

FUZZ #6

© INDEPENDENT

NUMER #6

(marzec-sierpień 1999)

SPIS TREŚCI

Redakcja	1
Wstępniak	2
T. Ass dla Mas (część 1)	3
Turbo Assembler (część 1)	4
Wyniki ankiety (część 1)	5
Pirates - tips (część 3)	7
Chartsy - notowania obiektywne	7
Adresy (pocztowe + internetowe)	9
Newsy (wiadomości grupowe)	10
Security (część 2)	11
Prawdziwe korzenie Graffiti	12
Proporcje ludzkiego ciała	12
Cover review (prace kowerystów zachodnich)	13
Lightpen (pióro potężniejsze jest od miecza)	16
North Party v4.0 (krótki raport)	17
Numery Archiwalne „Fuzz’a”	18
The Party 8 (raport z party)	19
Stopka redakcyjna	20

Redakcja

Redaktor naczelny: Paweł „Cactus” Ból
Zespół redakcyjny: Tomasz „Alg” Sobierajski,
Radosław „Data” Staszak, Tomasz „Tsd”
Dzierkowski.

Stale współpracują: Marcin „Bzyko” Bąk.
„Gość numeru”: Radek „Red Redby” Mrvec.

Adres redakcji:

Paweł Ból
Al. Marszałka Piłsudskiego 60/14
43-609 Jaworzno

Pilnie poszukujemy oficjalnych spreaderów
naszych votesheet'ów oraz osób chcących roz-
reklamować magazyn na scenie C64. Mile wi-
dziani sponsorzy. ☺

Nakład: niczym nieograniczony.

Wydawcą magazynu od następnego numeru
będzie grupa AXELERATE CREW. W związku
z tym wszelkie informacje na temat tego maga-
zynu będzie można uzyskać od każdego z mem-
berów tej grupy.

DŁUGI WSTĘP

Mam zaszczyt wprowadzenia Cię, Drogi Czytelniku, w magiczny świat komputera C64 - jedynej słusznej platformy z jaką nie powstydzimy się wkroczyć w XXI wiek.

A tak na poważnie, to bardzo się cieszę, że po wielu trudach, mękach, rozczarowaniach itd. numer szósty „Fuzz’a” może ujrzeć światło dzienne! Niektórzy nie zdają sobie jeszcze sprawy z przyczyny takiego zdilejowania tego issue naszego paper maga. Pozwólcie więc, że opowiem wszystko po kolei...

Pamiętnego dnia 20 kwietnia 1999 roku uruchomiłem komputer celem doszlifowania nowego numeru „Fuzz’a” (jeśli jeszcze nie zrozumiałeś, to wyjaśniam, że numer szósty był już wtedy prawie gotowy!). Stała się jednak rzecz niebywała. Uruchomienie systemu było niemożliwe, nic się nie dało zrobić. Trochę spanikowałem, bo nie wiedziałem co jest grane. Okazało się, że był to dzień, w którym uaktywniał się wirus formatujący dysk twardy. Straciłem wszystko, co było na dysku (od stuffu przez grafikę, muzykę aż po wszystkie numery „Fuzz’a”). Stąd też wynikło opóźnienie w wydaniu szóstego numeru maga. Przepisywanie wszystkich artykułów od nowa było rzeczą okropną. Jednak zaważałem się i postanowiłem wydać magazyn jeszcze w te wakacje. Udało się i radość zapanowała na scenie. ☺

Cóż ciekawego znajdziecie w tym wydaniu paper maga? Jest kurs assemblera dla absolutnie początkujących, który powinien częściej z Was zainteresować. Są też artykuły tradycyjne dla magazynów scenowych - chartsy, adresy, newsy. Specjalny gość tego „Fuzz’a” - Czech Red Redby pisze sprawozdanie z party w Danii. Ja opisuję co ciekawego zaszło się na party w Bartoszykach. Zapewne doskwiera znów brak ciekawego wywiadu, ale mogę już teraz obiecać, że w następnym numerze nie ominie Was przyjemność przeczytania kilku zdań od kogoś ze sceny. Jeśli chodzi o dział coverowy, to najbardziej interesujący jest chyba review coverów (w tym numerze tylko zachodnie prace, ale w następnym poczytacie o Polsce!).

A co ciekawego znajdziecie w następnym numerze? Jak wspomniałem, będzie na pewno jakiś wywiad. Rozpoczęte cykle artykułów znajdą też swoje przedłużenie w kolejnych „Fuzz’ach”. Postaram się w końcu zamieścić jakiś konkurs. W zasadzie to mogę obiecać, że jakiś tam konkurs będzie, ale zobaczymy jeszcze jak będzie wyglądać sprawa z nagrodami.

Mam propozycję dla kowerystów - jeśli rysujecie jakiś obrazek w formacie naszego zina, to czemu nie zamieścić by go w magazynie? Dla zachęty mogę obiecać, że osoba, której exclusive grafika znajdzie się w następnym „Fuzz’ie”, otrzyma siódmy numer magazynu za darmo (koszty xera i przesyłki pokryje ze swoich funduszy). Chyba warto?

Dziękuję bardzo wszystkim tym, którzy piszą reakcje na votkach. Przepraszam, że nie ma na nie odpowiedzi w magazynie, ale staramy się marnować jak najmniej cennego miejsca. Faktem jest to, co zauważył Lydon - nie można porównywać „Fuzz’a” z ziniami dyskowymi. Nie mniej jednak cieszy nas (redakcję) bardzo to, gdy zauważamy czasem tytuł naszego magazynu na chartsach w innych wydawnictwach, tyle że dyskowych. Jeśli i Ty uważasz, że „Fuzz” w krótkim czasie wyrósł na całkiem fajną gazetkę, też możesz na nas głosować!

I tak kończąc ten krótki wstęp, chciałbym życzyć wszystkim miłej lektury, prosząc jednocześnie o dalsze wsparcie naszych wiernych czytelników. Powtarzam to wielokrotnie, ale faktem jest, że wydawanie tego magazynu ma sens tylko dzięki Wam! Dlatego pragnę podziękować bardzo mocno za każdy jeden zamówiony egzemplarz „Fuzz’a”. Magazyn będzie się rozwijał tak długo, jak długo nasi fani nas nie zawiodą. Póki co mag się ukazuje i miejmy nadzieję, że będzie się ukazywał zawsze!

Przepraszam za wysoką cenę, ale xero w moim mieście jest naprawdę bardzo drogie! Prawdopodobnie kserować „Fuzz’a” będę już niedługo w innym mieście, ale mam nadzieję, że i tak bylibyście skłonni zapłacić każdą cenę!

CACTUS / AXELERATE / SAMAR

7. ASS DLA MAS

ODCINEK NUMER JEDEN

Minęło już sporo czasu od ukazania się piątego numeru „Fuzz’a”. Czas na ćwiczenia praktyczne. Sądzę, Drogi Czytelniku, że posiadasz już program „Turbo Assembler”, gdyż praca na monitorze jest wysoce niewdzięczna i stresująca.

Pierwszymi rozkazami (mnemonikami), jakie poznamy, będzie nierozłączna para LDA i STA. Dzięki nim napiszemy nasz pierwszy działający program!

Przypominam wszystkim kursantom, że musicie najpierw załadować i uruchomić Wasz „Turbo Assembler”. Na ogół dysponujecie wersją spakowaną, więc RUN; inni muszą wystukać SYS 4096*9 (czyli 36864 - dla estetów).

Znajdujemy się już w edytorze, na dole ekranu widzimy kolejno od lewej:

X:0 - czyli pozycję kursora w kolumnie

LINE: 0 - pozycję w wierszu pisanego programu

BOT: 8FEB - rozmiar dostępnej pamięci na nasz program

INSERT: - tryb wstawiania

LINE - dodawać linie po każdym RETURN

Należy zapamiętać, że zawsze przed pierwszą komendą w programie jest *= czyli ustalenie adresu początku naszego programu. Bez niej nasz program wylądowałby gdziekolwiek, co raczej nie jest pożądane. Dla wygody ustalmy go na \$1000, czyli 4096 dziesiętnie. Mała uwaga: edytor traktuje wszystkie wpisane liczby jako dziesiętne, chyba że sami ustalimy ich rodzaj. Dokonujemy tego pisząc:

\$ - dla liczby szesnastkowej

% - dla liczby binarnej

Przy czym jest wszystko jedno jak ją zdefiniujemy. Wybrana postać jest tylko dla naszej wygody. Procesor i tak rozumie tylko binarne. np. LDA #\$10, LDA #16, LDA #%00010000 znaczy dla niego dokładnie to samo. Dla nas jednak liczy się wygoda i przejrzystość algorytmu. Napiszmy jednak nasz obiecany program:

```

*= $1000
LDA #$01
STA $0400
RTS

```

Pelen sukces: w lewym górnym rogu pojawiła się litera „A”. Dopiszmy jeszcze dwie linie programu:

```

*= $1000
LDA #$01
STA $0400
LDA $0400
STA $0401
RTS

```

Obok „A” pojawiło się drugie „A”. Czas na wyjaśnienie tego fenomenu.

Rejestr procesora zwany akumulatorem może w danej chwili przechowywać tylko jedną wartość. Jeżeli wpiszesz doń nową, stara zawartość stara zawartość akumulatora zostanie bezpowrotnie skasowana. Akumulator może zostać załadowany bezpośrednio poprzez #wartość lub pośrednio za pomocą zawartości wskazanej komórki pamięci. W naszym przypadku najpierw załadowaliśmy do niego jedynekę, by później kazać procesorowi wstawić ją do pamięci. Adres \$0400 (1024 dziesiętnie) jest właśnie lewym górnym rogiem ekranu tekstowego.

Wiemy więc już jak załadować akumulator i jak go zapisać do pamięci. Pora na eksperymenty. Wcześniej przypominam roztargnionym, że wpisany program trzeba skompilować! Wcisnęliśmy „←”, później „3” i „S”. Powrót do edytora po naciśnięciu RESTORE.

Po wpisaniu literki, warto by ją pokolorować. Chwila główkowania i już... To proste: należy poinformować procesor graficzny VIC o zmianie koloru...

```

*= $1000
LDA #$01
STA $0400
LDA #$01
STA $D800
RTS

```

... i literka jest już biała! Adres \$D800 odpowiada za lewy górny róg ekranu, a wartość \$01 jest kodem koloru białego.

Dziwisz się zapewne, co oznacza RTS. Jest to odpowiednik komendy END (ściślej biorąc RETURN) w Basicu i oznacza powrót do podprogramu, czyli wejście pod kontrolę systemu

operacyjnego komputera.

Kończąc pierwszy odcinek kursu, pragnę poinformować wszystkich, że osoby zainteresowane (a nie posiadające) „Turbo Assemblera”, mogą go otrzymać po nadesłaniu na mój adres zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem za 1 zł., z dołączoną dyskietką lub kasetą. Termin odpowiedzi do 7 dni. Mój adres:

Tomasz Dzierkowski
os. 25-lecia 7/18
58-260 Bielawa

Każdy odcinek będzie się kończył drobnym konkursem. Na razie bez nagród (brak sponsora). Oto i on: napisać program, który wyświetli po środku ekranu napis „COMMODORE 64

RULES” w czterech kolorach. Autor najkrótszego programu zostanie wymieniony imiennie, a także opublikujemy jego procedurę. Tak więc chcesz ujrzeć swoje nazwisko w „Fuzz’ie”? Siadaj przed klawiaturą i do dzieła! Rozwiązania proszę przysyłać do czasu ukazania się kolejnego numeru zina na mój adres (powyżej) z dopiskiem „konkurs”.

TSD

Ps. Tylko nie zapomnijcie wyjść na spacer z psem! (ed. Jakim znowu psem!?) Następnym razem opowiem o takich enigmatycznych sprawach jak rejestry X i Y oraz poznamy techniki „skakania” po pamięci”. To do milego...

TURBO ASSEMBLER

ODCINEK 1

W obecnym issue ukazał się pierwszy odcinek kursu programowania. Z uwagi na fakt, że jest przeznaczony dla początkujących, postanowiłem opisać także sam program „Turbo Assemblera”. Opis zostanie podzielony na kilka części, a w obecnej zapoznamy się z obsługą edytora. By później nie było problemów opiszę naraz wszystkie komendy - przyda się to jako ściągawka.

Komendy wywoływane z „←”:

- 1 - opuszczenie edytora (powrót do Basic-a lub monitora)
- 2 - wstawienie linii komentarza
- 3 - kompilacja do pamięci
- 4 - wydruk listingu, * na ekran, ? na drukarkę, NAZWA na dysk
- 5 - kompilacja na dysk (nie zmienia zawartości pamięci)
- 6 - transfer danych dla komendy .BYTE
- 7 - ustala tabulację dla kursora
- 8 - tabuluje listing do aktualnej pozycji kursora (kolumna)
- Q - tabulacja listingu równa zero, normalnie 9
- W - zapis pliku źródłowego jako pliku SEQ
- E - wczytuje kod źródłowy zapisany komendą W (od pozycji kursora)
- U - wydruk etykiet użytych w programie (parametry te same, co dla ←)

R - zamiana jednego ciągu znaków innym (tylko ustawia)

T - zamienia pierwszy odszukany ciąg w opcji R

Y - zamienia wszystkie zdefiniowane ciągi w R

I - czyszczenie pamięci zdefiniowaną wartością

O - kolory edytora

P - szfrowanie danych (zapis / odczyt)

@ - status stacji

* - katalog dysku

+ - dodaje do siebie dwie liczby szesnastkowe

- - odejmuje od siebie dwie liczby szesnastkowe

↑ - wstawia linię, w której znajduje się kursor, do bufora

£ - kopiuje bufor do linii, w której jest kursor

A - wpisywanie kodu kontrolnego (CHR\$)

L - wczytuje kod źródłowy zapisany jako skompresowany

S - zapisuje kod źródłowy w postaci skompresowanej

D - komendy dla stacji

F - szuka zadanego ciągu znaków, staje po pierwszym odnalezieniu

H - kontynuuje wyszukiwanie z opcji F

G - przesuwa kursor do zdefiniowanego znacznika (w opcji M)

J - wyświetla fragment pamięci w postaci liczb szesnastkowych (w niektórych assemblerach: li-

sting ze zbioru SEQ)

K - programowanie klawiszy funkcyjnych F3-F6

V - mapa pamięci asemblera

C - zimny start edytora

B - operacje na blokach (wcześniej należy je zdefiniować)

: - wyświetla pozycję znaczników w tekście programu

; - kasuje wskazany znacznik

N - skok kursora do wskazanego znacznika

M - ustawienie znaczników w treści programu

= - łączenie linii (tej z kurosem i poprzedniej)

RETURN - rozdzielanie linii

Z - przywraca poprzednią treść linii (o ile kursor jej nie opuścił)

/ - kasuje tekst za kurosem (lub wyświetla porty CIA)

X - współpraca z Action'em

F1 - przywraca standardowe przyporządkowania dla klawiszy funkcyjnych

Komendy wywoływane z „SHIFT” i „←”:

L - wczytuje plik od zadanego adresu, tylko PRG

S - zapisuje plik (w zdefiniowanym obszarze),

tylko PRG

F - zerowanie pamięci

K - włączenie i wyłączenie beep'u klawiatury

Obsługa edytora:

INSERT - włączenie / wyłączenie rozsuwania linii po RETURN

DEL - kasuje linię, w której znajduje się kursor

F1 - 20 wierszy do góry

F2 - na początek listingu

F3 - .TEXT

F4 - kompilacja do pamięci

F5 - .BYTE

F6 - kasuje linię

F7 - 20 wierszy w dół

F8 - na koniec listingu

← + SPACE - kasuje linię

← + CRSR UP - 200 linii do góry

← + CRSR DOWN - 200 linii w dół

W obecnym odcinku to tyle. W kolejnych: kody kontrolne, sposoby zapisu argumentów i etykiet oraz zlecenia BYTE, WORD, TEXT i OFFS.

TSD

WYNIKI ANKIETY

CZĘŚĆ PIERWSZA

Nadszedł najwyższy czas na opublikowanie wyników ankiety, którą zamieściliśmy w trzecim numerze „Fuzz'a”. Na pierwszym miejscu chcę jednak gorąco podziękować wszystkim tym, którzy tę ankietę wypełnili - to dzięki Wam ten artykuł ma sens! Zapewniam z mojej strony, że to właśnie pod Wasz gust będziemy teraz pisać, bo przecież pokazaliście, że jesteście naszymi najwierniejszymi czytelnikami i że dla Was warto się starać! Teraz do rzeczy...

W pierwszym punkcie pytaliśmy o Wasze dane personalne. Cóż, zapewne nie każdy życzyłby sobie ich ujawnienia, toteż poprzestanę na takiej ciekawostce, że średnia wieku wypełniających ankietę wyniosła 17,71 lat (w tej chwili pewnie troszkę się już postarzelisz?).

Aż 75% naszych fanów jest z nami od samego początku, czyli już od numeru zerowego. Co ciekawe, nikt z wypełniających nie zaczynał

przygody z „Fuzz'em” od wydania pierwszego. Jedna osoba dowiedziała się o nas po ukazaniu się numeru drugiego, a pozostali trzeciego. Na pytanie „Jak dowiedziałeś się o magazynie?” padaly różne odpowiedzi. Najczęściej przeważające były: Telegazeta, kumpel. Najważniejsze, że „Fuzz” jest już w miarę znany i nikt nie narzeka, że nie wie, jak go otrzymać!

Odpowiedź na pytanie co myślicie o naszym magu, przedstawia poniższy wykres:



Ogromnie mnie cieszy, że wypowiadacie się tak życzliwie - za ideal uważa nas 1/3 czytelników, a 2/3 twierdzi, że z numeru na numer jest coraz lepiej! Co ciekawe nikt nie ocenił nas gorzej, więc redakcja ma swoisty powód do dumy.

Punkt 4 to prośba o ocenę osób współredagujących gazetkę... Oto krótka charakterystyka, jaką sporządziłem na podstawie Waszych uwag:

Bzyko: według części z czytelników jego artykuły są najlepsze ze wszystkich pozostałych, według części po prostu fajne. Inni z kolei piszą, że jego teksty ich raczej nie interesują, jakkolwiek kiedyś mogłyby się przydać. Wreszcie inna skrajna opinia, że autor po prostu nudzi. Ogólnie duża rozbieżność w Waszych ocenach, jak zresztą przy reszcie redaktorów.

Cactus: ma głowę do zina, dobre rozeznanie w temacie - stwierdzili niektórzy. Może być - inni. Albo najniżej w porównaniu z resztą staffu - jeszcze inni. Wiem, ideałem nie jestem, ale duma mnie rozpiera, gdy czytam pochlebne opinie. Jednakże wszelką krytykę przyjmuję jeszcze chętniej, bo wtedy wiem nad czym powinienem jeszcze popracować!

Data: O.K. albo cool schematy - to najczęściej pojawiające się słowa przy ksywie tej osoby. Są także skrajne opinie typu: nic nowego nie wnosi lub nie interesują kogoś jego artykuły w ogóle. Cóż, nie można wszystkim dogodzić. W naszym zinnie muszą się znaleźć artykuły dla każdego! Poza tym nikt nie jest ideałem.

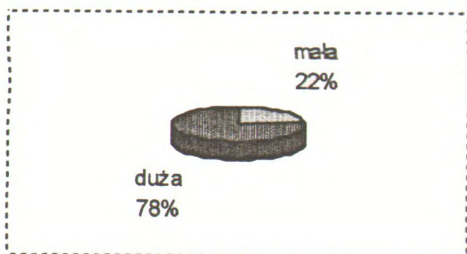
Fileth: Osoba, która w zasadzie wymyśliła całego „Fuzz’a”, obecnie jest już luźno związana z redakcją. Jak w poprzednich przypadkach część z Was ocenia Fileth’a na piątkę, część zarzuca, że to, o czym pisze, można znaleźć mapie pamięci. Zapominacie jednak, że nie każdy mapę pamięci ma! Była też bardzo skrajna opinia, że pisze po prostu kiepsko, ale pozostawię ją bez komentarza...

Tsd: Z kolegą tym miałem ostatnio niemiłe doświadczenia, które jednak, mam nadzieję, nie odbiją się negatywnie na naszej współpracy na łamach gazetki. Poniższa opinia jest jak najbardziej przez Was (nie przeze mnie) wykreowana. Ogólnie przeważają opinie, że Tomek fajnie pisze, ma fajny styl (nawet jedna osoba napisała, że jest najlepszy!). Nie zabrakło i uwag krytycznych, albo takich, że jego artykuły czytelników w ogóle nie interesują. To jednak rzadko!

Tak przedstawia się Wasza subiektywna opinia na temat redaktorów „Fuzz’a”. Od niedawna jest z nami także Alg, lecz w ankiecie niestety nie został uwzględniony ze względu na późno rozpoczęto współpracę w tworzeniu magazynu!

Kolejne pytanie to prośba o opinię, jak często powinna ukazywać się gazetka. W związku z moimi problemami nie jest na razie możliwe powrócenie do regularnego ukazywania się „Fuzz’a”, aczkolwiek zrobię co w mojej mocy, by ponownie mag mógł ujrzeć światło dzienne za dokładnie dwa miesiące. A co Wy myślicie na ten temat? W stosunku 8:1 przeważa opinia, że zin powinien wychodzić na scenę co miesiąc. Niestety ze względów technicznych jest to w tej chwili niemożliwe. Liczymy na Waszą wyrozumiałość...

Ostatni problem, jaki dziś poruszę, to kwestia wielkości czcionki. Opinie są bardzo podzielone. Jedni uważają, że należy użyć jak najmniejszych znaczków, by zmieścić jak najwięcej tekstów. Inni uważają, że przez małą czcionkę tekst staje się nieczytelny i trzecia kopia gazetki nadaje się co najwyżej do wyrzucenia. A jak to przedstawia się procentowo?



Wyraźnie widać, że jesteście bardziej za wyraźną i przejrzystą czcionką. Ze swojej strony mogę obiecać, że czcionki, którą piszemy bardziej już nie zmniejszymy!

I tyle w tym wydaniu „Fuzz’a” na temat ubiegłorocznej ankiety. Dokończenie już w następnym numerze! Dowiedcie się z niego, jakie artykuły cieszyły się Waszym największym zainteresowaniem, a także o czym chcielibyście czytać na łamach magazynu. Odpowiedź także na pytanie dlaczego nasze dyski PD nie zostały wprowadzone i co ciekawego wpisywaliście w ostatniej rubryce ankiety... Zatem do następnego razu! Ankietę wymyślił, zebrał, obliczył i...

CACTUS / AXELERATE / SAMAR

PIRATES - tips! (CZĘŚĆ 3)

ROK 1620

Flota skarbów

Caracas	- I poł. września
Maracaibo	- II poł. września
Rio de Hacha	- I poł. października
Santa Marta	- II poł. października
Puerto Bello	- I poł. listopada
Cartagena	- I poł. grudnia
Campeche	- I poł. stycznia
Vera Cruz	- II poł. stycznia
Havana	- II poł. lutego
Florida Channel	- II poł. marca

ROK 1640

Flota skarbów

Caracas	- I poł. października
Maracaibo	- II poł. października
Rio de Hacha	- I poł. listopada
Santa Marta	- II poł. listopada
Puerto Bello	- I poł. grudnia
Cartagena	- I poł. stycznia
Campeche	- I poł. lutego
Vera Cruz	- II poł. lutego
Havana	- II poł. marca
Florida Channel	- II poł. kwietnia

CACTUS / AXELERATE / EXCESS / SAMAR

CHARTSY

NOTOWANIA OBIĘKTYWNE!

DEMO GRUPA

1. (2) SAMAR PRODUCTIONS ...	161	17
2. (1) ARISE DRINKERS	120	15
3. (3) LEPSI DE	109	15
4. (5) Albion Crew	90	12
5. (4) Fraction Menelz	88	11
6. (6) Oxygen	86	14
7. (7) EXclusiveON	53	9
8. (8) Agony Design	33	6
9. (9) Faith De-Zine	22	5
10. (10) Taboo Productions	14	3

GRATYK

1. (1) KATON/ARISE/LEPSI DE .	137	15
2. (3) VALSARY/ELYSIUM	131	14
3. (2) SEBALOZ/LEPSI	123	15
4. (6) Sundance/Exon	52	8
5. (4) Flash/Elysium	50	9
6. (5) Alg/Samar	44	8
7. (8) Cyclone B/Exon	29	5
(..) Timix/Samar	29	5
9. (7) Bimber/Arise	24	5
10. (..) Questor/Albion	23	4

KODER

1. (4) STINGER/SAMAR/ARISE..	117	13
2. (2) GOLD HAND/SAMAR	114	13
3. (1) STILGAR/ALBION	94	12
4. (3) Browar/Arise	70	9
5. (7) Alpha/Fraction	63	11
6. (5) Luke/Arise	38	5
7. (8) Butt-Man/ex-Samar	35	6
8. (..) Glover/Samar	24	3
9. (6) Volcano/Exon	23	4
(10) Dux/Fraction	23	5

MUZYK

1. (8) BZYK/SAMAR/LEPSI DE	87	14
2. (1) WACEK/ARISE/SMASH	83	10
(3) DAF/SAMAR	83	11
4. (6) Praiser/Reflex/Faith	81	10
5. (2) Kordiaukis/Arise	75	9
6. (7) Wizard/Elysium	64	8
7. (5) Rodney/Arise	47	7
8. (..) Shogoon/Taboo/Agony	42	6
9. (..) Bax/Lepsi	41	8
10. (9) Moog/Agony	33	7

KOWEREZYSTA

1. (5) SERIO/AUTHORITY	96	13
2. (3) FLASH/ELYSIUM	91	11
3. (1) RODNEY/ARISE	71	9
4. (8) Alg/Samar	70	10
5. (9) Bischof/Samar	51	7
6. (4) Sundance/Exon	43	6
7. (2) Nazgul/Istari/Lepsi	41	6
8. (7) Cactus/Axelerate/Samar	35	5
9. (6) Cyclone B/Exon	27	7
(..) Rinspeed/Apidya/Proxima	27	5

DEMO

1. (2) OPIUM/SAMAR	104	12
2. (9) DIGITAL WORLD/SAMAR	93	11
3. (1) ALTERED STATES/TABOO	88	9
4. (..) Pathology/Fraction	50	7
5. (..) Love/Agony	35	5
6. (5) Defloration/Fraction	34	7
(6) Move/Arise	34	7
8. (4) Applause/Arise	33	6
9. (..) Eiger/Nipson	31	5
10. (..) Place in the Space/Taboo	29	4

CRACK GRUPA

1. (3) SUCCES & TRC	60	7
2. (..) ALPHA FLIGHT 1970	49	6
3. (1) AXELERATE	44	6
4. (..) Remember	38	4
5. (..) Hitmen	29	3
6. (..) Fantastic Four Cracking Group	22	3
7. (2) Excess	15	2
(..) Laxity	15	2
9. (..) Chromance	13	2
10. (..) Onslaught	9	2

GRA

1. (1) ORBITS	13	4
2. (4) BOMB MANIA	12	3
3. (3) PIRATES	10	3
(5) MANIAC MANSION	10	3
5. (2) Kupiec	9	2
(..) Ice Guys	9	2
(..) Kłatwa	9	2
8. (..) Elvira 2	8	2
9. (..) Miecze Valdaira 2	7	2
10. (..) Drip	6	2

SWAPPER

1. (1) CACTUS/AXELERATE	46	5
2. (2) DR.SOFT/ALBION	39	4
3. (..) FANGORN/ALLIANCE	34	4
4. (7) Killer/Fraction/Sataki	24	3
5. (9) Human/ex-Authority	22	3
6. (..) Centrax/Samar	20	2
7. (8) Flea/Arise/De-Koder	18	2
8. (6) Thorgal/De-Koder/Role	16	2
9. (5) Ramos/Samar	13	2
10. (4) Corwin/Fraction	11	2

MAGAZYN

1. (1) ADWARP/KRECIKI	111	13
2. (2) PIVO	95	12
3. (6) INVERSE/OXYGEN	60	9
4. (3) Newspaper/Exon+Schn	59	9
(4) Freeside/Sataki	59	9
6. (7) Sinister/Fraction	57	8
7. (5) Enhiridion/Samar	43	8
8. (9) Always Elysium	37	5
9. (8) Vitality/Albion	34	5
10. (..) Poison/Faith	28	6

CRACKER

1. (1) MOONCHILD/HITMEN	58	6
2. (3) TSD	37	4
3. (2) JACK ALIEN/REMEMBER	36	4
4. (..) Ignorance/Alpha Flight 1970	22	3
5. (..) Burglar/Succes & TRC	14	2
6. (..) Pajda/Faith	9	1
7. (..) Didi/Laxity	8	1
8. (..) Manik/ex-Remember	6	1
9. (..) Derbyshire Ram/Remember	4	1
10. (..) Hok/Remember	3	1

TOOL

1. (1) DIR MASTER	36	10
2. (2) VODOO NOTER	16	5
3. (..) ART. STUDIO 2	15	4
4. (..) Fast Hack'em	11	3
5. (4) Hardtrack Composer	10	2
6. (..) +60k Turbo Assembler	9	2
(..) Interpaint	9	3
8. (..) Art Studio	7	2
(..) Fast Cruel	7	2
10. (5) Turbo Assembler	5	1

Poniższe zestawienia skomentujcie sobie jak chcecie. I żeby nie było, że wyrażam niepotrzebnie subiektywną opinię. Ja tylko zbieram, podliczam i zestawiam chartsy na podstawie votek!

CACTUS / AXELERATE / EXCESS / SAMAR

ADDRESY

BEDRICH / SKYLGHT

Przemysław Szczęśniak
ul. Lencewicza 48/50
43-100 Tychy
tel. 032 2194768

- tylko covery; swapuj z każdym -

BOLEK / AXELERATE

Piotr Bator
ul. Broniewskiego 24/71
35-222 Rzeszów

- 100% odpowiedzi; cover swap; AXE wares -
CACTUS / AXELERATE / EXCESS

Paweł Ból
Al. Marszałka Piłsudskiego 60/14
32-512 Jaworzno 9
tel. 032 7512958

- for joining Axelerate; craxx swap! -

COBRA / FRACTIOM

Katarzyna Dąbrowska
Słowackiego 6

05-803 Kanie k/Warszawy

- zawsze odpisuję; nie kradnę dysków! -

COLTIT / DE-KODER

Łukasz Poloczek
ul. Rymera 11/9
41-800 Zabrze

tel. 032 2782955 lub 032 2754216

- grupa pilnie poszukuje kodera; 100% reply -

FLESA / DE-KODER / SKYLGHT

Michał Szymkowski
ul. Stalowa 59/7
53-438 Wrocław

- także dla swapu coverkami -

JACKOBE / OXYGEN

Jacek Prętki
ul. Wiśniowa 19
64-310 Lwówek

- join Oxygen; współredagowanie „Inverse” -

GERCHO / DRACO

Mariusz Wiejek
ul. Karabeli 3/203
01-313 Warszawa
tel. 022 6658106

- 4 swapping; friendship rootz! -

RAMOS / SAMAR

Mariusz Rozwadowski
ul. Goszczyńskiego 8/96
41-207 Sosnowiec

- 4 small swap PC; w sprawie „Enhiridion'a” -

RHOBAQ / AXICON / DRACO

Marek Lenin
Nowakowskiego 4/11
41-907 Bytom

- 4 friendship; craxx swap; Axicon stuff -

RUL-T / AXELERATE

Michał Mrozek
ul. Saperów 24/6
42-612 Tarnowski Góry

- 4 swap; 4 cover; old&new stuff; 100% reply -

SAPPER / ARSE / FRACTIOM

Daniel Sapieżynski
ul. Reja 6/13
17-200 Hajnówka
tel. 085 6822296

- osiągalny jestem tylko na Internecie! -

SCARAB / AXELERATE / ARSE

Marcin Bąba
Kolbuszowa Górna 403
36-100 Kolbuszowa

- pilnie kupię interfejs centronix i dyski C64 -

THORGAL / DE-KODER / ROLE

Marek Witkowski
Słowiańskie 32/9
74-300 Myślibórz
tel. 095 7472945

- piszcie, jak chcecie dostać „Świat Komody” -

W dzisiejszych czasach niezwykle szybko rozwija się zjawisko powszechnie znane jako Internet. Dlatego już od bieżącego numeru „Fuzz’a” będziemy zamieszczać na łamach magazynu Wasze konta e-mail czy adresy wartych odwiedzenia stron WWW. Ofcóż warunkiem publikacji jest to, że osoba lub strona musi być związana ze sceną C64! Teraz kilka e-mail'ów:

BZYK / SAMAR / LEPSI DE
bzyk64@kki.net.pl
bzyk64@polbox.com
CACTUS / AXELERATE / SAMAR
cactus@silesianet.pl
COLFITT / DE-KODER
groupdk@friko7.onet.pl

FLEA / ARISE / DE-KODER
flea@box43.gnet.pl
LYDON / OXYGEN / SATARKY
lydon@promail.pl

Adresy na votkach spisane zebrał, rozszyfrował
i przelał na papier...

CACTUS / AXELERATE / SAMAR

NEWS

ELYSIUM - do grupy wstąpili ostatnio graficy: Flash, Valsary oraz muzycy: Sage, Wizard, Shogoon opuszczając jednocześnie wszystkie swoje poprzednie grupy! Na North Party 4 większość scenowców liczyła na powalające demo, ale Elysium pokazało całkiem przeciętną produkcję pod względem kodu (grafika Valsary'ego była jakkolwiek oszalamiająca). Czeka- my niecierpliwie na „Altered States 100%”.

ARISE - wstąpili tu ostatnio Scarab/Axelerate jako grafik i Flea/De-Koder jako swapper. Miejmy nadzieję, że wkrótce pojawi się pełna wersja ich dema z North Party 4.

SAMAR - wstąpili: Scarab/Axelerate jako grafik oraz Cactus/Axelerate/Excess jako swapper i kowerysta. Grupa rozpoczęła pracę nad demem „Opium 2”, które ma być jeszcze lepsze niż „Digital World”. Być może doczekamy się w końcu długo oczekiwanego nowego numeru maga „Enhiridion” z nowym outfitem. W planach ekipa ma wydanie kolekcji Nyla (graficzna).

LEPSI DE - wstąpił koder Smys/Green Light. W „Newspresie” donoszą, że także Gold Hand (jeden z najlepszych koderów na scenie C64) przyłączył się do Lepszych, ale ile jest w tym prawdy, wie chyba tylko sam Sebaloz ☺

EXON - grupa wycofała się z kooperacji ze Street Children, w którym nie pozostało już wielu aktywnych członków na C64. Sam Exon ma chyba niewielkie kłopoty kadrowe: grafik Sundance poszedł w czerwcu do wojska.

AXELERATE - z grupy wyrzucony został Tsd. „Sprawę poruszałem już wielokrotnie, jednak nie na łamach „Fuzz’a”. Zalatwiłem koledze kilka oryginałów, a on zrobił z tego cracki dla konkurencyjnej grupy, i nawet nie podpisał mnie jako suppliera gier!!! Co jak co, ale lojalność względem przyjaciół z grupy jest czymś świętym w Axelerate, i nie miałem wyjścia. Tsd został wyrzucony i miejmy nadzieję, że podobny wybrzyk z jego strony nie powtórzy się więcej. Świadczy to tylko o lamerstwie Tsd i chęci upokorzenia mnie przed całą sceną. Nie mniej jednak sprawa na jaw wyjść musi - kto jest lamerem? Nie muszę chyba mówić...” Scarab wstąpił do Arise oraz do Samar jako grafik.

OXYGEN - Cactus opuścił grupę Oxygen z powodu braku kontaktu z liderem. Jackobe oświadczył na liście dyskusyjnej Elysium, że siódmy numer magazynu „Inverse” będzie już ostatnim, jaki wyda grupa Oxygen na C64. Po- tem jednak zapewnił, że w razie współpracy, jeden z najlepszych polskich magazynów jesz- cze będzie wydawany (jeśli ktoś czuje się na siłach, niech pisze do Jackobe!).

ALPHA FLIGHT 1970 - grupa oficjalnie za- kończyła wydawanie produktów na scenie C64, chociaż powołując się na Zapotka, mogą po- wiedzieć, że jeszcze coś z pod ich szyldu zoba- czymy w niedalekiej przyszłości..

Newsy scenowe zebrał i spisał specjalnie dla Was...

CACTUS / AXELERATE / SAMAR

SECURITY

część 2

W poprzednim numerze napisałem już co nieco o bezpieczeństwie w sieci. Aby jednak w pełni ją zrozumieć, należy przyrzeć się dokładniej pewnemu zagadnieniu. Większość internautów już się chyba domyśla? Powiem co to są i czemu służą podpisy elektroniczne.

PODPISY ELEKTRONICZNE

Podpis elektroniczny jest jednym z mechanizmów szyfrowania informacji. Służy on zasadniczo dwóm celom: po pierwsze potwierdza oryginalność i autorstwo wiadomości (tzn. uniemożliwia nadawcy wyparcie się jej wysłania) oraz po drugie daje gwarancję, że wiadomość nie została po drodze przeczytana lub zmodyfikowana. Dzięki tym zaletom służy do potwierdzania autentyczności poczty elektronicznej (e-mail), zapisów operacji księgowych (np. zakupy poprzez Internet), dokumentów i plików przesyłanych pomiędzy użytkownikami lub instytucjami.

Koncepcja podpisu elektronicznego oparta jest na założeniu, iż obie strony mogą (a nawet muszą) potwierdzić swoją tożsamość w celu dokonania bezpiecznej wymiany dokumentów; mimo że ich wzajemne kontakty nie są poparte wzajemnym zaufaniem. Posłużę się tu przykładem nad wyraz zrozumiałym. Pan A jest namiętnym hazardzistą, a jego pasją są zakłady na wyścigach. Wysła więc e-mail do swojego buchmachera by postawił ileś tam pieniędzy na danego czworonoga, by potem - w przypadku przegranej - w ogóle wyprzeć się zakładu! Pan B z kolei jest niegłupi i jeżeli pocztą nie posiada podpisu, nie robi zakładu, aby pan A nie mógł powiedzieć, iż nie on był jego nadawcą.

Podsumujmy, podpis elektroniczny pozwala na weryfikację autentyczności informacji i stosowany jest do potwierdzania ważności zakupów, przekazów pieniężnych i innych transakcji. Formularz (dokument) z podpisem elektronicznym musi zawierać nazwę nadawcy, datę i czas, a także numer identyfikacyjny przypisany osobie lub rodzajowi transmisji. Właściwy mechanizm zabezpieczenia, wykorzystywany

w podpisach elektronicznych, oparty jest na matematycznym algorytmie, gwarantującym, że nie wystąpią nigdy dwa identyczne podpisy. Według obecnych prognoz i możliwości obliczeniowych ocenia się, że usunięcie zabezpieczenia w postaci nowoczesnego, wygenerowanego przez komputer szyfru, jest niemożliwe! Wymagania w zakresie bezpieczeństwa danych z dnia na dzień stają się coraz większe. To, co dziś jest standardem, jutro może już nim nie być!

METODY SZYFROWANIA

Dzieli się na dwa rodzaje, tzw. symetryczne i niesymetryczne. Metoda symetryczna wykorzystuje klucz prywatny, który jest w posiadaniu zarówno nadawcy, jak i odbiorcy. Wiadomość po zaszyfrowaniu staje się nieczytelna i może być przekazywana dowolnym łączem. Odbiorca rozszyfrowuje wiadomość posługując się własnym kluczem prywatnym. Osobnym problemem jest dostarczenie klucza odbiorcy tak, aby zagwarantowane było bezpieczeństwo klucza. Metody tradycyjne, jak np. poczta, są niewskazane.

W systemie z kluczem publicznym (metoda asymetryczna) rozwiązano problem przekazywania klucza odbiorcy wiadomości. Każdy może zaszyfrować wiadomość bez potrzeby wymiany kluczy. Każda ze stron przekazujących sobie wiadomość nie musi się wzajemnie znać lub pracować w tej samej sieci. Konieczny jest tylko dostęp obu stron do wspólnego serwera, zarządzającego systemem klucza publicznego. Metoda asymetryczna oparta jest na fakcie istnienia dwóch kluczy. Każdy użytkownik posiada swój klucz prywatny, a klucz publiczny jest ogólnie dostępny. Gdy teraz ktoś chce przesłać wiadomość, szyfruje ją kluczem publicznym odbiorcy. Sam odbiorca zaś deszyfruje posługując się swoim kluczem prywatnym. Informacje zaszyfrowane za pomocą klucza publicznego mogą być rozszyfrowane tylko za pomocą klucza prywatnego.

W ten sposób dobrnęliśmy do połowy kursu. W następnym numerze zapoznam was bliżej z technikami i algorytmami szyfrowania. Poznamy obowiązujące obecnie standardy i te na lata następne. Po tym uraczę was jeszcze przydługim wywodem na temat ochrony danych, ale to dopiero w kolejnym odcinku.

TSD

Ps. Szanowni kursanci! Zwracam się teraz do

was z zapytaniem, czy jesteście zainteresowani, abym powiedział na temat szyfrowania dla C64? Bowiem to, co teraz czytacie, jest bardziej na Peceta. Chociaż informacje są bez wskazania na konkretny model komputera, to jednak podobne mechanizmy możemy znaleźć na Commodore 64. Czekam na wasze opinie. Mój adres znajdziecie w poprzednich numerach „Fuzz’a” lub poprzez redakcję.

PRAWDZIWE KORZENIE GRAFFITI

Doniesienia jakoby sztuka Graffiti wywodziła się ze slumsów wschodniego wybrzeża są bzdurą! W niniejszym artykule zamieszczone zostaną przekonujące fakty.

Mamy tu do czynienia ze zjawiskiem jak najbardziej europejskim. Aby poznać prawdziwe korzenie Graffiti należy cofnąć się w czasie do renesansu, tudzież mrocznego średniowiecza. Powołując się na czterdziestoletnie badania odkrywkowe Włodzimierza Z. oraz jego małżonki można śmiało stwierdzić, iż sztuka ta miała swój początek w Toskanii. Świadcstwo owych czasów dał Vasari: „Wśród jarmarcznych hałasów, klótni, rżenia koni, świri i ptaństwa, powstał nowy cech - „Sgraffito”.

Graffiti zachowało się w prawie niezmienionej formie do czasów nam współczesnych.

Sgraffito zajmowali się ludzie podlegszego autoramentu. Pokrywali surowy mur czarnym, bądź podobnej barwy, tynkiem. Kolor zaprawy otrzymywano przez domieszkę sproszkowanego

węgla, rzadziej łajna zwierząt domowych. Gdy tynk przysechł, kładziono kolejne warstwy innej barwy. Jako pigment służyły sproszkowane krogulce, kwiaty lotosu oraz skóry węży. Artysty stali na rusztowaniach i skrobali tynk. Sgraffiare znaczy bowiem po włosku skrobać.

Pierwotny projekt w ciągu kilku godzin odzorowywał się na ścianie, lecz już w naturalnej wielkości. Sgraffito niewiele ustępowało współczesnym, pięknym Graffiti. Dawało za to dekoracje nadzwyczaj trwałe.

Zdarzało się, iż wykonywano Sgraffito bez wiedzy i zgody rodów zamieszkujących. Nie budziło to, podobnie jak dziś, aprobaty. Przyłapanym na procederze ucinano dłoń lub wypalano oko. Jak bardzo jednak kusily artystów odrodzenia gładkie powierzchnie tynków, świadczy przekaz kronikarza Janka z Czarnkowa: „Ludy Italii rozczłonkowane i na wpół ślepe, niegodne były oręż do walki wznosić.”

ALG / SAMAR

PROPORCJE LUDZKIEGO CIAŁA

We wcześniejszych numerach magazynu „Paper Art News” kolega Odyn rozpoczął ciekawą (moim zdaniem) cykl artykułów o proporcjach ludzkiego ciała. Obiecał, iż postara się wyjaśnić proporcje twarzy ludzkiej. Niestety, z bliżej nieokreślonych powodów, osadzony został w rumuńskich lochach i chwilowo nie może kontynuować swoich zamierzeń. Nie bacząc na to, zdecydowałem się kontynuować cykl, dedykując go wszystkim ofiarom alkoholu metylowego.

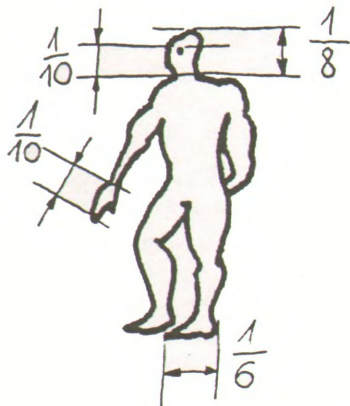
Pierwsze wzmianki o próbach systematyzacji ciała ludzkiego pochodzą z VI wieku p.n.e. Ta-

kie sławy, jak Teodoros i Rojkos z Samos, Chersifron i Metagenes z Knossos, przeszczepiły na grunt grecki prawidła i umiejętności techniczne nabyte na wschodzie, głównie w Egipcie. Jakże wymowna jest anegdota przekazana przez Diodora Sycylijskiego. Píše on o dwóch rzeźbiarzach greckich: Teleklecie i Teodorosie z Samos (VI w. p.n.e.).

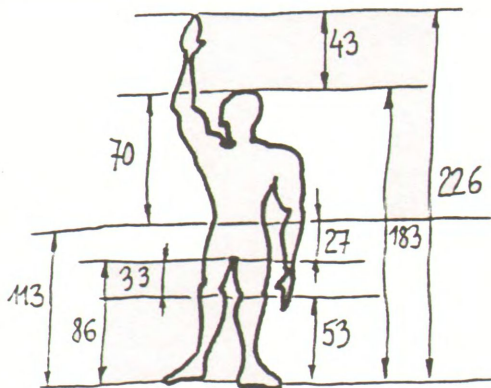
Po powrocie z Egiptu wykonywali oni wspólnie posąg Apollina Pytyjskiego. Każdy z nich wykonał oddzielnie połowę stojącego posagu. Po złożeniu obu części okazało się, że przystają one dokładnie do siebie. Oparli się oni na sto-

sowanej wówczas w Egipcie regule podziału przedstawionej figury ludzkiej na 21 $\frac{1}{4}$ części.

Innym twórcą był Poliklet. Regulatorem proporcji zwanym modułem stała się szerokość palca. Palec był więc miarą, modulem całych kompozycji. Typowe według artysty proporcje ciała ludzkiego oparte były na wielokrotności modułu i przedstawiały się następująco:



stały się klasycznymi. Czerpano z nich w późniejszych epokach od renesansu począwszy. I w ten sposób dotarliśmy do Leonarda da Vinci, wynalazcy roweru i łodzi podwodnej, o którym pisał Odyn. Jak wiele na ten temat można pisać świadczyć może schemat modułu Le Corbusiera, który pragnę na koniec przytoczyć.



ALG / SAMAR

Piśmiennictwo:

- * Kazimierz Michałowski „Jak Grecy tworzyli sztukę” Wiedza Powszechna 1986 r.
- * Witold Szolginia „Architektura i budownictwo” Wyd. naukowo-techniczne 1975 r.

Cover review

W tym reviewie biorą udział tylko tzw. covery zachodnie. Wychodząc z założenia, iż żaden z autorów nie będzie miał okazji przeczytać tego artykułu, postanowiłem nieco zmienić jego zasady. Nie będę przyznawał ocen pracom. Szczepnie pisać odpowiada mi to, bowiem nigdy nie przepadałem za przyznawaniem punktów. Ma to bowiem zawsze arbitralny i opiniotwórczy odcień.

Review kieruję do cover swapperów i wszystkich tych, którzy choć trochę interesują się cover sceną. Być może opisy, które znaj-

dziecie zachęcą Was do zdobycia któregoś z coverów. Artykuł ma być również próbą podsumowania roku 1998 na cover scenie.

A oto mały spis treści:

POISON	1 cover
MET	4 covery
JAIL BIRD	3 covery
FX	1 cover
SIN-1	1 cover
JUNKIE	1 cover
ZAPOTEK	4 covery
BREN	32 covery

- **„Fairy dream” - Poison**

Cover jednostronny, narysowany dla Humana. Autor zapewnia, że cover jest w 100% oryginalny. Na pierwszym planie stoi kobieta-owad. W tle widać natomiast dziwne miasto. Kompozycję wieńczy duże logo Authority. Tak duże, iż wychodzi poza ramy covera. Myślę, że użycie zwykłego pisaka do narysowania pracy odbiło się na końcowym rezultacie, który daleki jest od ideału.

- **„Mayhem/Authority” (June 98)**

- **„The Impossible Mission”**

- **„Mayhem/Authority” (Cyborg z dzieckiem)**

- **„Mayhem/Authority” (Żołnierz) - Met**

Cover scena w przypadku Meta jest podzielona. Myślę, że rozstrzygającą tą kwestię jest wypowiedź samego Meta. Zapytany czy wstawia cudzą grafikę stwierdził, że nie ma czasu, aby samemu rysować covery.

- **„Blah!” lub „Faces” - Jail Bird**

Praca składa się z dwóch części. Każda z nich przedstawia kobiecą twarz. Jedna z nich jest trochę podobna do twarzy Agnieszki Chylińskiej, ale jeszcze przed operacją usunięcia szpary między zębami. ☺

Technicznie poster stoi na bardzo wysokim poziomie. Nawet obramowania grafik dobrane zostały w bardzo gostowny i właściwy sposób. Koniecznie musicie to zobaczyć!

- **„4 Erol/Hitmen/Tempest” - Jail Bird**

Jest to cover rysowany raczej w tradycyjny sposób. Na obu stronach widnieje logo. Na front side - TEMPEST, a back side - EROL. Obok logosów znajdują się również ładnie wykadrowane twarze - kobiety i mężczyzny. Twarze wykonane są tzw. techniką kropek. Cieniowanie jest bardzo delikatne. Mimo to cover jest czytelny. Takie są moje pierwsze wrażenia.

Jeśli przyjrzeć się pracy Arnolda szczegółowej, dostrzec można kilka ciekawych rzeczy. Dzięki technice, którą użył, cover posiada fakturę. Jest to wyczuwalne nawet po kilkakrotnym skserowaniu. Chociażby z tego powodu warto mieć ten cover i się przekonać na własnej skórze. Podobną fakturę ma ostatnia

praca Junkie. Wcześniejszych to nie dotyczy, gdyż użył on zbyt cienkiego rapidografu. Przy odrobinie wprawy niewidomi mogliby poprzez dotyk oglądać takie prace.

Druga ciekawostka odnosi się do logosa Erol. Autor rysował go na oddzielnej kartce, po czym nakleił na gotowy już cover. Można to poznać po cienkiej linii pod literą „e” wynikłej ze specyficznej zasady działania ksero.

- **„Da butee unda beest” - Jail Bird**

Cover dwustronny, narysowany dla No Name. Na pierwszym planie stoi wcale sympatyczny stary człowiek, skrywający za swoimi plecami topór. Obok niego ładne logo No Name „wtopione” w tło. Druga strona stanowi dla pierwszego kontrast. Pojawia się na niej ulubiony przez JB motyw, tzn. twarz kobiety. Ma ona jasne włosy i także same oczy. Składa się głównie z delikatnych plam walorowych.

- **„Resistance is futile” - FX**

Jest to cover dwustronny. Narysowany w specyficznym dla FX stylu. Sposób rysowania różni się od tych znanych na cover scenie, szczególnie jeśli chodzi o przedstawienie postaci ludzkiej.

Na back side widnieje kobieta oraz jakiś cyborg siedzący na kamieniu. W tle natomiast - wzgórze. Nic dodać, nic ująć.

Mniejsza strona jest według mnie bardziej interesująca. Widzimy szkielet dinozaura delikatnie zaspanego w piasku. W centrum kompozycji znajduje się ludzka czaszka z wbitym w niej mieczem. Całość jest wpisana w dziwny symbol. Interesująca jest również faktura przypominająca kosz wiklinowy, chociaż autorowi chodziło chyba bardziej o wrażenie pustynnej roślinności, rosnącej przy gruncie. Bardzo udany cover!

- **„Misery” - SIN-1**

Cover jednostronny wykonany dla grupy F4CG. Znajduje się na nim papuga, roślina, dwa loga, dwie kobiety, zaba i ośmiornica. W sumie za bardzo nie wiem co wymienione rzeczy łączy. Taki jest urok brainstyle. Mimo to, łatwo zauważyć, że cover przepelniony jest erotyzmem: zarówno po wyrazie twarzy kobiety, jak i zachowaniu ośmiornicy. Już nie

wspomnę, co przypomina jej głowa.

Co ciekawe, Sin-1 stosuje technikę podobną do Junkie. Zamiast różnicować walorowo cieniowaną płaszczyznę, zmienia on jedynie grubość końcówki rapidografu. W przypadku Junkie technika ta jest dojrzała i uzasadniona. Myślę, że Sin-1 nie powinien się tym przejmować, bowiem ma sporo czasu, aby nad tym popracować. Junkie reprezentował zbliżony poziom w 1993/94 roku. Obecnie dysponuje naprawdę fantastycznymi umiejętnościami i nie powinien mieć kompleksów nawet w konfrontacji z profesjonalnymi grafikami. Po wazelińskim prologu nie pozostaje mi nic innego, jak przejść do opisu:

- **„Also animal can be cruel” - Junkie**

Cover tworzony był przez pół roku i wcale to nie dziwi. Każdy szczegół, detal został wcześniej przemyślany, a następnie starannie „przelany” na papier.

- **„4 Padua” - Zapotek**

Kolejny sympatyczny cover Zapotka. Jedną ze stron autor poświęcił na historyjkę obrazkową o św. Mikołaju, który rozdaje prezenty. Ze szczególną pieczołowitością robi to, gdy w paczce jest C64.

- **„4 Violator” - Zapotek**

Na back side, ponad górami unosi się na balonie słoń. Przednia strona składa się głównie z logosa VIOLATOR. Intrygujące jest tło, które pod każdą literą jest odmienne. Widać, że w ten cover Zapotek włożył więcej trudu i pracy niż zazwyczaj.

- **„1998 - SVB”**

- **„ZAP98 Sveinung” - Zapotek**

Dwie kolejne prace Zapotka postanowiłem opisać „za jednym zamachem”. Tematyka jak i technika na posterach jest podobna. Autor całkiem nieźle narysował na nich postacie. Jest to studium kobiecej sylwetki. Kobiety są piękne, a ich twarze zamyślane. W tle rozpościerają się góry. Można się domyśleć, iż góry stanowią nierozłączną część krajobrazu, z którym Zapotek obcuje, bowiem pojawiają się one bardzo często na pracach.

Nadeszła pora na zeszłoroczne prace Brena.

Aby nie powtarzać się, podzieliłem covery na siedem kategorii tematycznych:

- ✍ całkiem tradycyjne
- ✍ ręcznie rysowane
- ✍ trace
- ✍ flora i fauna
- ✍ sex i perwersja
- ✍ przemoc
- ✍ inne

Dorobek zdradza szereg zainteresowań kolegi z Anglii.

CAŁKIEM TRADYCYJNE

Do tej kategorii zaliczyć można:

- **„Bitchess with weapons”**
- **„4 Zapotek”**

RĘCZNIE RYSOWANE

- **„Infinity steps”**
- **„The dog from Paw Trading Inc.”**
- **„Extreme violence”**
- **Tank girl - you horny bitch!!!”**
- **„Wicked girl”**

Pięć posterów narysowanych długopisem, a następnie zeskanowanych i wydrukowanych. Należą do najlepiej opisanych rysunków na scenie. Każdy zaopatrzony jest w komentarz, nazwę, ewentualnych autorów i tego typu informacje.

- **„The graffiti artist”**
- **„Pot smoker & Primal rage”**
- **Skate extreme!”**

Trzy kolejne covery rysowane były tylko częściowo ręcznie. Zabiegi łączenia głównego motywu ze stworzonym na komputerze tłem stosował już kiedyś DUCE. Podobnie robi BREN, bp. „Skate extreme!”.

TRACE

- **„???” (A4 poster w kolorze)**
- **„Rendered grafix rock!!!”**
- **„Rendered beach babes in a weird..”**
- **„Gummi bears in the green everglades”**

Covery stworzone przy pomocy programów 3D. Wydruk jest „ziarnisty”, dzięki czemu bardzo dobrze nadaje się do kserowania.

FLORA I FAUNA

- **„Beauty of the wild”**
- **„???” (koty szablozębne)**

Covery opracowane przy pomocy Ms-Publishera '97.

SEX I PERWERSJA

- „*Drink my ass and eat my shit*”
- „*Dirty Diana*”
- „*Tori is a cornflake girl!!!*”
- „*Manga babes are pure sex kittens!!!*”
- „*The sex-files*”
- „*For Authority no. #1*”
- „*4 Authority*” (#2)
- „*4 Authority*” (#3)

Większość fotografii i grafik ściągnięta została z Internetu przez ZING/T.A.P. Na coverach widnieje księżna Diana zabawiająca się własnym ciałem (fotomontaż), jak również bardzo odważne zdjęcia G. Anderson - zanim jeszcze zyskała sławę dzięki „Archiwum X”.

PRZEMOC

- „*Serial killers*”
- „*Instant death*”
- „*These horror films suck gimme the...*”

Zobaczyć na tych coverach można naprawdę wstrząsające zdjęcia, takie jak człowiek na

krześle elektrycznym, Graham Backhouse z 30 cm blizną na twarzy czy zdjęta z głowy skóra naciągnięta na ramkę do szydełkowania.

INNE

- „*4 Authority*”
- „*4 an old friend*”
- „*Cereal killer*”
- „*Authority - no. #1 Polish scene artists!*”
- „*Land of the rising sun*”

To są również covery wykonane przy pomocy komputera. Nie mogłem zaliczyć ich do wcześniejszych kategorii.

Trzeba przyznać, że rok 1998 zdominowany był przez covery Brena. Żaden z nich nie był artystyczną rewolucją. Prace Brena należy oceniać w innym wymiarze. Mają wyłącznie charakter użytkowy i jako takie spełniają swoje zadanie.

I to już wszystkie covery w reviewie. Miejmy nadzieję, że rok 1999 okaże się lepszym. Wreszcie pokażą swe prace DUCE, ELECTRIC, a może i TER lub THRONE?

ALG / SAMAR

LIGHTPEN

Na pewno po przeczytaniu tytułu nie macie już wątpliwości o czym będzie mowa i jak to działa. Dlatego też nie będę się w tej kwestii wysilał i przejdę od razu do meritum sprawy.

Ponieważ pióro świetlne do C64 nie cieszy się zbyt dużą popularnością i rozpowszechnieniem, postanowiłem coś na to zaradzić. Efektem moich starań jest schemat (poniżej), który został stworzony w oparciu o inny schemat tegoż urządzenia do Amigi.

Do zrealizowania „piórka” potrzebne będą: fototranzystor BPX81 (na schemacie oznaczony jako FT1), rezystor 5.6 kΩ (R1), złącze Cannon DB9 (jak do joy’a) i przewód 3- lub 4-żyłowy. Jeżeli nie odpowiada nam, że pióro re-

aguje od razu po dotknięciu do ekranu, to między pinem 4, a 8 Cannon umieszczamy przełącznik monostabilny (mikrostryk).

Oczywiście nie ma róży bez kolców. Mankamentem tego pióra świetlnego jest jego niedokładność w działaniu. Ponieważ nie testowałem pióra pod GEOS-em, nie mogę wiele powiedzieć, ale wyniki działania pod starym programem graficznym „Lightpen Hires” okazały się słabe. Powodem jest zapewne brak soczewki w odróżnieniu od fabrycznego pióra, który powoduje większe „rozkalibrowanie” urządzenia. Mimo to myślę, że układ z racji swojej prostoty jest wart zrealizowania.

DATA / AXELERATE

Game port 1



NORTH PARTY v4.0

W dniach 30.07.1999 - 1.08.1999 odbyło się w Bartoszycach czwarte już North Party (najlepsze scenowe party w Polsce, a może i na świecie). Jedyne mankament tej imprezy to dojazd. Jak spojrzeć na mapę, to Bartoszyce znajdują się na samej północy naszego kraju, toteż dotarcie na miejsce jest koszmarem dla ludzi z południa czy zachodu Polski. Sam to wiem, gdyż powrót do domu zajął mi dokładnie 22 godziny. Ale nie miejsce to na narzekania, bo wiem należą się organizatorom duże brawa za zorganizowanie tak wspaniałej imprezy wyłącznie dla użytkowników C64.

Ile osób było na party? Dokładnie nie wiem. Być może około 80. Zdążyłem po powrocie przypomnieć sobie twarze 66, więc zakładałam, że tych 15 nie zdołałem spamiętać. Zabawa była przednia. Co tu dużo mówić, znaczy się pisać... Tam po prostu trzeba było być! Z pierwszego dnia pamiętam to, że na big screenie mieliśmy okazję pooglądać wiele znakomitych dem legendarnych grup, jak Camelot, Smash czy Samar. Odbyło się kilka crazy kompotów, m. in. zawody sumo (zwyciężył najlepszy, czyli Volcano/Exon), bieg po setkę oraz przeciąganie liny. Byłem trochę zmęczony podróżą, więc wskoczyłem do śpiwora i spałem chyba 12 godzin. Zbudziłem się trochę skopany przez Dr Wooky'ego (tak byliśmy ułożeni, że on miał nogi na mojej głowie). Najgorsze było, gdy zostałem świadkiem zdeptany przez Scaraba, ale Marcin i tak twierdził, że mnie „nie widział”.

Dzień drugi, czyli sobota, stał pod znakiem mojej ulubionej piłki nożnej. Jako że byłem już wtedy członkiem grupy Samar, to zorganizowałem drużynę sześciu piłkarzy pod nazwą AC Samar. W pierwszym meczu zegraliśmy w składzie: Yaro, Jam, Faayd (gość z Niemiec), Eljot, Commander (Belg), no i ja. W dwóch kolejnych spotkaniach kontuzjowanego Eljota zastąpił Firebee, który grał jednak dużo gorzej od poprzednika. Bez wątplenia najlepszy mecz rozegraliśmy z ekipą Hurricane Arise. Mimo porażki 1:2 byliśmy bliscy zwycięstwa i sprawienia niespodzianki. Rezultat tak nas jednak pogrążył, że w następnym meczu nie potrafiliśmy się odnaleźć i ponownie przegraliśmy. Upragnione zwycięstwo wywyczyliśmy w ostatnim meczu.

Oto pełne i oficjalne wyniki turnieju „Kick Off II, który odbył się 31.07.99 w Bartoszycach:

- Hurricane Arise - AC Samar 2:1
- Hot Dicks - VSC Fraction 1:1
- VSC Fraction - AC Samar 1:0
- Hurricane Arise - Hot Dicks 8:1
- AC Samar - Hot Dicks 3:2
- Hurricane Arise - VSC Fraction 2:0

Nie ulega wątpliwości fakt, iż niekwestionowanym mistrzem została drużyna **Hurricane Arise**.

Wieczorem odbyły się competitions. Nie będę już wspominał o tym, jak wspaniale oglądało się dema na big screenie, słuchało muzyki z kolumn, bo tych wrażeń nie da się przelać na papier. Podam tylko wyniki, jakie ogłosili organizatorzy w pierwszych godzinach ostatniego dnia party. Oto one:

MUSIC COMPO

1. Glenn Rune / Blues Muz' / Onslaught
2. Wizard / Elysium
3. Mitch & Dane/Crest
4. Randy / Fraction
5. Daf / Samar
Hot Pussy / Fatum

GRAPHIC COMPO

1. Rebel / Green Light
2. Questor / Albion
3. Gollum / The Coders
4. Katon / Arise / Lepsi De / Fraction
5. Sebaloz / Lepsi De

4KB INTRO COMPO

1. Ninja / The Dreams / Tempest
2. Smys / Green Light / Lepsi De
3. J.F.Kenedee / Draco
4. Wacek / Arise
Jackobe / Oxygen

64KB INTRO / DENTRO COMPO

1. Naphalm / Onslaught / RamJam
2. Glover / Samar
3. Yaro / Arise / Exon / Role / Voodoo

REFLEXTRACKER COMPO

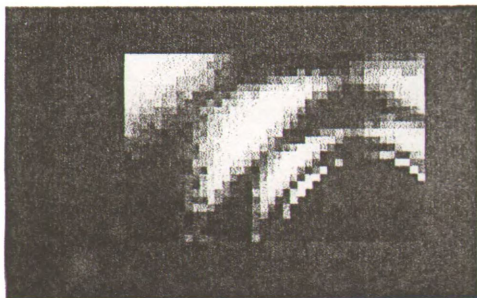
1. Randy / Fraction
2. Warlock / Rule3 / WOW
3. J.F.Kenedee / Draco

DEMO COMPO

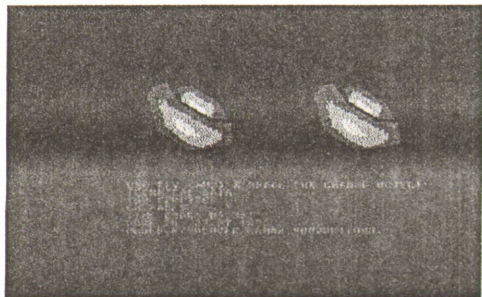
1. Arise
2. Elysium
3. The Dreams
4. Fraction
5. Lepsi De
6. Axelerate
7. Role

Podsumowując: poziom kompotów był całkiem wysoki, chociaż nie imponujący! Wyszło dużo produkcji, o wiele więcej niż na North Party 3. Miejmy nadzieję, że organizatorom nie przejdzie ochota na organizowanie party i będziemy się mogli znów spotkać za rok lub nawet pół roku! Poniżej zamieszczam kilka screenów z produkcji wystawionych na party. Oczywiście pozdrowienia dla wszystkich, z którymi na party miałem okazję się spotkać i porozmawiać!

CACTUS / AXELERATE / SAMAR



Oto screen z dentra „Dope” grupy Onslaught.



Teksturowany phong Glover'a z grupy Samar.



Obrazek Rebel'a/Green Light (1-sze miejsce).



Oraz screen z dema „Passion” grupy Fraction.

Numerzy Archiwalne

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów paper maga „Fuzz”, możesz go bez problemu zamówić u nas, w redakcji. Prześlij odpowiednią kwotę (ceny poszczególnych numerów są podane obok) oraz zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem. Zamówione numery magazynów otrzymacie zaraz po skserowaniu. Jest to chyba najpewniejsza metoda zdobycia wszystkich numerów zina. Niestety z powodu drogiego ksera, nie najtańsza. ☹

Oto koszt skserowania poszczególnych numerów paper maga:

FUZZ #0	- 0,70 zł.
FUZZ #1	- 2,10 zł.
FUZZ #2	- 2,80 zł.
FUZZ #3	- 3,50 zł.
FUZZ #4	- 3,50 zł.
FUZZ #5	- 4,20 zł.

Adres redakcji znajdziecie gdzieś w magazynie.

THE PARTY 8 - RAPORT

Artykuł ten został napisany specjalnie do naszego paper maga przez Czecha o ksywie Red Redby/Anubis/Axelerate. Był on na The Party 8 w Danii i zgodził się na zdanie relacji z tej imprezy. Oto jego artykuł:

Witam wszystkich! Na początku chciałbym zaznaczyć, że ten raport będzie moim pierwszym, jaki kiedykolwiek pisałem, stąd może różnić się od tradycyjnych relacji z party.

Wszystko zaczęło się 5 dni przed samym złotem. Kolega z mojej grupy zapytał czy nie pojechałbym odwiedzić The Party 8. Pomyślałem czemu nie i spytałem ile to będzie kosztować. Po krótkich obliczeniach wiedziałem, że potrzeba będzie około 600 złotych. Żaden problem.

26 grudnia. Rankiem pojechałem pociągiem do Pragi. W Pradze spotkałem swojego kolegę z grupy i razem spędziliśmy kilka godzin przed monitorem C64. Zakodowałem kilka produktów na party, ponieważ nie zdążyłem tego zrobić w domu. O godzinie 14.20 wyjechałem z Pragi pociągiem klasy Euro City i około 17.30 byłem w Dreźnie. Z Drezna pojechałem do Lipska, tym razem pociągiem klasy Inter City. W Lipsku spotkałem innego kumpla z grupy. Poszliśmy do jego domu i czekaliśmy na kierowcę. Około 6.00 nad ranem wszyscy siedzieliśmy w samochodzie z naszym sprzętem: dwoma Pecetami, jedną Amigą 500 i naturalnie dwoma C64. Podróż przebiegała bez większych problemów. Tylko na granicy strażnik powiedział do Exin'a, że jego paszport jest nieważny. Po długiej rozmowie z niemieckim funkcjonariuszem straży granicznej wszystko było w porządku i mogliśmy kontynuować naszą podróż (oczywiście ja nie rozumiałem o czym oni mówili, ponieważ nie znam niemieckiego).

Pod wieczór osiągnęliśmy cel naszej podróży. Po długich poszukiwaniach darmowego miejsca parkingowego udaliśmy się do dużego kompleksu budynków. W wejściu musieliśmy zapłacić wejściówkę (w przeliczeniu na polskie pieniądze około 175 złotych), a dostaliśmy kolorową opaskę na rękę. Musieliśmy następnie znaleźć stolik dla naszego sprzętu. Weszliśmy

do pierwszego pokoju. Po obu stronach były stoły, a na nich głównie Pecety oraz kilka Amig. Po prawej znajdował się big screen z laserami. Wyglądało to nawet nieźle. Pierwszy pokój był bardzo duży. Mogę więc powiedzieć, że drugi i trzeci były dużo większe. Możecie mi nie wierzyć, ale nie myślę się. W trzecim pokoju znaleźliśmy wolne stoliki. W każdym z pokoi było mnóstwo ludzi. W drugim pokoju znajdował się kiosk, ale wszystko było strasznie drogie.

Mam nadzieję, że potraficie sobie mniej więcej wyobrazić jak wyglądało party place? Nie mogę jednak napisać wiele na temat kompotów, gdyż nie widziałem ich. Oglądałem tylko demo compo.

Na party było kilku scenowców z komody. Muszę powiedzieć, że nie było to moje najlepsze party. Na pewno Demobit był trochę lepszy. Tutaj spotkałem tylko kilku cool ludzi jak Sturf, Exile czy MacGyver. Atmosfera na party była kiepska i dała się opisać słowami: 3 dni nudy. Wiele osób miało podobne zdanie.

Demo compo było całkiem fajne. Nie widziałem jeszcze nic lepszego. Demo Smashów na big screenie wymiało. Wiele osób oglądało to demo i wtedy atmosfera wokół mnie była naprawdę fajna. Demo to było czymś niewiarygodnym dla niektórych Pecetowców. Wszyscy klaskali przy kolejnych efektach. Nie da się opisać tego, co czują użytkownicy komody, gdy Pecetowcy oklaskują demo oglądane na C64. Demo compo było chyba najciekawszym momentem całego party.

Nie mogę powiedzieć, że to jedyny powód, dla którego jeździ się na party. Główną przyczyną jest to, że chcemy spotkać swoje kontakty. Spędziłem wiele godzin na rozmowach ze swoimi ctx'ami. Szkoda tylko, że był tam tylko jeden Czech (to ja) i jeden Polak (Sebaloz). Niewielu pozostałych przybyło z Niemiec i Holandii.

Cóż mogę na koniec powiedzieć? Party było naprawdę kiepskie. Ale mam nadzieję, że nie oznacza to schyłku naszej wspaniałej sceny.

RED REDBY/ANUBIS/AXELERATE

Stopka redakcyjna

TRADYCYJNIE...

Jak zwykle ostatnia strona naszego paper zina poświęcona jest na kilka spraw technicznych. Nie mówcie nam tylko, że jest to marnowanie cennego miejsca, bo przecież kilka ważnych spraw należy przekazać. Może już od następnego numeru nie będzie tego artykułu, który według niektórych tylko zajmuje niepotrzebnie miejsce. Przypominam dlaczego ten numer ukazał się z tak dużym opóźnieniem - sformatowany dysk twardy przez wirusa. Wklepywanie artykułów od nowa nie dość, że było męczące, to jeszcze musiałem się spieszyć. Przepraszam więc teraz za wszelkie literówki, jakie znajdują się w tekście - nie chcę już dłużej zwlekać z wydaniem maga i korekty tym razem nie będzie! Liczę na Waszą wyrozumiałość i obiecuję, że nie powtórzy się to już w żadnym z następnych numerów, o ile jakiś żartowniś nie władowuje w mój komputer kolejnego niewykrywalnego wirusa...

JAK OTRZYMAĆ?

Jak otrzymać magazyn chyba wszyscy dobrze wiedzą, ale gwoździ przypomnienia napiszę raz jeszcze (przecież zawsze mogą do grona naszych wiernych czytelników dołączyć następni!). Jeśli chcesz zamówić któryś z archiwalnych numerów „Fuzz’a” zerknij do odpowiedniego artykułu. Jeśli chcesz otrzymać następny numer prosto od nas, zaraz po jego wydaniu, to wyślij na adres redakcji (poniżej) zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem oraz 3,50 zł. na koszty xera (już pracuję nad tym by kserować magazyn w innym mieście, więc bądźcie dobrej myśli, że cena trochę się obniży). Jeśli ktoś nie lubi przesyłania drobnych z zwykłym liście, wyjście stanowi...

PRENUMERATA

Z tej formy otrzymywania magazynu skorzystało już kilka osób, co nas bardzo cieszy (nie spodziewaliśmy się żadnego odzewu). Wyślij 13,99 zł. na trzy najbliższe numery lub 25,99 zł. na sześć wydań „Fuzz’a”, a otrzymasz je jako pierwszy i z pewnego źródła. Nie jest to może najtańsze rozwiązanie, ale najpewniejsze i najwygodniejsze! Dlatego zachęcam do niego pozostałych czytelników!

CO NAS (WAS) CZEKA?

Na pierwszym miejscu chciałbym zaznaczyć, że „Fuzz” jest normalnym czasopismem i nie ma określonego czasu, przez który będzie się ukazywał na scenie. Mam nadzieję, że zawsze będzie garstka wiernych użytkowników Commodore 64, którzy nasz magazyn będą czytać. Jeśli chodzi o wprowadzenie zapowiadanych atrakcji (np. konkursów), to proszę o cierpliwość! Niektórzy nasi czytelnicy narzekają na brak publikacji na temat gier. Obiecuję, że zmieni się to tak szybko, jak nowe gry będą się pojawiać na scenie (już w przyszłym numerze prawdopodobnie nie będziecie zawiedzeni!). Kolejne wydania nie będą na pewno składane w takim pośpiechu jak „Fuzz #6”, zatem można liczyć na jeszcze atrakcyjniejszą szatę graficzną, więcej interesujących artykułów (a o czym chcielibyście czytać? Piszcie!).

REDAKCJA

Wszystkie Wasze listy czytamy i próbujemy realizować, dlatego nie wahajcie się i piszcie do nas! Oto adres redakcji (stąd można się skontaktować ze wszystkimi edytorami, otrzymać magazyn czy zgłosić wszelkiego rodzaju zastrzeżenia do treści etc.):

PAWEŁ BÓL

AL. PIŁSUDSKIEGO 60 / 14

43 - 609 JAWORZNO

tel. (0-32) 751-29-58

e-mail: cactus@silesianet.pl

PODZIĘKOWANIA

Na pierwszym miejscu należy mi podziękować wszystkim czytelnikom (w końcu to dzięki Wam widzę dalszy sens wydawania tegoż paper zina). Dziękuję osobom piszącym artykuły: Alg, Data, Red Redby, Tsd oraz ja sam. Być może do następnego numeru napisze coś nasz stały współpracownik Bzyko, może także mój brat będzie kontynuował opis mapy pamięci? Chcę także podziękować osobom wypełniającym oraz rozpowszechniającym nasze votki (nie sposób mi Was teraz wymienić po kolei!). Chcę wreszcie podziękować konkurencyjnym magazynom scenowym za rzeczową krytykę i wsparcie moralne! Pozdrowienia dla wszystkich!