

lendület, az LCP partyn két demoval indult a Fairlight. A második számú release, az Emanationmachine rendkívül ötletes, mondhatni újszerű. Az esetek többségében sprite trükkök, bobok dolgoznak. Semmi 4x4. Csak és kizárólag VIC trükk. Ezúttal a csapat olyan effektet is a képernyőre varázsol, hogy az ember bizony összerondítja tőle a bokáját. :)

Örülök neki, hogy hamar fény derült arra, hogy a Fairlight aktivitásnak lesz folytatása.



Magervalp/MNM kiadatlan partjait összegyűrték egy kis dentroba, amihez Mermaid adott hozzá egy nyulat. A grafikai segítségnyújtás keresztelés is lett egyben és lett ezáltal Bunny a demo címe. Az első partban bukkan fel a titokzatos rusnya nyúl, mellette a sokkal izgalmasabb sinus-upsroller

fut. Mászt nem is lehet elmondani róla, illetve talán annyit, hogy Mr. Death húzza benne a talpalávalót.

A Hellfork egy még rövidebb hááát, talán intro az Active csapat gépeiből. Tulajdonképpen egy viharsebes scroll és egy nagypixeles logo-n kívül mást nem is tartalmaz. A zene elég jó, és hát a logo se olyan csúnya, annak ellenére sem, hogy hatalmas pixelekből áll. :) Ezt utánózd Leon, ez lesz az új divat!

A Wrath Designs Expectations 3 című alkotása speciális loaderének köszönhetően nem fut emulátor alatt, de a stílusos design-demó mindegyik megéri, hogy öreg gépünkön nézzük meg, és ne egy guminőn! Rendkívül jó ED grafikák és néhány nem túl bonyolult effekt jellemzi ezt az alkotást.



A kis anyagok közül említésre érdemes Poison Master (nem azonos Poison/Singular crewval) noteja. Egész kis ASCII (CBMSCII?! - szerk.) designözön zúdul az ember nyakába. Nagyon ötletes, és kreatív a lelkem. Bár jó lesz, ha új nicket választ, mielőtt valaki lerontja az átlagát a toplistákon.

Cargo/The world famous Singular crew

COMMIE INSIDE 9.5

ÁROK PARTY 5 SPECIÁLIS KÜLÖNSZÁM - 2003.08.08-10.



Sziasztok!

Gondoltátok volna, hogy még ezt is megélték? Egy olyan party, ahol egyszerre két számot is a kezetekbe vehettek a nagyszerű Commie Inside-ból? Hát nem semmi! Az Árok Partyn kiadandó szám ötlete igen-csak hirtelen, jó 2 héttel a találkozótól született. Szerettünk volna meglepni benneteket vele. Reméljük sikerült, és találtok érdekes olvasnivalót ebben a kis "party edition"-ben is! Ezzel a pár sorral is szeretnék mindenkinek jó mulatást és hasznos időtöltést kívánni itt Ajkarendeken! Tudjátok: Éreztétek magatokat otthon...de ne annyira! ;-)

poison

TARTALOM

02.....beköszönő
03.....hírek
05.....ret-rock
07.....hardware
09.....assembly start
11.....scene sarok



- Commie Inside 9.5 -
speciális Árok Party #5
kiadás

*A magyarországi
Commodore 64 rajongók
magazinja*

Szabadon másolható!

felelős szerkesztő: poison
hardware guru: Soci
zenebona & scene: Cargo
hírek: CN online

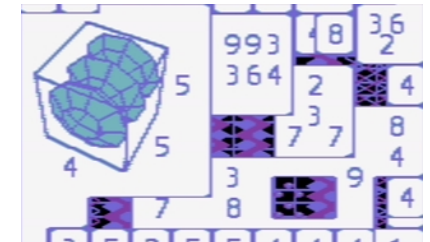
<http://singularcrew.hu/news>

||| SCENE SAROK |||

Mintha csak tegnap fogtam volna billentyűzetet, hogy képernyőre vessem a 9-ik szám demorovatát. Hamari ötlet volt a Commie Inside Árok party különszámának elkészítése, és igazából nagy szerencse, hogy az ötlet születésével párhuzamosan tartottak egy versenyt külföldön, így aztán nem kell üresen tátongania a scene rovatnak.

A Little Computer People anyagai igencsak figyelemre méltóak. A képek és a zenék között is születtek nagyon kellemes alkotások. Lássuk őket sorban!

Az első, amiről említést tennék, az az Afrika nevű csapat Burtresk című demoja. Ingyencucc. A bevezető utáni első part kicsit zavaros, ugyanis az fli bugot láttatják a srácok, ami kicsit talán agyoncsapja az amúgy kemény kódot. Ennek ellenére a képtorzítások szépek, gyorsak, látványosak. A második részben több ifjú hölgy szerkezetét csodálhatjuk meg érdekes színösszeállításban. A csajok lengén öltöztek, a scrollozás sebessége irtózatossá, mit is kívánhatnánk még? A végét, ahol egy kis rasztertrükkal megfűszerezett scrollszöveg zárja oldschool hangulatban a demót.



A Legends úgy kezdődik, mint egy crackintro, sőt, ez egy Fairlight crackintro a múltból. Lényeg szerintem a 'Legends never die!' mondat, ami valószínűleg az eredeti introban is benne volt. Ezt követi egy kis designos scroll, és a FLT logó, ami alatt lassan kiütközik a lényeg, a nyolcnál valamivel több



spritebob. A következő partban megcsodálhatjuk az FLT robotot, akik a műszaki ismertetés alapján lamerölésre vannak kiélezve. Az utolsó partban egy dobogó szív előtt szenved az FLT droid, a képernyő alján pedig nyomják a rizsát a fiúk. Azért, hogy ne törjön meg a

1024+10 = 1034-es memóriacímnek megfelelő helyen fog megjelenni és nem a bal felső sarokban!!!)

Szükség lehet olyan ciklusra is, amelyik visszafelé számol. Ekkor a növelés helyett csökkentenünk kell az X regiszter tartalmát. Pl.:

```
LDX #$ff
AA TXA
STA $0400,x
DEX
BNE AA
STA $0400
RTS
```

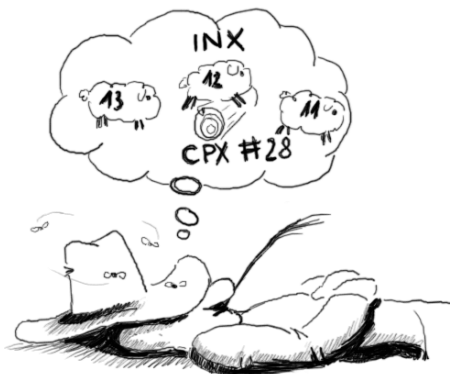
A kódrészlet eredménye azonos az előzővel, csak itt arra kell figyelni, hogy a 0. karaktert is kiírjuk (STA \$0400), mert az már nem a ciklus része! A cikluskezdet és vég az előzőekhez hasonlóan állítható.

Amennyiben a 0-255 határoknál nagyobb tartományban van szűk-ségünk ciklusváltozóra, úgy használhatunk valamilyen általunk kijelölt címeken tárolt értékeket, vagy pl. az X, Y regiszterek kombinációját. (Az egyik regiszterben azt számoljuk, hogy a másik hány-szor "fordult körbe") Persze nem kell minden esetben rögtön óriási ciklusok szervezésébe kezdeni:

```
LDA #$20
TAX
AA STA $0400,X
STA $0500,X
STA $0600,X
STA $0700,X
INX
BNE AA
RTS
```

Ez a kis kód \$20 = 32 értékkel (SPACE kódja) tölti fel a

képernyőt, vagyis törli azt (24 byte-tal többet is). Mint látható ilyen rövid esetben fölösleges túl nagy ciklusszervezésbe kezdeni, és az Y regisztert is használhatjuk más célra.



poison

||| HÍREK |||

Álljanak itt ömlesztve a legfrissebb hírek a Colony News Online legutóbbi bejegyzései alapján:

A Commie Inside 9-es számának PDF verziója megtalálható lesz a Magyar PC Magazin augusztusi számának CD mellékletén, illetve megrendelhető nyomtatva (színes borítóval és laminálási lehetőséggel is) Füvesi Istvánnál. Lásd a hírdetést!



Az Commodore jogokkal rendelkező holland Tulip cég által megbízott

Ironstone ígéretéhez hűen nekiállt a Commodore 64 újraélesztésének! Legutóbbi nyilatkozatuk minden kétséget kizárólag ezt a célt tűzte ki maga elé, és tervüknek hangot adva először a Commodore 64 logóját design-olták kicsit át, hogy az "megfeleljen a 21. század elvárásainak".

<http://www.ironstonepartners.com/>

Lezajlott több scene party időközben. Többek között a magyar SceneCON is, melynek kiadott anyagait a <http://scene.org> címről tölthetitek le. Fényképeket a <http://scenergy.dfmk.hu/scenecon2003> oldalon találtok. A találkozón a szokásos compoanyagokon kívül kiadtuk Vincenzo Double Destiny című zenekollekcióját is.

<http://scene.org>

<http://scenergy.dfmk.hu/scenecon2003>

Közben lezajlott a Little Computer People party is, melynek demóiról a scene oldalakon további információkat olvashattok. A találkozó egyik érdekessége, hogy ez volt a világon az első C64-es LAN party: 3 C64 volt hálózatba kötve Final Ethernet és Silver Surfer kártyák, valamint Contiki operációs rendszer segítségével. Az interneten taláhattok fotókat ezzel kapcsolatban, melyek tanúsítják, hogy web-böngésző és web-szerver biztosan futott a partyn.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=8721>

<http://www.lcp.c64.org/files/lcp2003>

Socinak köszönhetően rengeteg IDE64-et érintő fejlesztés került ki és lett bejelentve mostanság. Többek között újabb plugin-ek készültek a filemanager-hez: mostantól LNX, LBR és ARK archívumokat egyetlen gombnyomással tudunk kicsomagolni, elkészült a T64 extractor plugin verziója és a D64 kiíró/olvasó mostantól képes akár a 40 track-es lemezeink kezelésére is. Az Árok Partyn bemutatásra kerülő új IDE DOS töltési sebessége pedig 1,5x-esére nőtt!

<http://singularcrew.hu/news>

Az előzőekhez kapcsolódó hír, hogy a Newcomer fejlesztőivel megegyezett Soci, hogy a játék készülő 3. revíziója már IDE64-en is futni fog. A gáma indítható lesz akár CD-ről is, a mentett állások pedig a vinyón fognak helyet foglalni. A jelenleg is futó verzió ugyanezen megállpodás miatt nem lesz terjesztve. (Várható megjelenés: valamikor jövőre)

<http://www.newcomer.hu>

Gőzerővel folyik a Worms-klón játékunk fejlesztése. A legutóbbi SceneCON partyn való bemutatás után most az Árok partyn kerül a nagyközönség elé a játék félkész verziója. 4 játékos támogatás, AI, szuper gyors scroll...minden ami kell!



Az utóbbi hónapokban olyan hír kapott szárnyra, hogy a cracker körökből ismert Fairlight abbahagyja áldásos tevékenységét. Nos, a hír kacsának bizonyult, aminek legjobb bizonyítéka, hogy az LCP partyn 2 Fairlight demo is napvilágot látott.

A 8. számtól fogva az újság terjesztésével Füvesi István foglalkozik. Amennyiben minőségi nyomatot szeretnél kapni az újságból, úgy azt tanácsoljuk, hogy rajta keresztül szerezd be kedvenc magazinodat! A legtöbb szám esetén lehetőség van színes és fekete/fehér verzió nyomtatására, valamint laminálásra is. Erről további információkat kaphatsz az alább található elérhetőségeken. Ezzel a lehetőséggel azoknak szeretnénk segíteni, a beszerzés így kényelmesebb, vagy éppen így egy tartósabb példányhoz juthatnak. Tehát a Commie Inside korábbi számai megrendelhetőek a következő címen:

Ifj. Füvesi István, 2800 Tatabánya II. Ker. Vágóhid u. 5.
tel.: 06/30 4930544, email: commodore@freemail.hu
<http://c64.rulez.org/commodoreworld>

||| ASSEMBLY START |||

A CI egy korábbi számában már nekiálltunk egy kicsit belemélyedni az assembly nyelv rejtelseibe (elágazás utasítások). Most egy alapvető programozástechnikai fogalom assembly megfelelőjét fogjuk kivesézni, a ciklusszervezést.

A ciklus olyan többször végrehajtott programrészlet, mely lefutásának számát szabályozni tudjuk: meg tudjuk adni hányszor hajtsa végre a processzor a kódrészletet és az egyes lefutásokat sorszámmal tudjuk jellemezni. Ezt a sorszámot gyakran a kódrészlet is felhasználja! Például írjuk ki a képernyő bal felső sarkától kezdődően a teljes karakterkészletet:

```
LDX #$00
AA TXA
STA $0400,X
INX
BNE AA
RTS
```

Lássuk a kód magyarázatát! Először az X regiszterbe 0-t töltünk (LDX), majd ennek tartalmát az akkumulátorba áttöltjük (TXA). A következő sor az akkumulátor tartalmát a \$0400 + X címre (indexelt címzési mód, \$0400 = 1024 a képernyőmemória kezdőcíme) írja ki (STA, store accumulator). BASIC-ben gyakorlatilag: POKE 1024+X,X. Ezek után növeljük az X regisztert (INX, increase X) és figyeljük, hogy a növelés hatására 0 lett-e az eredmény (BNE, ha más értékkel szeretnénk összehasonlítani, akkor egy CPX #érték utasításra is szükség lenne az elágazás előtt, lásd később). Ha nem, akkor az AA címkeire ugrunk, egyébként pedig a program futása megáll. Ebben a kódrészletben az X regisztert mint ciklusváltozót használtuk, és mint láthatjuk a kód ezt az értéket (X) tölti az 1024+X címre. Az első utasítással be tudjuk állítani, hogy a kiírás ne a 0. karakterrel kezdődjön, hanem pl. a 10.-kel (LDA #\$0A), és megállhatunk akár a 100-as sorszámú karakter kiírása után is (a BNE utasítás előtt: CPX #\$65, \$65 = 101 mert a 100-ast még ki akarjuk iratni). (A képernyőn természetesen az első megjelenő karakter ebben az esetben az

nósok előtt igencsak ismert mondatú névvel. Persze nem a név a lényeg. Egy igen jól sikerült koncertfelvétel bizonyossága szerint a siker elsőpró volt, és aki nem tudott ott lenni a party-n, az is keresni, és hallgatni kezdte a C64 revival band számait. Szerencsére a zenéik azóta is elérhetők a neten, és a rajongótáboruk egyre csak duzzad.

Legutóbb azzal került ismét rivaldafénybe a banda, hogy alkottak egy új, saját számot - azaz nem feldolgozást -, és elkészítettek hozzá egy igencsak jópofa videóklippet. Előhúzták a Backstreet fiúk stílusát, és írtak mellé egy nagyon vidám szerelmes nótát a C64-ről. Ez lett a videó törzse. A klipp pedig isteni lett, tele van jobbnál jobb poénokkal, és sugárzik belőle a C64 feeling.

Nekem az tetszett a legjobban, hogy a táncscapatot az Interkarate szereplői adják, miközben a srácok kitért inggel lengetik a kezüket. Aki tudja, szerezze be! Tényleg kötelező darab. **(A szám címe Comic Bakery, és ebből adódóan feldolgozás. Ejnye-bejnye! - szerk.)**

Kicsit misztikusabb a Machinae Supremacy felállás. A csapatnak saját, igen szépen megszerkesztett weboldala van, ahol szerintem az igényekhez képest kevés információ érhető el a csapat tagjairól. Mert hát érdeklődő az lenne. Szerencse, hogy rajongói fórum van, amit gyakran használnak a csapat zenészei is. A tagok kiléte egyelőre rejtély, csak a nickneveik publikusak, illetve egy jól sikerült sci-fi karikatúra ad vissza talán valamit a csapat énjéből. Ami nagyon jó az oldalukban, hogy az összes, kb.: 2 CD-t kitevő alkotás elérhető .mp3 illetve .ogg formátumban.

A számok között a Giana Sisters feldolgozás az egyetlen, ami valóban SID-remix. A többi szám jobbra saját alkotás. Természetesen ennyivel nem kellett volna nagy feltűnést a csapat. A varázslat a tejben, illetve a szintetizátort kezelő srác felszerelésében van, amiben természetesen ott bujkál a jó öreg C64 SID chipje. **(SIDstation - szerk.)** A számok között a Kings of the Scene, a SIDology Epizódok, a Sidstyler, mind-mind egy töről fakadnak. Azonban a vájtfülűek szinte az összesben megtalálhatják a kis csilingelő chip el nem téveszthető hangját. Tudjátok: 'Mily szép ez, mily tiszta.....!':)

Nem pincerock, amit a srácok játszanak. A számok hangzása tiszta, a dallamok egy részét egy komolyabb többlemezes felállás is megirigyelhetné. Az énekes hangja is kellemes, igazi rockénekes hajlamokkal bír. Egy biztos, ha jövőre jönnek koncertezni a környékre, mi ott leszünk!

Végezetül álljon itt pár link a böngészni akarók segítségére:

<http://www.machinaesupremacy.com>

<http://www.pressplayontape.com>

Cargo/Singular crew

||| HARDWARE |||

Először valami iszonyú egyszerű dologgal kezdem: **reset gomb**, ami a driveot is reseteli. Akinek nem c64c-je van, annak ez nem is probléma, mert ha megcsinalja a sima reset gombot a user port 1 es 3 vezetéke között akkor azzal megy a drive reset is. Viszont a lapos 64-be kell meg egy plusz dióda a 3-as láb és a floppycsatlakozó között. Típus teljesen lényegtelen, 2 féleképpen lehet bekötni, ha épp fordítva van azt könnyen észrevenni, mert akkor csak a gép resetelődik. (a csíkos oldalnak kell a user port C lábánál lennie elvileg) A serial csatlakozón a középső láb a megfelelő, oda kell forrasztani a másik véget. Most már csak a drive power kapcsoló keresésének reflexétől kell megszabadulni ;)

Az előző számban volt pc-táp átalakítás. Teljesen korrekt megoldás inverterrel, még csak a gépet sem kell szétszedni. Viszont engem nem vitt rá a lustaság hogy a kapcsolást megépítsem. Szóval annak idején jól bekötöttem az 5V-ot ahova kell, és a 12-t pedig a 9 volt váltó helyére. Ekkor persze nem megy a CIA-kban az óra (\$08-\$0b regiszterek), meg nincs váltó fesz a user porton. Az óra hiánya leginkább abban jelentkezik hogy a Lunix befagy induláskor. Na persze hogy egyenáramból nem lehet leválasztani az **hálózati 50Hz**-et, úgyhogy ezt valahonnan pótolni kellene. Utána nézve a problémának a rajzon látható kapcsolást sikerült összehozni. Lényege a közismert 555-ös időzítő IC. (márcsak azért is mert ugyan ezzel csinálta a Commodore a resetet a régi 64-ekben, aztán később meg ezt is kispórolta...)

Szóval az 555-ös időzítőt kiegészítve 2 ellenállással és egy kondenzátorral 50Hz-es frekvencia generátorhoz jutunk. Az hogy itt most ezekkel az értékekkel csináltam a kapcsolást az attól van mert épp ilyen alkatrészek kerültek a kezembe, viszont akinek nem tetszik a fenti képlet alapján kereshet mást is. Kicserélve a 2 ellenállást egy potenciométerre még pontosra is lehet állítani, mert hát hiába a képlet, ha aztán igen kiváló békebeli 10-20%-os orosz ellenállásokat / kondenzátort használok fel... Ha már potenciométer van, akkor lehetőleg nem kellene csutkára a táp felé húzni, mert lehet hogy úgy elfüstöl az IC. Szóval megvan a frekvenciaforrás, már csak a CIA-hoz kellene bevezetni. Új c64c-knel a rajzon látható 560 ohmos ellenállást (R16) kell megkeresni (zöld kék barna) az alaplapon (itt a rajzon a bal alsó rész), szemből nézve a bal felső sarokban van a user port-