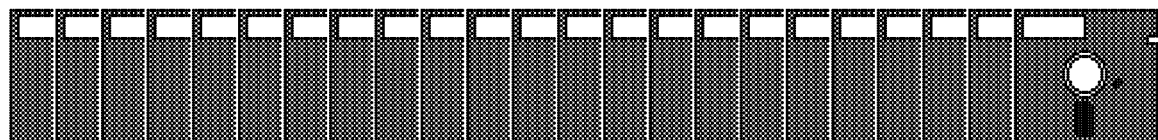


Demos, mags, tools, SCENE...



yo dear maniax!

Vítám Vás v nové části tohoto (doufám) skvělého časopisu. Od doby, kdy jsem napsal poslední recenzi se toho stalo velmi mnoho. Jen jedna věc je však tak důležitá, abych Vám ji musel sdělit: skončil jsem s hraním her. Kompletně jsem všechny do jediné (!) přemazal. Ptáte se, proč? Jednoduše proto, že mě již dosti dlouho nebavily. Hrál jsem je jenom proto, že jsem nevěděl o jiném světě C64. Ten svět, jenž mám na mysli, se obecně mezi zasvěcenými nazývá SCE'NA. Co to je? To si přečtete v jiné rubrice... Ale jako každý C64-kář, nemohl jsem být bez softu. Přesl jsem proto na legal soft. Co to znamená "legal soft"? Je to, jak již jistě mnozí z Vás tuší, legální zboží, tzn. dema, mágy (pozn.aut.: mag - z anglického magazine = časopis) a toolsy. Možná si myslíte, že jsem litoval, když jsem smazal hry. Opak je pravdou. Na scéně totiž momentálně legal warez vládnu. Jak by také ne, když firmy pozastavily produkci her. Jediní, kdo teď tvoří hry, jsou bývalí demo-codeři, jako například bývalí maniči ze slovenské skupiny CULT. Jistě Vám nemusím připomínat jméno Michael Bačík...

Tohle všechno, ale taky mnohem více si můžete přečíst na dalších stránkách. Teď ale čtete Úvodník, takže si pojdme povědět něco o tom, co Vás v nejbližší době na nejbližších stránkách čeká...

Jako první to bude chapter nazvaná: **Scéna** - co to je a jak se na ní dostat... Druhou rubrikou bude **Swap time** - což bude něco pro ty, kdož by se chtěli dostat na scénu jako swapperi... **Demo review** - momentálně nevím, kolik dem zde zrecenzuji, ale předpokládám, že na každé číslo minimálně 2. **Mag review** - zde se zaměřím na recenze magazinů, které vyšly v posledním měsíci. Mám samozřejmě na mysli diskové mágy. Počet recenzí závisí na počtu mágů, tzn. že se může stát, že někdy narazíte na na dvě, nebo dokonce tři recenze, ale také nemusíte nalézt

žádnou. **Tool review** - platí zde to samé jako u mágů, ale zde je větší pravděpodobnost, že častěji na tuto rubriku nenarazíte. Důvod je snad všem jasný. **Domácí scéna** - přehled tvorby domácích (i slovenských) commodoristů. Může se stát, že zde naleznete i krátké recenze na domácí hry... **Unknown words** - toto je další rubrika zařazená speciálně pro nezkoušené angličtináře... Budou však zde hlavně zkratky, které se nejčastěji objevují na scéně. Musím však dodat, že první dvě rubriky a také tato se objeví pouze v tomto čísle. Jistě chápete proč. A poslední rubrikou budou **Charts** - to znamená žebříčky nejoblíbenějších dem, her, časopisů, skupin, swaperů, crackerů a ja nevím čeho ještě. Volit bude moci díky votesheetu (viz slovníček), který vyplníte a zašlete na mou adresu. Snad ještě bude někdy v budoucnu bude zařazena chapter nazvaná **advertisements** - což budou adresy těch, kdož vyplnili votesheety. Adv. bude vypadat stejně, jako je znáte z časopisů, s tím rozdílem, že budou obsahovat převážně adresy českých maniaků... Tato rubrika však s největší pravděpodobností bude zařazena jako speciální bonus na disketě. Tzn., chcete-li mít adresy aktivních lidí, které můžete zkontaktovat bez obav z toho, že nedostanete odpověď... Takže stačí pouze zaslat disk na mou adresu a zdarma dostanete tyto adresy.) Ok? Ták, to by snad bylo z obsahu této části časopisu vše, doufám, že se vám následující stránky budou líbit.

A na konec je zde má adresa, na níž si můžete psát o rubriku **advertisements**, seznam mých legal stuff a vůbec pro swap jako takový:

Martin Trčka
P.O. Box 56/3
735 14 Orlová 4
Czech Republic

Ok. Tak to je z úvodníku úplně vše. Mějte se fajn a v novém roce 1995 vám přeji vše nejlepší...

MATTHEW

SCENE: How to reach it...

Takže jste se překecali a začali číst tuto kapitolu? Ok, já jsem jenom rád... Ale hned na začátku jeden fakt Tato rubrika je určena pouze pro ty, kdož se chtějí dozvědět více o tom, co to kouzelné slovo znamená a jak se na scénu dostat. Proto ti z Vás, kdo už dávno na scéně jste, raději obraťte list...

Definice scény je dosti těžká, takže doufám, že se mi podaří aspoň z části vysvětlit tento pojem. Scéna je vlastně okruh lidí, vlastních nějaký počítač a kteří si dopisují a navzájem vyměňují soft (swappeři), nebo něco tvoří (codeři, muzikanti, grafici) pro ostatní. Na každý počítač existuje scéna, to je logické. Ale existují mezi nimi určité rozdíly. Některá scéna je vyvinutější, jiná méně. Je to způsobeno tím, jak dlouho ta, či ona existuje. Jedna z nejrozvinutějších je právě ta naše. Existuje již od počátku vzniku C64-ky, což je vlastně samozřejmé. Scéna vznikne vlastně z nutnosti navzájem si podávat informace o tom, kdo co vytvořil a zda je to lepší než něco jiného (trošku zmatená věta, chtěl jsem říct, že se například codeři předhánějí v tom, čí rutina, nebo efekt je lepší, apod.). Před takovými 10-ti lety, když scéna vznikala, tak neexistovaly demokupiny. Tehdy totiž ani nebyl znám pojem "demo". Ale protože začaly vznikat první hry, tak zákonitě vznikly první cracker-ské skupiny. Dnes si již málokdo vzpomene na legendární Dynamic Duo, které bylo jedno z prvních. Crackeři krakli hru a začali ji rozšiřovat. Postupem času se z nutnosti šíření (nelegálních) her vyvinula skupina lidí zvaných swappeři. Dnes tento pojem zná snad každý, takže nemá cenu jej vysvětlovat blíže. Asi tak v roce 1987 začali lidé přemýšlet o tom, zda by se nedalo dělat i něco jiného, než cracking. A tak začali dělat první dema. A tak se dostáváme až do současnosti. Dnes tvoří scénu z 60-ti procent demokupiny. Zbytek crackinggroups. To jenom potvrzuje fakt, že produkce her upadá. Není se čemu divit, už se nepíše rok 1990.

Ale já jsem trošku odběhl od tématu. Chtěl bych totiž vysvětlit blíže jak se dostat na scénu. Je to vlastně snadné. Stačí založit skupinu a začít něco dělat. To je však ten kámen úrazu. U nás prostě nejsou lidé, kteří by uměli pořádně kódovat. Samozřejmě, že zde byli a pořád jsou jedinci, kteří něco tvoří, ale v po-

rovnání s ostatními zeměmi, jako například Polskem, které je dnes absolutně jedničkou, co se týče počtu skupin, ale i Německem, Švédskem, či Holandskem. Marně přemýšlím o tom, čím je to způsobeno. Jako jeden z největších důvodů považují neznalost angličtiny. Bez té se totiž na scéně nikdo neuživí. Proto, jestli neumíte anglicky, tak se raději do ničeho nepouštějte... Možná namítnete, že to zavinil komunistický režim. Jo, máte pravdu, ale jakto, že v Polsku je tolik lidí, kteří jsou na scéně? A jsme zase tam, kde jsme byli. Opravdu je těžké dozvědět se pravdu...

Vraťme se však k tomu, jak se dostat na scénu. Jak už jsem řekl, stačí založit skupinu a začít tvořit. Každá pořádná skupina by měla mít alespoň jednoho codera, grafika, muzikanta a swappera. Chybí-li jeden z těchto lidí, tak je to špatné. Výjimka potvrzuje pravidlo - slovenská skupina Couple je tvořena dvěma členy - grafikem a swapperem v jedné osobě a coderem a swapperem v druhé. Chybí jim však muzikant. To se však dá nahradit tím, že se požádá nějaký jiný hudebník, zda by pro ně nesložil nějakou skladbu. Stejně tak se to dá udělat, pokud Vám chybí grafik. Požádáte někoho jiného a on vám to nakreslí. Zádná skupina však nemůže být bez swappera, jelikož bez něj by se svět nikdy nedozvěděl o té, či oné skupině. Proto jsem se rozhodl napsat pár rad pro ty, kdož se chtějí stát (opravdovými) swappery. Můžete to brát také jako pokračování této kapitoly, neboť obšírněji popisuje to, co je v názvu této dnešní rubriky...

Co takhle pár informací o dnešní zahraniční scéně? Dá se říci, že scéna má svůj vrchol již za sebou. Ty nejlepší léta byly podle mého roky 1990-1992. Nemůžu to však nijak potvrdit, neboť sám jsem na scéně od poloviny letošního roku. Ale myslím si to proto, že je zde vidět, že se počet skupin trošku snížil. Mnoho skupin zaniklo, ale hodně vzniklo. Nejvíce jich je zcela určitě v tolikrát zmiňovaném Polsku. Já bych to tipoval tak na 20, což je úctyhodný počet, když uvážíte, že téměř každá skupina má v průměru min. 10 členů. Závěrem tohoto trošku zmateného povídání dovoďte jednu krásnou větu. Scene isn't everything, but almost everything. Glut/Agony. MATTHEW

SWAP TIME

Hello my fans (checht, checht)! Vítejte ve **swap time**. V této části bych se s vámi chtěl podělit o pár zkušeností. Věřte, nebo ne, začínáte-li, nebo teprve chcete začít se swapováním, je každá rada nad zlato. Začnu pěkně popořádku.

Chcete-li swapovat, musíte mít alespoň základní znalost angličtiny. Pokud ji neumíte, tak se jako poslední záchrana jeví němčina. Ale na to bych moc nespolehal. Takže umíte-li anglicky, nic Vám nebrání v tom, abyste napsali contact noutu. Tzn. že si najdete v nějakém časopise adresy lidí, s nimiž byste chtěli swapovat. V žádném případě nepište na adresy staré víc jak rok. Je zde totiž malá pravděpodobnost, že dotyčný je ještě stále aktivní. Ale vraťme se zpátky ke kontakt noutě. Každá taková kontakt nouta by měla obsahovat pár základních údajů o Vás. Tzn. pravé jméno, věk, národnost, váhu, výšku, barvu vlasů a podobné prkotiny. Zkrátka takový popis zevnějšku. Potom by tam neměly chybět ani informace o vašem stavu na scéně. Tzn., že zde napíšete, jak dlouho už na scéně jste, v jaké skupině právě jste, kolik máte kontaktů, jaké jsou vaše oblíbené skupiny apod. Tady bych chtěl zdůraznit, abyste si zbytečně nevymýšleli a nelhali. Klidně napíšete, že jste začátečníci. Co na tom, že napíšete, že jste na scéně již 2 roky a že máte 30 kontaktů, když Vás stejně nikdo nezná a tak se bude divit, že o Vás ještě neslyšel. Když o sobě řeknete, že jste začátečníci, tak máte šanci, že Vám dotyčná osoba v něčem poradí apod. Snažte se napsat co nejdelší noutu. Protože každý čte rád dlouhé dopisy, nebo snad ne?

Takže máme kontakt noutu, adresu, ale to ještě není zdaleka vše. Na to, aby Vám dotyčný odepsal, to nestačí. Musíte mu poslat nějaký soft, nejlépe novinky. Jenže nejsou novinky jako novinky. Pro vás se může zdát hra nebo demo staré 2-3 týdny úplně jako supernovinka, ale to se pěkně pletete. Takovéhle zboží je už pěkně staré. Jenže odkud máte vzít novinky, které dotyčný nemá? Odnikud! Raději pošlete něco staršího, třeba nějaký demo z naší země (třeba Trashovský Jukebox). Je zde větší pravděpodobnost, že to kontaktovaný jedinec ještě nemá. Zapomněl jsem dodat, že je-li v časopise u adresy napsáno "4 legal warez" tak nepošlejte gamesy. A naopak.

Zapomněl jsem dodat, ať nikdy nepošíláte obyčejný papírový dopis. Já vím, že je to dost drahé posílat disk a riskovat, že nedostanete odpověď, ale na papírový dopis vám odepíše jeden ze sta...

Jistě vás zajímá, jak je to s poštovním. Kamkoliv do zahraničí (Evropa) činí poštovné 14,- Kč. Musíte však disk poslat jako normální dopis. Nebojte, že dopis nedojde. Mě osobně se to ještě nestalo, a to s pár kámoši swapují i 3 diskety za 14,-Kč. Když si ale představíte, že byste měli dejme tomu 10 kontaktů, a každému posílat dopis za 14,-Kč, tak byste museli být milionáři. A můžu Vám říct, že je jeden blázen, který si říká **Calypto** (nejlepší swapper na světě, podle většiny žebříčků) a má asi 250 kontaktů... Fakt. Jenže on a ani nikdo jiný ty známky nekupuje věčně. Všichni zasvěcení používají známky třeba i 20-krát. Jak je to možné? Vždyť přece, když je na známce razítko, tak neplatí... Jo, to máte pravdu. Existuje však fígl, který nemohu publikovat, neboť by mi hrozila pokuta, jelikož to je samozřejmě protizákonné. Nemějte však strach, že by vám na to přišli, to byste museli být opravdu b...! Chcete-li se o tom dozvědět úplně vše (tedy jak se to dělá), tak mi napíšete a já vám to prozradím. Ale nepošlejte papírové dopisy, jenom na disku...

Takže teď už víte skoro vše. Nic vám nebrání v tom abyste se stali swappery. Na závěr shrnu to, co byste neměli při kontaktování dělat: nikdy nepošlejte papírový dopis/nepište handle a groupu kontaktovaného na obálku (pouze jeho adresu a jméno)/nepište adresu odesílatele (to se týká těch, kteří budou provozovat nekalou činnost se známkami)/napíše-li dotyčný, že chce známky zpět, nezapomeňte mu je poslat, ale v žádném případě je nestrhávejte, pouze je obstrihněte dokola/nebuďte nekamarádští, čím přátelštější dopis, tím lépe/nikdy nelžete v domění, že si polepšíte/nepište krátké dopisy.

Na závěr jsem si nechal to, co je na kontaktování nejhorší. Nepočítejte s tím, že Vám každý odepíše. Většinou se z 10 kontaktovaných ozve tak 3-5, což je tvrdá realita. Proto je lepší nakontaktovat naráz 20-lidí, než jednoho, který stejně neodepíše a zbytečně vás odradí. Začátek je vždycky těžký, za půl roku se tomu budete smát. Hodně štěstí. **MATTHEW**

Mag review - Controversial 5

Jelikož jsem omezen počtem stránek pro každou recenzi, nebudu moci recenzovat časopisy tak, jak by se měly, tzn. kapitoly po kapitole, tak jak jdou za sebou. Proto jsem se rozhodl recenzovat časopisy trochu jinak, než jak jste možná zvyklí... Doufám, že mi tohle řešení nebudete mít za zlé...

Tak, copak to tu máme? Hmm, Controversial issue5! No, nechme se překvapit, co se z toho vyklube...

Tento časák dělá skupina Accept. Ti jsou momentálně ve válce s AWT. To možná víte. A právě tato válka trochu poznamenala toto číslo. Ne však natolik, aby se to nedalo recenzovat. Právě naopak. Myslím si, že to vůbec není špatný mag. Podívejme se teď trochu do obsahu. Ten tvoří 32 (!) kapitol, což je hodně. Je tudíž logické, že se C5 nevejde na jednu stranu disku. Rubriky jsou rozmanité - od těch klasických, po absolutně úletácké. K tomu však později.

Hned na začátku vás uvítá intro. No nedá se říci, že by bylo špatné. Vlastně docela ujde, až na to, že takových už jsem viděl stovky. Copak je ale intro tak důležité? Ne, tak toho nechme být. Po intru už následuje samotné menu. Outfit nikdy nebyl silnou stránkou Acceptu. Ti se snažili a vytvořili nový outfit, který však stejně stojí za h...o. Bohužel... Pak tady máme grafiku. Tzn. logo - ještě větší shit. Zbývá nám už jenom hudba. Ta docela ujde, vždyť to jsou PRI, Zyron a pár dalších skvělých hudebníků. Pojďme však zpátky k tomu nejdůležitějšímu a to je samozřejmě obsah. Kromě rubrik, které naleznete v každém časopise, jako například editorial, charts, addys, jsou tady další, které se již tak často nevyskytují. Jsou to například různé reviews - cover, game, cd, crunch, ale také reviews, které nenajdete téměř v žádném magu. Jsou to bubble gum review, piss review a fuck review... Posledně jmenovanou doporučuji přečíst, neboť zde je popis různých praktik sodomie. Nevím, jestli je to vhodné do časopisu o světě C64, ale já jsem se rozhodně pobavil...

Další všeobecně oblíbenou rubrikou je interview. Zatímco v ostatních časopisech bývá obvykle pouze jedno, zde jich je dokonce 5! Zpovídají se zde známí scenéři, jako například Syndicate, nebo taky slovak Greatrix. Zkrátka milovníci rozhovorů si zde přijdou rozhodně na své..

Další velmi zajímavou rubrikou je Did you know..., která se mi už před lety líbila v magu od Hitmenu - Vinews. Je to opravdu zajímavá rubrika a jsem rád, že existuje. Neméně zajímavou je však taky kapitola Thing that make you 'hmm', což lze přeložit jako Věci, jenž tě udivují, nebo které tě překvapují...

Další kapitolou, která mě zaujala, je Commodore story, což je, jak jistě každý ví, příběh o Commodoru. Opravdu zajímavé, přečíst si něco víc o vzniku našeho miláčka. Kromě této rubriky je zde také kapitola nazvaná Birthdays, tedy data narození všech kdo vyplnili votesheety. Je to fajn pocit, když zjistíte, že někdo se narodil ve stejném dnu jako vy....

Kromě těchto rubrik je zde zařazena i rubrika Reactions, která obsahuje obrovské množství reakcí čtenářů. V podstatě všichni nabádají ke zlepšení outfitu a grafiky. A v podstatě všichni se vyjadřují kladně k obsahu a časopisu jako takovému. Takže je vidět, že nejsem sám, komu se časopis líbí.

Jako poslední jsem si nechal rubriky, věnující se party reports. Jsou zde celkem čtyři, což je taky hodně. Zkrátka je vidět, že redaktoři, ač měli půlroční delay, v žádném případě nelenili.

Jaké je tedy závěrečné zhodnocení? Velmi těžké. Dlouho jsem se rozhodoval, zda se při hodnocení přikloním ke špatnému vzhledu a pár drobným chybám, jako například, že Vám někdy blbne nahrávání kapitol, nebo špatný coding jako takový, či zda bych se raději měl přiklonit k výbornému obsahu a velkému počtu rubrik. Opravdu, věřte nebo ne, je to těžké rozhodování. Nakonec jsem se rozhodl pro outfit. Snad proto, že mnohem raději čtu časopis s pěkným designem a rychlým nahráváním, než časopis s velkým množstvím textu. Však si zkuste, jak se vám bude číst poslední číslo Metamorphosis od Agony deSIGN, nebo Controversial 5. A pak mě možná pochopíte..

Vzhledem k tomu, že je to má první recenze magu, se vám ještě jednou omlouvám za nepřiliš dobré provedení. Asi to tak vypadá, že to raději budu dělat tak, jak by to mělo správně vypadat. Tzn. pěkně rubriku po rubrice... Sorry.

MATTHEW

Demo review - Eiger

Ještě před pár měsíci jsem považoval Agony deSIGN za nejlepší polskou skupinu. Snad proto, že jejich produkce je neuvěřitelná. Pořád něco dělají. A tak to má být. Jenže přesto, že už mají za sebou pěknou řádku produktů, zkódovali pouze jedno megademo. A to víc jak před rokem. Od té doby jsem neviděl žádné demo z polské scény, které by stálo za to. Ale jak už to tak bývá, nakonec jsem se dočkal... To demo se jmenuje Eiger a vytvořila ho skupina Nipson. Ok, jedém..

Part 1: 384 faces sinus (realtime). No, na úvod to není špatné, a když se k tomu přidá poměrně slušná hudba, tak to docela ujde. **63/100.**

Part 2: Greetings. No comment, klasika. **41/100**

Part 3: Animace psa. Tak, tímhle partem začíná super show. Tohle musíte vidět, i když v porovnání s dalšími částmi to je slabota (hehehe). **87/100**

Part 4: Vector (krychle) rotující na borderu. Kromě toho je na screenu ještě logo a dort, symbolizující první výročí vzniku Nipsonu. **73/100**

Part 5: Vektory (kvádry) rotující na horní části obrazovce. Tohle není klasické rotování, neboť kvádry, mající představovat bloky domů, rotují horizontálně proti směru hodinových ručiček. Kromě toho je na spodní části obrazovky logo. **60/100**

Part 6: Fractal. Tento fraktál zkódoval jeden ze dvou coderů, podílejících se na tomto demo a jeho handle zní - ASL. **71/100**

Part 7: Dancing girl. Tak tohle je snad nejlepší část celého dema. Na rotujícím pozadí tvořeném černými a bílými pruhy tančí dívka. Je to zkonvertováno z Amigy a stačí, když k tomu dodám, že to je 45 obrázků za sekundu. Možná navrhnete, že to už tu bylo v COMA LIGHT 12. Jenže zde je dívka velká tak, že zabírá 1/2 screenu. Je to opravdu extáze a k tomu Vám hraje perfektní hudba. **94/100**

Part 9: Tunel. Velice pěkný efekt, tvořený 512 body během každého framu. Nutno dodat, že to už tady bylo nejméně dvacetkrát... **63/100**

Part 10: Intel in action. Další z vrcholů tohoto dema. Vidíme zde animaci (18 f/s) Intelu v akci tak, jak si ho představují autoři. Mám takový divný pocit, že se jedná o animaci konvertovanou z amigy. **89/100.**

Part 11: AGA colours. Chtěli byste mít na svém počítači barvy jaké jsou na Amize 1200? Ok, tak si pusťte tento part. Autoři zde píší, že zde můžete vidět 9316 barev! Kromě toho, uprostřed screenu rotuje šachovnice. Ale abych se vrátil k počtu barev. Ať jsem dělal co jsem dělal, neviděl jsem tam víc než 16 barev. Tak nevím, komu mám věřit... **61/100**

Part 12: Shaded dots vectors. Toto jsou moje oblíbené efekty. Zde vidíte stínované krychle tvořené pouze body. Vypadá to fakt pěkně. **71/100.**

Part 13: Scroll text. Tohle je takový oddychový part. Vidíte zde velký scrollující text, přičemž font je nakreslen tak, že vypadá jako by vystupoval z prostoru. Kolem toho vertikálně krouží žlutý kruh, který má asi nejspíš vyjadřovat slunce. **67/100**

Part 14: Vector city. V tomto partu můžete vidět bloky domů, které už byly v partu 5. Docela to ujde. Samozřejmě je na obrazovce také logo. **56/100**

Part 15: Memberstatus. Na pozadí, které je tvořeno 3 obrovskými ozubenými koly zasazenými v prostoru do sebe a samozřejmě rotujícími závisle na sobě, tak jak tomu je v hodinkách, je zasazen memberstatus této velmi nadějně skupiny. **79/100.**

Part 16: The end. Tak tohle autoři trochu odbyli. Velké jednobarevné logo THE END a dvě adresy pro swap. kromě toho jdou handly obou swapperů špatně přečíst. **13/100**

Part requester: Výborný bonus. Jak jistě víte, díky p.r. si můžete nahrát libovolnou část dema. Tady však máte na výběr asi jenom 5 částí, které autoři považovali za nejlepší. Nic nového pod sluncem., ale lepší něco než nic. **55/100.**

Nyní můžu s klidným svědomím prohlásit, že Agony vyrostli skvělý konkurent. Uvidíme, jak na to Agony zareaguje... Možná se dočkáme ještě větší bomby. Ale já bych měl raději hodnotit Nipson's product, so let's go!

Jediné co se dá vytknout na Eiger je grafika. Je jí tam žalostně málo a kromě toho nestojí za nic. Hudba je výborná, jenže ne všechny jsou vlastní (ale většina jo). Coding je skvělý i na to, že to je teprve druhé demo této skupiny. Celkový dojem: Určitě demo, které se zařadí do TOP 10 DEMOS po boku jiných velikánů.

MATTHEW

Demo review - World of Code 3

Jistě Vám nemusím vysvětlovat, co pro každou skupinu znamená, když v democompetition porazí demo od Oxyronu. A jistě vám nemusím vysvětlovat, co pro každou skupinu znamená, když se jí to podaří na největší party všech dob - TRIBUTE '94 - která se letos uskutečnila ve dnech 18-20 listopadu ve Švédsku. Jak jistě víte, pozvaných bylo okolo 4000 lidí, ale nakonec přijelo pouze 160 (aspoň tak mi to řekl Avalanche/Atlantisu). Jenže, aby to nebylo málo, Byteryppers nejenže porazili se svým demem World of code 3 Oxyronovské Coma Light 13, ale oni dokonce celou soutěž vyhráli. Proto jsem zasunoval disk do drivu s horečným tlukotem srdce a čekal, co se z toho vyklube...

Part 1: U'vod. Vše má svůj začátek. WOC také. Takže hned na začátku nás uvítá realtime zoom. Pěkné, pěkné, neviděli jsme to už však někde? Po pár sekundách zoom skončí a nastoupí part, ve kterém uvidíme efekty pracující na principu plazmy. **70/100**

Part 2: Plazma's effects. Nejprve nám začne "plazmovat" fraktál, který je velmi pěkný. Po něm přijde na řadu samotná plazma, tak jak ji známe z ostatních dem. Poslední efekt je také nejlepší z těchto tří, je to zeskenovaná tvář, která se začne různě kroutit, prohybat, apod. Jednoduše řečeno - plazmovat. Kewl slovo, co říkáte? **80/100**

Part 3: Realtime zoomer in Fli. Tak v tomhle partu máme fli-fraktál, který nám zoomuje. Co k tomu dodat? Snad, že je to dobře z kódované a hlavně dosti rychlé. **76/100**

Part 4: Shade vector. Jak už jsem se zmiňoval v recenzi na Eiger, tyhleto stínované vektory jsou mé oblíbené efekty. Na rozdíl od Eigeru, zde jsou vystínované celé plochy, což vypadá opravdu pěkně. Je tady několik různých vektorů, ne pouze krychle. Takže se máte nač těšit. Aby to nebylo málo, na pravé straně screenu je logo. **82/100**

Part 5: Interlace picture. Máte rádi nahé dívky? A k tomu ještě velmi pěkné? A chtěli byste je mít téměř ve skutečných barvách. Tak to vás potěším. Právě jedná taková kočka se na vás velice smyslně usmívá v tomto partu. Musím ještě dodat, že tento obrázek si autoři vytáhli z Internetu. **83/100**

Part 6: Once more plazma effects 'n' more. V této části se znovu objevuje, jak již název napovídá, plazma. Nyní vidíme plazmu v kouli, což navozuje dojem, že se koule točí všemi směry. Pak plazmu vysřídají různé geometrické útvary. Je to velmi pěkný part a doporučuji vám jej shlédnout. I když to nejlepší nás teprve čeká. **79/100**

Part 7: Filled vector. A tohle je ten zmiňovaný part. Je to opravdu bomba. Na šachovnici, která se pohybuje v prostoru dopředu a dozadu, je umístěn vektor. Ten rotuje kolem své osy. No, a v tomhle velkém vektoru je umístěna tvář jakéhosi chlápka, která zase rotuje proti hodinovému ručičkám. Jenže chlápci z Byteryppers si řekli, že to je ještě málo, tak k tomu přidali zoomer, který zoomuje přes všechno to, co se již na obrazovce děje, tak rychle, že se mi to nechce ani věřit. Great work. **90/100**

Part 8: End. Na konec si autoři schovali interlace obrázek země a přes její kontinenty a ostrovy jsou vypsané různé strojové instrukce, jež symbolují World of Code. **65/100**

Zbývá mi ještě docela dost místa, tak toto demo srovnám s demem jiným, jehož recenzi si můžete přečíst na nějaké jiné stránce. Ano, je řeč o Eiger od Nipsonu. Na první pohled si při hodnocení jednotlivých partů všimnete, že World of Code je přece jenom lepší. Jenomže tomu tak není, tedy pokud se jedná o celkový dojem. Ten se mi zdál lepší u Eigeru. Proč? Hlavní důvod je ten, že demo od Nipsonu mělo lepší atmosféru a bylo delší. Naproti tomu WOC byl hrozně uspěchaný. Ani jste si nestačili prohlédnout daný part a už tu byl další. A tak se ani nenadějete a na monitoru Vám svítí poslední obrázek. Takže tolik ke zdůvodnění.

Stejně jako u Eigeru, i zde byla grafika slabší stránkou dema, ale ne zase tak hrozná jako v Eigeru. Hudba byla zase naopak horší, neboť zde byly pouze dvě skladby, na rozdíl od Eigeru, kde jich bylo několik. Coding je obdivuhodný a není se čemu divit, že toto demo vyhrálo democompetition. Opravdu codeři odvedli velký kus práce. A celkový dojem? Ten už jsem zhodnotil vlastně před pár řádky, když jsem srovnával WOC s Eigerem... Nashledanou (možná) u WORLD OF CODE 4!

MATTHEW

Tool review - Disky 3

Nalistovali jste si stránku, kde si mimo jiné můžete přečíst něco víc o produktu Mr. Perfecta/Abdomnal. Určitě se Vám teď honí hlavou, zda ten tajemný Mr.Perfect není náhodou Čech. Ne, není, je to Němec. Avšak jak přišel k tomu názvu, to nevím... Je nutné zdůraznit, že programy v této collection nejsou vlastní výroby, autor je pouze sesbíral.

Meganoter 4.0 - Ollie/Pride: Nejnovější verze velmi kvalitního noteru. Namísto původních 51 stránek teď můžete editovat "pouze" 46. Díky tomu však nyní můžete používat doublespeed zaky a máte celkem 6 různých efektů při otáčení stránek. Když jsem se rozhodoval, který noter budu používat pro seznamy, rozhodl jsem se pro Cadgers 4.5 a ne Meganoter 4.0. Tento noter totiž neumožňuje ukládat stránky. Slabou náplastí se jeví uložení jedné stránky. Na co mi je však jedna, když každý, kdo si chce něco zálohovat, tak chce uložit všechno a ne pouze část. Možná, že ve verzi 5.0 bude tato "chybička" opravena. Kromě již zmínovaných funkcí zde bylo zrychleno pakování.

Icewriter 4.0 - Iceball/Motiv8(dead): Velmi známý a používaný noter, proto jen krátce. Jsou zde 4 efekty při otáčení stránek, je zde kompatibilita s texty z Cadgersnoters. Tzn., že můžete využívat texty napsané v tomto noteru. Máte taky možnost volby save, buď jako note a editor, nebo pouze jako note. To je však dnes již zaběhaným standartem u každého lepšího noteru.

Octanoter 419.47 - Morris/Agony: Tohle je můj nejoblíbenější noter spolu s Cadgers 4.5. Má obrovské množství funkcí, umožňuje nahrávat hudby od 1000 po 3000. Je velmi user-friendly, např. chcete-li něco nahrát, automaticky se objeví "dollar" pro directory. Odmáčknete-li to, tak se vám objeví direktory disku a můžete nahrávat. Na rozdíl od ostatních vám však direktory na screenu zůstane a vy nemusíte lovit v paměti, jak se to či ono jmenuje. Jedinou vadou na kráse se jeví možnost editovat pouze 30 stránek.

Fastcruel 7.1: Další verze druhého nejlepšího cruela, hned po AB-Cruncher. Máte možnost vybrat si, zda chcete text při depacku, nebo ne. Je zde zrychlená pakovací rutina, což jistě všichni uvítají.

Gunpaint: Grafický editor pro kreslení celoscreenových interlace/fli obrázků.

Není to však samozřejmě podmínkou. Možnost konvertace ostatních grafických formátů do gunpaintu. Samozřejmostí je viewer.

AB-Cruncher 2.0: Nejnovější verze asi nejlepšího cruncheru. Taky je zde funkce, podobně jako u FC, vypnout screen během depacku, nebo naopak ho zapnout. Kromě toho máte na výběr pět různých barev při depacku. Chyby, které se vyskytovaly v předchozí verzi, byly odstraněny.

DrazPaint 1.4-Devil/Noice: Další verze docela dobrého fli-editoru. Klasické funkce, nic nového pod sluncem. Zabudován viewer.

Allround relocater: S tímto music relocatorem od Syndroma jste schopni relocatovat všechny druhy musicformátů a nepotřebujete pro každý formát zvláštní.

Ultravote 2.1: Tento program je určen pro mag editory dělající charts. Funkce zavedení žebříčků rovnou do programu, tudíž je nemusíte znovu pracně přepisovat.

DHC 4.0 Quadro: Normální Dmc-éčko, ale máte možnost tvořit quadra tunes. Všechny funkce normální Dmc zachovány.

Greets maker: Scrolltext editor. Můžete vložit jména skupin a vytřídit je bez obav z toho, že ztratíte normální text.

Takže to jsou všechny programy, které se v Disky 3 nacházejí. Kromě těchto programů však zde ještě můžete najít položku "info" ve které se skrývá podobný popis, jako je tenhle. Zapomněl jsem dodat, jak je to s menu. Po spuštění základního programu se na screenu objeví ve dvou sloupcích názvy jednotlivých tools. Po zmáčknutí příslušného písmena se automaticky začne daný program nahrávat. Nemusíte však zdlouhavě nahrávat nejdřív hlavní program a přes něj až daný tool, neboť si stačí zapamatovat písmeno a rovnou nahrávat z direktory. Klasika, já vím, ale zbylo mi tu místo, tak jsem ho musel nějak vyplnit. Takže sorry. Chtěl jsem ještě dodat, že tento měsíc vyšel ještě jeden tooldisk - od Keen Acidu, tvořený pouze notery. Snad příště.

MATTHEW

Domácí scéna

Na těchto stránkách bych Vás chtěl pravidelně informovat o všem, co se děje na domácí scéně. Jistě mi nebudete mít za zlé, když za domácí budu považovat také slovenskou...

Začnu tím, že Vám zhruba popíši, které skupiny jsou dnes na české a slovenské scéně aktivní. Začnu asi od té nejlepší a taky nejstarší. Jmenuje se **Citadel**. Jistě máte mezi svými hrami také hry, které krakli právě členové této skupiny. Možná Vám také něco říká handle **Bacillus**. To je hlavní swapper této skupiny, momentálně studující prvním rokem na Vysoké škole ekonomické v Praze. Tato groupa, kromě toho, že dělá cracky, tak také kdysi releasнула dvě čísla časopisu **Brainwash**, který ohromil svět. Bohužel, tento kewl časák přestal vycházet.

Další skupinou, o které budu psát, je **Area Team**. Je to zcela určitě nejmladší skupina na české scéně, ale je na rozdíl od ostatních nejproduktivnější. Z jejich dílek bych chtěl vyzvednout především preview na jejich novou hru. Jméno jsem bohužel zapomněl. Co se týče obsahu hry, tak musím říci, že se nejedná o žádnou arkádu, ale o obyčejné piškvorky. Zpracování a koding jsou na průměrné úrovni, ale vzhledem k tomu, že téměř všem ze skupiny je teprve 15 let, tak si myslím, že o nich ještě hodně uslyšíme...

Třetí grupou v pořadí je **Cobain**. Tahle skupina je velmi nestálá a moc o nich nevím. Členové jsou: Filipon, Vena, Rob a možná ještě někdo další. Tato skupina toho udělala poměrně hodně, jako například **Power tools 1, 2** a časopisy **Gusta 1, Columbia**. Jenže všechno, co by mělo být zkódováno (tzn. menu v tooldiscích a v časopisech), je děláno pomocí **makeru**. Dokonce oba časopisy jsou dělány v **Mag creator deluxe**. A to je myslím dost lamerské. Kromě toho bych Vám chtěl říct, abyste zbytečně nekontaktovali Filipona, neboť on si libuje v obrovských delayích a v horším případě Vám neodpoví vůbec. Jako třeba mně...

No nic, konečně poslední skupin(k)a. Říká si **Bohemia** a čirou náhodou je to skupina, ke které patřím já. Je ještě víc lamerská než **Cobain**. Zatím jediným produktem je můj **Noters disc**. V nejbližších týdnech by měl být releasnutý druhý disk. Čekám jen na koding. Členové této skupiny jsou **Whiff - grafika** a **já - swap**. Velká grupa, že?

Ok, tak to bychom měli českou scénu. A teď slovenská, která na tom není zdaleka tak špatně, jako ta naše. Podle mě, nejlepší slovenskou skupinou je **React**. Ti zatím udělali jedno demo **Virtuality**, které bylo pěkně lamerské, ale v těchto chvílích, kdy čtete toto číslo, už určitě releasнули další demo, které podle slov **2ge-ho** (člena **Reactu**) bude bomba. Pokuším vám přiblížit jejich memberstatus. **Mc Valach-code**, **Bimbas-code**, **lead**, **2ge-grafika**, **swap**, **Myst-cover-designer**, **Einstein-asi grafika**, **swap**. Možná, že mají ještě někoho dalšího, ale to já si už nepamatuji. Kromě toho, že vydají nové demo, tak taky ve dnech 5.-7.1995 pořádají **React party 1**. Jestli se tedy chcete setkat s českou a slovenskou elitou, nebo také se mnou, tak tam jeďte. Bude to super párty.

Říká Vám něco slovo **Anarchy**? Mělo by, neboť to je název časáku, který vydává skupina **Couple**, o které už jsem prohodil pár slov někde jinde, tak je nebudu zbytečně opakovat. Jenom zpátky k **Anarchy**. Vyšly zatím dvě čísla. Další číslo **Anarchy** však už nikdy nevyjde. Ale bude vycházet jiný časopis, jehož název jsem zapomněl. **Couple** od názvu **Anarchy** upustil, protože už jiná skupina takový název pro svůj mág má. To nové číslo by mělo vyjít někdy v březnu, nebo možná ještě později. **Reekol** má totiž právě před maturitou a tak se musí šrotit. Kromě tohoto časopisu ještě **Couple** vydal dvě hudební kolekce: **Greatrix music**, což jsou hudby z různých her a **inter**, a **Techno a bass**, což je zase přehled nejúspěšnějších techen (?) na C64.

Poslední skupina, o které si budeme dnes povídat, se nazývá **Cult**. O nich nevím téměř nic, neboť s žádným členem **Cultu** neswapuji. Ale pokusím se aspoň o něco... **Cult** vydali celkem dvě dema, přičemž jedno z nich je vlatně pouze takové minidemíčko. Jmenuje se **Christmas Aches** a bylo releasnutý v prosinci '93. Zato jejich druhé demo si určitě zaslouží přívlastek "mega". Je to opravdu skvěle propracované demo se vším všudy. Ale Vy jste jej určitě viděli, tak co Vám budu povídat. Bohužel většina dnešních členů si koupila PC-čka, takže už na C64 moc nedělají. Pouze pod labellem **New Entry** kódují hry.

MATTHEW

Slovníček

Vítejte v poslední rubrice dnešního čísla. Jak jsem v úvodníku slíbil, tak zde byste měli nalézt takový mini slovníček. Ok, nebudem to zdržovat a pojďme na to...

Charts - žebříčky

Cover - ve slovníku znamená cover "obálka". A taky, že ano. Je to totiž arch papíru, na kterém je něco nakresleno, a po rozstříhnutí z toho složíte obal na disketu.

Handle - přezdívka, neboli pseudonym.

Illegal - tzv. ilegální zboží, tzn. hry, resp. cracklé hry.

Joining - vstoupení do nějaké skupiny.

Kicking - "vykopnutí", tzn. násilné vyhoštění ze skupiny

Legal - dema, toolsy, časopisy. Také veškerá legalní tvořivost.

Mag - zkratka slova Magazine = časopis. Z 99 procent se jedná o diskové magy.

N.O.E. - zkratka slov "not on envelope", což znamená "ne na obálku". Vyskytuje se u handlu a znamená to, že kontaktujete-li někoho, pak nechce, abyste psali jeho handle a groupu na obálku.

Scene - to už jsem vysvětloval jinde, takže pouze definice: Okruh lidí, zabývající se věcmi kolem počítačů a navzájem si podávající informace, nebo navzájem tvořící různé programy pro ostatní apod. Stačí?

Spread - "rozšiřovat" (software).

Stamps back - velice časté spojení a znamená to, napíše-li Vám někdo Stamps back, pak chce, abyste vystříhli z obálky jeho známky a poslali je zpět.

Stuff - znamená to "zboží", tj. software.

Swap - "výměna", tzn. výměna software.

Votesheet - toto je arch papíru, sloužící jako "volební lístek", tj. že do předem určených položek, jako například Nejlepší demo, Nejlepší crackerská skupina, apod. vpisujete ty, koho považujete za nejlepší a následně je vrátíte spredderovi, nebo rovnou redakci časopisu, která díky votesheetu přidělí daným skupinám body. Výsledek všech votesheetů se projeví na umístění v "charts". Pokud bude vše podle plánu, tak byste měli mít jeden takový votesheet

přibaleno k tomuto číslu. Proto neleňte a začněte jej vyplňovat. Je to sice celé v angličtině, ale doufám, že tomu porozumíte. Kromě toho, na druhou stranu papíru napište svou adresu, novinky z vaší skupiny, reakce a meberstatus. Mockerát díky.

Warez - viz "stuff".

Možná, že si myslíte, že tyto základní výrazy jsou všem jasné, ale mé zkušenosti říkají že ne. Třeba Filipon napsal Whiffovi z Bohemie toto: „je to sice trapné, ale po tolika letech na scéně nevím co to znamená "Stamps back"!".

Pokud Vám jsou neznámá ještě nějaká další slovíčka, napište mi, a já se Vám je pokusím vysvětlit.

Na závěr mám pro Vás informace o tom, co Vás bude čekat v příštím čísle...

Samozřejmě budu pokračovat v reviews, ale chtěl bych je rozšířit (co se týče počtu jednotlivých recenzí). Možná také budu dělat **Cover review**, to však záleží na tom, budu-li mít dostatek nových coverů na recenzování. Pokud bude aspoň jedna reakce na náš časopis (na zadní straně votesheetu), tak by se měla objevit rubrika **Reaction(s)**. To by bylo, co se týče nových rubrik. V těch klasických naleznete pravděpodobně recenzi na User pack 2, což je tool disk, o kterém jsem se zmiňoval v Tool review. Kromě toho, v rubrice domácí scéna bych chtěl objasnit, jak to bylo s českou a slovenskou scénou před takovými dvěma lety. A v neposlední řadě Vám přinesu exkluzivní rozhovor s nějakým super českým nebo slovenským scéněrem. Nevím, kdo přesně to ještě bude, ale nabízí se tyto možnosti: Allitaice a Reign ze Citadelu - nejstarší scéněři u nás a taky určitě nejlepší codeři, nebo chlápce z Couple. A je docela možné, že to bude rozhovor s někým z Reactu. To je asi nejpravděpodobnější, protože by se to vázalo k jejich novému demu. No uvidíme, rozhodnu se teprve na React party 1. Takže se máte určitě na co těšit...

To už je pro dnešek ale opravdu vše, nashledanou v příštím čísle se těší Váš

MATTHEW.

VOTE! VOTE! VOTE!

WELCOME TO THIS VOTESHEET FROM PAPERMAQ K.U.C. PLEASE FILL IT AND SEND IT BACK TO YOUR SPREADER OR TO THE K.U.C.-HEADQUARTER. DON'T VOTE FOR YOURSELF, YOUR GROUP, ETC... PLEASE USE BACKSIDE FOR ADDY, NEWS, REACTIONS AND SO ON. LET'S START:

BEST DEMOGROUP

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

BEST CODER

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

BEST GFX-MAN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

BEST CRACKGROUP

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

BEST CRACKER

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

BEST MUSICIAN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

BEST DEMO EVER

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

BEST GAME EVER

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

BEST SWAPPER

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

SPREAD BY:

WANNA be INTERVIEWED?

K.U.C. HEADQUARTER
MATTHEW/BOHEMIA (N.O.E.)
P.O.BOX 56/3
735 14 ORLOVÁ, CZECH REP.

FILLED BY:

YOUR BIRTHDATE?