekezett elől, hiszen ő volt köztünk az egyik legelősebb. Mögöttük sorakozott fel Attila és Sarah, majd pedig én. Tüzet nyitottunk. Sajnos a robotok elég jól bírták a golyókat, és intelligensek is voltak, mert mindketten Saraht vették célba. Sarah hatalmas kiáltással a földre rogyott. Megrémültem, de próbáltam józanul gondolkodni.

- Georgi! Segíts Sarahnak, kösd be a sebeit. Siess! - ordítottam túl a csata zaját. Az öreg orosz meglepő gyorsasággal termett Sarah mellett, és biztos





Merthogy az információ áramoltatásához a múlt évezredbeli scenernek ugyanúgy megvoltak az eszközei, mint manapság. Ez a misztikusnak tűnő, mára majdnem 100%-ban kihalt dolog a swap.

Biztosan sokan egyetértenek velem az 'öregek' közül, ha azt mondom, hogy a scene régen családiasabb, barátságosabb és közvetlenebb volt. Ennek azért megvannak az okai. Az első az, hogy a csapatok általában közeli, jó barátokból verbuválódtak össze, manapság pedig már nem ritkák az interneten összerázódó bandák sem. A másik ok pedig a scenernek közötti közvetítő közegben keresendő. A tagok közötti kapocs lényegében a swap volt. A csapatban szinte mindenki, de főként a swapperek kiterjedt levelezést folytattak. Postai úton tartották a kapcsolatot nem ritkán több száz másik scenerrel, természetesen főként swapperekkel. Ez jelentett egy olyan közvetlen viszonyt, ami hamar barátságok szövődéséhez vezetett. Mellékesen persze a legfontosabb hírek, szoftverek, és stuffok is így cseréltek gazdát, de azért ez mellett bőven maradt lehetőség a kapcsolatok elmélyítésére, ápolására.

Persze a csere-bere is lényeges volt a csapatok számára. Akiknek nem volt tehetséges swappere, azok nem válhattak ismerté. Az alkotásokat ők szórták szét a közösség tagjai között, rajtuk múltott a "marketing", azaz a népszerűség, hiszen nem lehetett csak úgy egyszerűen letölteni az anyagokat. A jó swapper kincs volt, ígéretes csapatok bukkantak el tehetséges swapper híján, és szinte teljesen unaktív bandák jutottak a listák élére néhány szorgalmas swapper segítségével. A warez scene pedig sehogyszem működött volna gyors swapperek nélkül.

A swapper élete azonban nem csak játék és mese volt. Katalogizálás, másolás, levélírás és csomagolás unalmas. Ez ment álló nap. Suli vagy meló után a postaládában várakozott átlag 10-20 pakk csordultig lemezekkel. Ritkábban papíron, gyakrabban noterben, illetve szövegfájlban érkeztek a levelek. Esetenként a megaswapperek (több száz kontakt) meganotereket küldtek, hogy elég legyen ugyanazt a lemezt sokszorozni egy nap, így a szövegben mindenkinek csak egy név alatti bekezdés jutott.

Egy hatalmas gödör volt előttünk, alig észrevehetően. Sheila elővett egy kötelet, melynek segítségével át tudtunk kelni mind a hatan a gödör felett. A folyosón továbbmentünk, és egy csukott ajtót vettünk észre az egyik falon. Bent egy újabb robotot találtunk, amely rádiatív sugárzást bocsátott ki. Hamar elintéztük és körülnéztünk a teremben. Egy kapcsolószekrényben a kondenzátort találtunk. Felvettem és eltettem a relé mellé. Továbbmentünk az erődítmény belsejébe. Az egyik folyosón a geigerem sugárzást jelzett.

- Vegyük fel az antirad ruhákat. Gyorsan! - adtam ki a parancsot.

A védőruhákban már nyugodtan közlekedhettünk. Egy ajtó előtt egy óriás robot támadt ránk. A hatalmas fémszörnyeteg fenyegetően emelte ránk lézerfegyverét. Russ leírása alapján ez egy védelmező volt. Újra felvettük a rohampáncélokat, és támadásba lendültünk. Megsoroztam az m-200-ommal, de a golyók lepantattak a robotról.

- Így nem tudjuk megsebezni. Mit csináljunk? - kérdezte Sarah.

- Megpróbálom ezzel-mondta Attila miközben elővette a lézerpisztolyt.

Sikerült neki, a védelmezőt is elpusztítottuk.

A darabokra tört robot melletti ajtón mentünk be, ami bizonyára a védelmező fészke lehetett. Hamarosan egy zárt ajtóba ütköztünk.

- Akkor jöhet a tnt, nem igaz? - vigyorgott Attila, és már elő is készült a robbantásra. Hátrább álltunk nehogy a robbanás minket is elérjen. A csupasz fémfalak sokszorosán verték vissza a robbanás amúgy is fülsüketítő zaját. Amikor a porfelhő eloszlott legnagyobb megdöbbenésünkre az ajtó még mindig ép volt.

- Ezt nem hiszem el. Ilyen nincs - mondta elkeseredve Attila.

Megpróbálkoztam az álkulcsommal is, de a bonyolult elektronikus zárat képtelen voltam feltörni.

- Érték egy kicsit az elektronikához, de az ehhez kevés - mondtam lemondóan.

- Russ, nem néznéd meg? - kérte meg Sarah öccsét.

- Megpróbálhatom - vont vállat Russ, és kis idő múlva már nyitva állt az ajtó.

- Legközelebb előbb szólj, akkor nem szenvedtünk volna ennyit-mondtam mérgelődve Russnak.

Egy kisebb szobába jutottunk, ahol először egy liftet láttunk meg. Nagyot



képeket rezgésmentesítettek egy új formátumban. Persze ahogy illik, kiadták a konvertert, és a rajzprogramot is egy tooldisken. Jó volt újra eredeti vason látni a C64 scene egyik, ha nem a legjobb csapatának vadiúj alkotását. (A tooldisk-en található egy worldrecord part is, szépen elrejtve a rajz-programba :))



Az **Allen Mussen Machinaról** a **K2** és **Wrath Design** közreműködésében talán annyit elég is elmondani, hogy pár képet váltogat zenére, meg egy apróbb karakteres effekttel trükközik. Tartalmaz egy hatékony emulátor-checkert, amit azért lehetett volna másként is prezentálni.

A **NoFX** demojáról, amivel zárnam is az LCP bekezdést csak annyit, hogy az ígéretes kezdés után elfelejtett demot rakni a készítő. :)

És ami kimaradt:

Érdekes még megemlékezni a **Warriors of Wasteland Not a Scene Production** című demojáról (és mélyen hallgatni a **Drummerről**, ami szintén idei anyag tőlük). Az ausztrál Beach partyn kiadott nemprodukción egész kellemes kis cucc. A zene mondjuk elvetemült, de rossznak semmiképpen sem mondanám. A kezdő zoomer-rotator-distorter nagyon gyors, kár volt ilyen kontrasztos kacsatextúrát alkalmazni benne. A 16 színű alagúteffekt egész jó, de az utána jövő fullscreen interferencia azért inkább ott van, még akkor is, ha kicsit bugzik.

Ennyi volt hát a 2009-es év első fele. Ha valamelyik kimaradt volna, még nem késő pótolni. Nehogy lemaradjon idővel az ember. Mert hát részemről remélem, hogy a java még hátra van!

- Nem elméletileg, gyakorlatilag is, mivel másmerre nem mehet - javította ki Russ nővérét.

- Igazad van Neil! De az az átkozott lift el van tömődve !!!

- Jha, de legalább tudjuk, hogy van kiút, a halottnál megtaláltuk azt, amit kerestünk, a tranyót. Visszamentünk a kapcsolóhoz, amit sikerült megjavítanom. Még megpróbáltuk a liftaknát kiásni, de hiábavalóság volt. Az a tény, hogy a felszín alatt valami nagyon modern dolog, épület van, teljesen felvillanyzott!! Igen minden jel erre utal, nem mondtam társaimnak, de furcsállottam, hogy a raktár és a kapu is valami irdatlan erős fémből van... A szigeten nincs még két ilyen helyszín. A kijárat felé vezető úton egy felkutató jött felénk, furcsa hangokat adva ki magából. Már épp löni akartam, amikor Russ félrerántott.

- Ne! Ha meglöved felrobbanhat, és a detonáció velünk is végezhet.

Nem tudom pontosan, hogy Russ mit csinált, de a robot hangtalanul a földre zuhant.

-Kösz öcsi. Megmentettél minket - dicsértem meg Russt.

Több robottal már nem találkoztunk, és sikerült kijutnunk a vadonba. Mélyeket szippantottam a friss levegőből. Jólesett, a kapu poros, dohos levegője után, a szívem új reményekkel telt meg, még ha nem is sikerült megtudnunk, hogy mi is lehet a kapu alatt... De az volt a gyanúm, hamarosan megtudjuk majd!

- Most hova menjünk Neil? - kérdezte Sheila.

- Nézzük meg azt a csapdát, hátha beleakadt valami rágcsáló - feleltem.

- utálok az erdőt! -Nyugtázta Georgi.

A lombok közé érve már messziről lehetett hallani a víz csobogást. A hang után menve kisvártatva elértük a kicsiny folyót s mellette az összetört csapdát.

- Fújj! Ebbe van valami szőrös állat.-Mondta undorodva Sheila.

Sarah viszont hamarjában felvette a döglött állatot, egy pelét, én ezalatt felfrissítettem az arcomat a forrás vizével, jól esett, hisz jéghideg volt a víz. Kikaptam Sarah kezéből a rágcsálót és elindultam kifelé az avaros úton.

- Hé! Hova mész? - kérdezte Attila.

- Na mit gondolsz, szerinted mit is mondott Theresa??

- Én emlékszem - mondta Sheila - adj a remetének egy pelét!



vadítóan néznek ki, és most sikerült pár igazán szép diszkófényt, és alagúteffektet összerántani velük. Csendben jegyezném meg, hogy tudom, hogy a pókok kihaltak, és bár a Forbidden Forest zenéjére nagyon jól mennek az alagúteffektek, de a szörny békák azért hullhattak volna, nem? :)

A **3DEH** az örök második, (jelen esetben harmadik) **Oxyron** újabb próbálkozása. Rövidecske alkotás. 2db vectorpart mellett egy impozáns introrészt, és egy endpartot tartalmaz. Cserébe az egész demoból süt a profizmus. Amolyan tömör gyönyör. Egy nagyon igényes alapképlebontás után szépen kimunkált logókkal, és egy lebilincselő starfielddel indít, benne a credits. A töltőpartokat 8 izgó-mozgó spritelabdaes jelzi, és közben mindig beúsztat pár színes-szagos multi grafikát Oystól. Az első vectorpart röviden: piramis és tükör. Egyszer az egyiket, másszor a másikat mozgatja. Igazán jó ötlet! A 2. part pedig két oltári nagy filled vector objctum forogtatása, melyek szépen színezik egymást. Már-már sakktáblaforogtatás. Az endpartban pedig kellemes kis zene mellett az Oxyron logo himbálózik, előtte pedig az elmaradhatatlan party-upscrollert olvashatjuk.



Talán nem túlzás állítani, hogy a **Shape** lenyűgözött az **Artillery**-vel. Bár lassan, sokat töltve, és közben fülsértően nyivákolós zenével indít, de amit utána mutatnak az már 5-ösre érdemes. Sok kód nincs a demoban, de azok legalább kimunkáltak. A grafikák pedig tényleg első osztályúak. Többször előbukkan a szürke képek színeinek izgatása, amivel

8x8 plazmákat varázsolnak a képek elé/mögé. Ez mellett egy-két dithering-es effekt, zselébár, sprite-animok és diszkófény-effekt színesíti az alkotást. 85%-nak titulálják a demot, de ha nem kötnek ilyen információkat az orrunkra, sem lehetett volna egy rossz szót mondani a demoról. Nem tudom mi munkájuk lesz velem, maximum a directory-t szedhetik majd kicsit rendbe. A negyedik hely miatt pedig a többi indulót nézve cseppet sem kell búslakodnia a készítőnek. Részemről várom a következőt.

megvitattuk, joshuanál leckéket vett Attila, nem is figyeltem annyira, de a tanulás után elmondta, hogy most már szinte tökéletesen tud bánni az összes rakétavetővel, legyen az slayer vagy akár rpg. Ezalatt én mégjobban szemügyre vettem a tölcsért, a fémlappal. Arra az elhatározásra jutottam, hogy ha lenne a szigeten egy igen csak profi robbantás szakértő, akkor ő talán fel tudná robbantani ezt az átkozott fémlapot. Ezt el is mondtam Georginak, aki erre azt felelte, hogy ahhoz igen magas ásvány felismerés kell, mert nem mindegy, hogy milyen anyagból készült a fedél. A szakértő meg tudná mondani, hogy mennyi robbanóanyagra lenne szükség...

- Na ja! - mondtam Georginak- de rajtad kívül csak mattnek a szobrásznak van ásványtanja és barátom, az vajhmi kevés!

- Miről beszéltek? - érdeklődött Sheila.

- Haggyátok már abba és menjünk! - sürgetett minket Attila.

Igaza volt hiszen most inkább a szökésünkel kellene törődnünk, így hát elzarándokoltunk a városba, onnan is a temetőbe. A síri csend még mindig félelmetes volt. Talán ez az egyik legnyomasztóbb hely a szigeten. A bejárattal szemben felfedeztem egy krematóriumot, jó hogy ki nem bökte eddig a szemem, de azt hiszem ezidáig nem tudtam volna kinyitni az ajtaját, mivel nem voltam elég gyakorlott e téren. Most viszont sikerrel jártam. Bent szinte elállt a lélegzetem. Nem hittem a saját szememnek, de nem csak én voltam így csapattagjaim is egytől egyig megmerevedtek. Nem a krematórium volt az érdekes, mind inkább a név amely felette állt: CALDYN. Félttem belegondolni, a szörnyű ténybe, hogy mindenkit átvágtak itt. Egy isten aki most itt fekszik egy sírkamrában előttem!! Ez lehetetlen, de ha mégis akkor ki ezért a felelős? ...ÉS mi volt a célja e félrevezetéssel? Ilyen és ehhez hasonló kérdések futottak át agyamon. S a válasz egyetlen név volt: Murdock atya.

folyt. köv.

WWW.NEWCOMER.HU

Üdvözöllek a Szigeten, Jövevény!



Pontosan egy párt, mivel egy fraktál-zoomeren, és egy 16 színű vékonyraszabott plazmán kívül más nincs is benne.

A képzeletbeli dobogó harmadik fokára egy 4k állhatott fel, és talán nem is meglepő, hogy a **Plush**-tól. Igazán kellemes kis rajzfilmszerű alkotás a **Mellow Meadow**. Sajnos a 2008-as +S Artifact-től messze elmarad majd minden szempontból.

Említésre érdemes még a **Bunker party invitation** ami vicces kis spriteanimokkal van megfűszerezve. Mondjuk a végleges változat jóval a Breakpoint után készült el, de a pre edition-nel már bepróbálkoztak a party democompoján. Hiába, jó reklámfelület egy 60 m2-es vászon.

Aztán következett az LCP áradata.



A **Booze Design** tiszteletét tette északon, így születhetett meg az **Andropolis**. Ki gondolta volna, hogy ilyen gyorsan előrukkolnak valamivel, de hát rendesen ránk cáfolt a csapat, nem? Hát annyira azért nem kell ámuldozni. Nem árt időben szólni arról, hogy ez a demo nem jöhetett volna létre, ha nincs az

Instinct, és hát rántsuk is le gyorsan a leplet, JackAsser és Archmage áll igazából a demo mögött. Abszolút megérdemelten hozták az első helyet a heroikus küzdelemben, ami az LCP democompoját jellemezte.

Már a kezdés is durva. Egy fénnel futatott 3D kocka (mázás váza) pörög be. Persze, persze anim, mondhatnák a kétkedő kötekedők. Igen, az is, meg még egy s más. Plusz némi tudás. Hehe. A bizalomgerjesztő kezdés után aztán jön a hengerlés. A zenére nagyon jól



emulátora alól is, illetve a program forráskódja is elérhető Johan oldalán.

A program a Contiki operációs rendszerre épül. Ez nem azt jelenti, hogy Contiki alól kell futtatnunk, mindössze azt, hogy a program készítője nemes egyszerűséggel fogta a Contiki hálózatkezeléséért felelős programrésztöket és arra építette rá a programját. A végeredményt ugyan úgy be tudjuk tölteni, mint bármilyen más programot, majd RUN után el is indul a Breadbox64. Ennek első feladata, hogy a lemezzől beolvassa a konfigurációs file-unkat, ami tartalmazza, hogy milyen hálókártyánk van és milyen IP címek alatt éri el a különböző szolgáltatásokat (saját IP, Gateway, DNS, subnetmask). Ezt elsődlegesen magunknak be kell állítani. Legegyszerűbben a <http://cbm8bit.com/contiki/> oldalon tudjuk (itt a Contiki webserver-t és/vagy a nekünk is szükséges konfigurációs file-t lehet letölteni).



Induláskor egy színes-szagos üdvözlőképernyőt kapunk és a program megkér, hogy adjuk meg a felhasználónevünket és jelszavunkat egy kettősponttal elválasztva. Némi gondolkodás után a program be is jelentkezik, és elkezdti ontani magából az ismerőseink bejegyzéseit. A Contiki multitask képességei nem nagyon jelentkeznek ebben a szoftverben,



2009-es demomustra

Ismét nagy dilemmában voltam, amikor elhatároztuk, hogy nekiveselkedünk a soron következő Commie Insidenak. Milyen demokból szemezgessek? Vegyem a legutóbbi szám óta kétségtelenül kiváló felhozatal teljes palettájából is a krémet? Úgy okoskodtam, hogy azzal meg lehetne tölteni három számot elejétől végéig, ezért kitaláltam, hogy csak az LCP találkozó anyagaira szorítkozom. Jónak tűnt az ötlet, mivel kellemes kis partyt rendeztek a svédek, és igencsak élvezetes democompo kerekedett Malmöben. Végül úgy határoztam, hogy nem szorítkozok egy találkozó anyagaira, a 2009-es évet úgy ahogy van kivesézem. Szerencse a szerencsétlenségben, sokat nem kellett pluszba dolgoznom a cikkel. Az X2008 még érdekes lehetett volna, hiszen az epikus versenyével megérne egy külön misét. Talán majd egyszer egy „3 X party 2006-tól 2010-ig” összefoglaló cikkben. Ne lőjjük el a témáinkat idejekorán, nem igaz?

Miután ilyen szépen lefektettem az alapokat, lássuk, milyen partyk is voltak idén:

Az X party után a C64 scene egy része feltette a kérdést, van-e még hová demozni egy Edge of Disgrace után. Mivel a demoscene nem erről szól, léphettünk is tovább. Mégis úgy érezhettük, hogy a fényezés magasfokát megvillantó költői kérdés hangulatában indul az év, és a márciusi Forever találkozón a várakozásoknak megfelelően nem is történt semmi meghökkentő. A Breakpoint idén lefulladó motorja már/még kihögött pár C64 demot a kipufogóján, és hamar nyakunkon volt a nyár, vele a Little Computer People találkozóval, ahol újra villantottak páran, jelezve, hogy a 2008-as év sztárdemójának sincs bebetonozva az első helye. Aztán persze az oldschool-kategóriák erőltetését nehezen viselő aktív C64 scene a várakozásoknak megfelelően távolmaradt az Assembly nyüzsijétől. Ezt kell hát sorra vennünk. Lássuk is!

A Forever partyra összesen kettő említésre érdemes demo született.

1541 Ultimate

Az elmúlt években rengeteg meghajtó-bővítés látott napvilágot a C64-hez. Az egyik leghasználhatóbbat éppen csapatunk kódere, Soci pátyolgatja (ez a Compact Flash-sel és ATA meghajtókkal könnyedén elbánó IDE64), de közben térhódítani kezdett az SD és MMC kártyákat kezelni képes MMC64 (ma már csak Retro Replay kártyával egybeépítve kapható) és a PC-ből meghajtót varázsoló, máig fejlesztgetett 64HDD is alternatíva lehet. Egy korábbi



Commie Inside-ban beszámoltunk róla, hogy hazánkban is fejlesztés alatt áll egy 1541-es meghajtót harveresen szimuláló gép. Az elektronikát többen működés közben is láthatták a 2007-es Function party-n. Az ötlet viszont másnak is eszébe jutott, olyannyira, hogy 2008 első félévében már megrendelhetővé vált cikkünk alanya. De miről is van szó?

Manapság jó minőségű 5,25 colos lemezhez jutni szinte lehetetlen. Viszont a legtöbb C64 felhasználó köti az ebet a karóhoz és máig az 1541-es meghajtót kezelő programok számítanak a de facto standardnak. Hogyan lehet akkor ezt egyeztetni a mai médiumokkal? Erre ad választ az 1541 ultimate. Ez egy olyan elektronika, amely úgy viselkedik, mint egy 1541-es meghajtó, de közben SD kártyán tárolt .d64 és .g64 formátumú képfájlokat kezel úgy, mint ha egy-egy lemezt helyeztünk volna a meghajtóba.

Használat:

A kártyát a gép expansion port-jába dughatjuk. Ha akarjuk, ugyanis nem kötelező! A kártya működőképes akkor is, ha a rajta található mini USB csatlakozón keresztül megtáplálva külön használjuk. Ebben az esetben természetesen együttműködik bármilyen Commodore géppel, ami az eredeti 1541-gyel használható. Ráköthetjük egy VIC20-ra vagy egy plus4-re is.



Függelék, táblázatok, paraméterek

Pattern-parancsok (xy=paraméter)		Hangszer-tábla paraméterek		
0xy	nincs hatása, alapérték	WAVE-bal:	0	nincs hullámforma változás
1xy	Portamento (hajlítás) felfelé		01-0F	1..15 frame késleltetés
2xy	Portamento (hajlítás) lefelé		10-DF	hullámforma értékek
3xy	Hajlítás a következő hangig		E0-EF	nem hallható hullámformák
4xy	Vibrato (lebegtetés)- táblamutató		F0-FE	0xy..Fxy parancs futtatása
5xy	Felfutás/Lecsengés módosítása		FF	ugrás az adott pozícióra
6xy	Kitartás/Elengedés módosítása			
7xy	Hullámforma beállítása	WAVE-jobb:	00-5F	relatív hangmagasság
8xy	Hullámforma-tábla mutató csere		60-7F	lefelé transzponálás
9xy	Kitöltés-tábla mutató módosítás		80	nincs frekv. változtatás
Axy	Szűrés-tábla mutató módosítás		81-DF	abszolút hangmagasságok
Bxy	Rezonancia, szűrőkapcsoló 1..3			
Cxy	Szűrőfrekvencia megváltoztatás	PULSE:	01-7F	Sweep (bal-idő, jobb-mérték)
Dxy	Főhangerő beállítása (00..0F)		8x-Fx	kitöltés megadása (12 bit)
Exy	Funktempo mutató SPEED-táblára		FF	ugrás az adott pozícióra
Fxy	Tempó közvetlen megadása			

Ami vonzó lehet még a kártyában, hogy nem csak a meghajtó emulálására képes. Az egyik legkellemesebb plusz funkciója a törökártya emuláció. A beállítások után a Final 3, az Action Replay vagy akár a Retro Replay összes lehetőségét is elérhetjük! Itt is lehetőség van saját ROM-ok használatára, amennyiben azonos hardware-felépítésű kártya ROM-ját használjuk, mint amit a kártya alpból kezel (pl. a felajánlott Action Replay 4.5 helyett Action Replay 7-est).

Ezzel azonban még nincs vége. A konfiguráció megfelelő beállításával memóriabővítőként is képes viselkedni, így akár 16mb-tal plusz memóriát és a REU nyújtotta gyors memóriamozgató megoldásokat is kihasználhatjuk másolóprogramok, vagy pl. a Byte Boiler nevű tömörítőprogram segítségével. (A kártyának létezik olyan verziója, amely teljes értékű, RR-net kompatibilis hálózati vezérlőt is tartalmaz. A jelenlegi verzióról ez lemaradt. Mivel a felhasználói kézikönyvben emlegetett nagy arányú instabilitást az 1.6-os firmware megoldotta, így csak arra tudunk tippelni, hogy költségcsökkentés állhat a háttérben..) A kártya vicces lehetősége a hang kiemenet, amire hangszórót kötve az eredeti meghajtó kerregését is hallhatjuk. Egyelőre másra nem használhatjuk, de tervbe van véve ennek a kiemenetnek a szoftveres elérési lehetősége.

Kompatibilitás

A legtöbb szoftverrel gond nélkül együttműködik a rendszer. Használhatunk gyorstöltőket, futtathatjuk a kedvenc játékainkat, demóinkat, az 1541U kompatibilitására nem lehet panasz. Problémás egyedül a lemezcsere, amikor is a futó programunkat freeze-eljük, és a lemezkezelő képernyőjén kiválasztjuk az újabb .d64 file-t. A programba való visszatéréssel adódhatnak ilyenkor problémák. Viszont ha hajlandóak vagyunk lemondani a menüről, és kisebb bonyodalmak árán a kártyát külső áramforrással használjuk, akkor a kezelőgombokkal is tudunk lépkedni a .d64-ek között és ilyenkor a futó programunk sem szenvedhet semmilyen kárt.



adatai, amikor meghívjuk C64 programunkból.

Ezek után nincs más hátra, mint megadni a fájltypust, és elmenteni az elnevezett fájlt a megfelelő helyre. A PRG és BIN típusú fájlok a natív bináris adatokat tartalmazzák olyan formában, ahogy a C64 memóriájában lesznek jelen. (Az utóbbi, a nyers 'BIN' típusú nem tartalmazza a 2 bájtos betöltési címet.)

A C64-en való felhasználás esetére 'PRG'-ben javasolt az elmentés, így könnyen betölthető és felhasználható lesz a zenénk a gazdaprogramban.

Egyéb hasznos tippek

A program szerzője néhány hasznos tanáccsal, figyelmeztetéssel lát el minket a mellékelt 'readme.txt' angol használati útmutatóban. Ezekből sorolnék néhány fontosabbat, melyekkel gyakran szembesülhetünk zeneírás közben:

- Az Rxx (ismétlés) parancs mindig a transzponálás után jöjjön, ha egymást érik.
- Az RSTxx (restart) parancs előtt mindig pattern-szám legyen az orderlist-ben.
- A főhangerőt érdemes a zene elején beállítani, ha menet közben változtatjuk.
- A Wave-tábla változásai prioritást élveznek a pattern-parancsokkal szemben.
- A menüsorban megjelenő PO (pulse-skip) és RO (command-skip) kapcsolók egyenlítik a raszteridőt néha kissé késleltetve a pulse-táblát és parancsokat.
- Kevesebb memória fogy, ha a vibratót maguk a hangszerek tartalmazzák.
- Ha megtehetjük, konvertáljuk a számolt vibratókat időalapúra. (Shift+H-val)
- Nem használhatunk 0xy, 8xy, és Exy parancsokat a hullámforma (WAVE) táblában.

GoatTracker 2.68

...a digitális kecskeduda

Bevezető

Ez a cikk több scener-típust próbál megcélozni, természetesen elsősorban zenei érdeklődésűeket. Szól mindazoknak is, akik már régi motorosok a C64-trackerek területén, de reményeim szerint a kezdő érdeklődők is megtalálják benne az alapismereteket eme csodálatos tevékenység, a SID-komponálás elsajátításához.

Fő témánk a Goattracker SID-zeneszerkesztő program legfrissebb (2.68) verziója.

A SID hangchip



Amikor SID-zenéről beszélünk, azt a '80-as és korai '90-es évek Commodore 64 típusú bestseller mikroszámítógépébe épített hangchipe megírt, főleg 3 szólamú zenékre értjük (chiptune). A SID névre hallgató chipet Bob Yannes tervezte 1982-ben, akkor még 6581 néven, később a lineárisabb szűrési paraméterekkel, stabilabb burkológörbével és hullámforma-keveréssel rendelkező 6582 (ritkább) valamint 8580 típusú chipek kerültek inkább az újratervezett kivitelű C64-ekbe.

A SID-chip az analóg hangszintézis elvén működik, tehát teljes vezérlést enged számunkra a hangszínek felfutási, lecsengési idejére, hullámformájára, a három szólamra ki/be kapcsolható szűrő frekvenciájára vonatkozóan. Ringmodulátort is tartalmaz, amellyel felettébb különleges hangeffektek is kikeverhetők. Nyolc oktávban virtuózodhatunk a legmélyebb basszushangtól a legmagasabb csilingelő szólóhangokig. (A



Ha egy szűrőparaméter-beállító parancsot közvetlenül egy szűrési frekvenciát beállító parancs követ a táblában, egy rutinhívás alatt fognak lezajlani.

A legtöbb esetben (dob,basszus) aluláteresztő szűrőt használunk, de például vékony, finom hangoknál (cin) előnyös a feluláteresztő szűrő alkalmazása. Érdekes hatások hozhatók létre sávszűrővel és kombinált szűrőkkel is.

Minden hangszerhez beállítható egyedi vibrato, amely a SPEED-táblában lesz pontosan deklarálva. A vibrato-hoz megadhatunk késleltetést is \$00..\$FF közt.

Ha a SPEED-táblában a baloldali érték \$80 feletti, a megadott vibrato sokkal pontosabb lesz minden oktávban, ennek kiszámítása viszont több processzoridőt vesz el. Erre azért lehet szükség, mert magasabb oktávban ugyanakkora frekvenciaváltozás kisebb hallható különbséget produkál, tehát ott nagyobb vibratóra is van igény. Ez igaz a portamento (hajlítás) adatainak esetén is.

Ezentúl nagyon fontos a 'HR/GATE timer' időzítőt is a tempóhoz és a kívánt ADSR görbéhez igazítanunk, hogy a SID késleltetési/lefulladás hibák nélkül játssza a hangot. Ennek értéke többnyire 2, és ez általában elég is, mivel 3 alatti tempót úgysem használhatunk alapértelmezésben (csak speed-táblával).

Az utolsó hangszerparaméterben megadhatjuk, hogy mi legyen a megszólaló hang első hullámforma-értéke. Ezt többnyire 09-re (testbit+Gate on) állítjuk, hogy minél pontosabb, megbízhatóbb hangot kapjunk.

Pár szó a SPEED-tábláról

Ez a tábla a GT 2. verziókban található meg, azelőtt közvetlenül megadhattuk a vibrato/portamento paramétereket a pattern-ekben és

Az alapformátum .SNG kiterjesztésű munkafájl, amit mindig mentsünk el, mert később csak ez tölthető vissza a GT2-be további módosítások céljából. Ezentúl nagy előny, hogy a létrehozott egyedi hangszínek is menthetők és betölthetők az .INS kiterjesztéssel ellátott Goatracker hangszerfájl formátumban.

Maximum 32 alzene (subtune), 63 hangszín, 208 db (1...128 hosszúságú) pattern, és maximum 254 bejegyzésű patternlista (orderlist) használható.

A Goatracker 'beizzítása'

A tracker különböző, hangminőséggel, hangjegy-beírással, hangeszközökkel, pufferekkel kapcsolatos beállítási parancssori módosítójelekkel (goattrk2 /?), vagy az első indítás után létrejövő 'goattrk2.cfg' szöveges fájl adatainak átszerkesztésével módosíthatók.

A SID-hangot alapértelmezésben az igen fejlett "resid"-motor emulálja, ami azért némi kívánnivalót hagy maga után az igazi SID-hez képest, ezentúl a GT2 nem támogat 96kHz mintavételi frekvenciát és túlmintavételezést (oversampling), mint pl. a VICE C64-emulátor. Különbség főleg a magas hangok tisztaságában hallható. Ha lehet, az interpolációt és a torzítás-emulációt kapcsoljuk be az /I3 parancssori módosítójellel (vagy a cfg-fájl módosításával), hogy minél közelebb jussunk az eredeti SID hangjához. Így minimalizáljuk az esélyét, hogy a zenénk feltűnően másképp szóljon majd az igazi C64 vason.

Ajánlom az előbbieket megoldására valamilyen igazi SID-dal rendelkező hardver beszerzését. Ilyen pl. a HardSID 4U, amit a magyar Hard Software (Téli Sándor) fejleszt, és USB portról 4 SID-et is képes meghajtani. A régebbi HardSID PCI kártyákat már nem gyártják, az új pedig kb. 300 USD. Aki megteheti, annak ez a legjobb minőségű megoldás. (És az eszközt használhatja akár "VST"-ként is...)



Nagyon hasznos az ütem-leütések megjelölése világosabb színekkel, ennek sűrűsége a 'Shift+M/N' gombokkal állítható be. Másik szintén hasznos funkció, hogy a 'Shift+Z' gombbal letiltható a beírások utáni, automatikusan végbemenő következő sorra való léptetés (auto-advance)...

A pattern-parancsokra itt nem térek ki egyenként, a táblázatban megtalálhatók.



Orderlist használata

Az orderlist-nél már könnyebb dolgunk van, a kész pattern-ek számát beírjuk a megfelelő helyre, a 'Shift+R' billentyűvel pedig ismétlődő parancsokat adhatunk meg, ahol a beírt szám az következő pattern ismétléseinek száma lesz.

Tranzponáló parancsokat a "-" és "+" billentyűvel írhatunk be, a jel után beírt szám a tranzponálás félhangokban (kromatikus skálán) értendő mértéke.

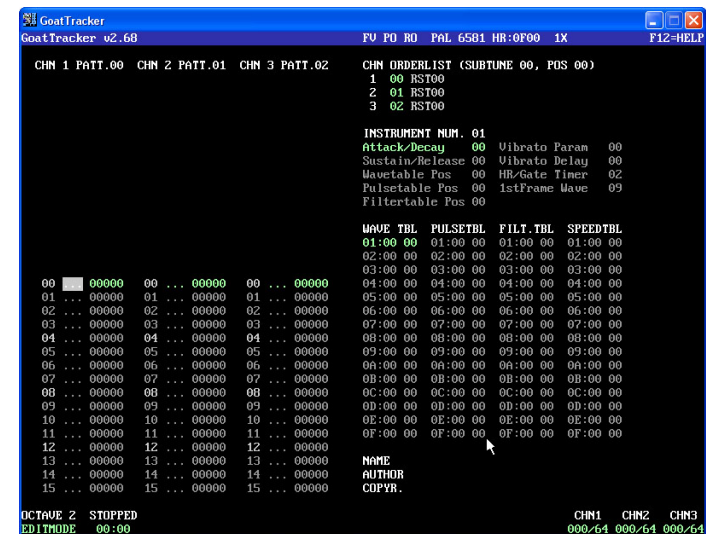
Itt a "<" és ">" gombok az alzene (subtune) kiválasztását végzik. A SPACE (Shift nélkül) csak az adott sáv F2-gombos lejátszásának pozícióját állítja be, az Enter (shift nélkül) pedig az aktuális pattern-be lép egy adott sávon.

A 'BACKSPACE' és 'Shift+BACKSPACE' pedig az F2-vel való lejátszás végpontját jelöli meg az orderlist-ben.

görgethetőségét a 'Shift+U' billentyűkombinációval kapcsolhatjuk ki/be.

A legelső részben (F8) írhatjuk be a nevünket, a zene címét és egyéb infókat.

A GT2 ablak tetején az egér jobb gombjával kattintva megjelenik egy menüsor, ahol lejátszással, töltéssel/mentéssel, minőséggel kapcsolatos menüpontok és kapcsolók közt választhatunk, amint a bal egérgombot is lenyomjuk a kívánt mező felé mozgatva. (Pl. a sarokban lévő, F12 gombbal is előhívható HELP tájékoztat minket a használható billentyűkről és a hangszer/pattern paramétereikről.)



Billentyűk, egy példazene megnyitása

Na most, hogy el tudunk navigálni a programban, töltsünk be egy példazenetét a GT2 'Examples' mappájából (F10-load). (A töltés/mentés