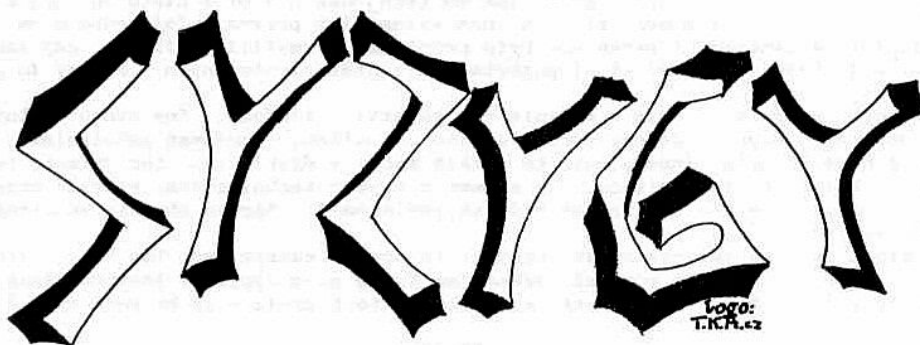


mega
zine

Pismo wielbicieli komputerów ATARI XL/XE.

DOSY - przeglądu część 1 -

W ogromnej gęstwinie systemów operacyjnych na ATARI czasami trudno się połąpać. Niektóre stosują swój własny format zapisu, inne nie. Mamy nadzieję, że ten przegląd przyda się niejednemu użytkownikowi. Dzisiaj przedstawiamy te najstarsze i najprostsze.

DOS 1.0 (Atari) - Hmm... Oprócz tego, że istniał, trudno jest o nim cokolwiek powiedzieć. Był to pierwszy DOS na nasz komputer i dołączany był do stacji ATARI 810, która pozwalała uzyskać 90kB na dyskietce (Single).

DOS 2.0S (Atari) - powstał w roku 1980 i jest ulepszoną wersją DOS'a 1.0. Obsługiwany jest z menu znajdującego się w pliku DUP.SYS. Byłby OK, gdyby nie to, że obsługuje dyski sformatowane w gęstości Single.

DOS 2.5 - Chyba najpopularniejszy DOS na 8-bitowe Atari. Funkcjami niewiele różniący się od DOS'a 2.0S, z tym, że obsługuje dyski w formacie Medium czyli 130 kB (teoretycznie) na jednej stronie dysku. Rozpoznaje rozszerzenia pamięci do 128 kB i instaluje w nich RAM-DYSK, do którego kopiuje plik DUP.SYS i MEM.SAV. DOS ten dedykowany jest stacji 1050.

DOS 3.0 - Dziadostwo. Ten syfiasty DOS rozpoznaje wprowadzone gęstości S i M, ale stosuje własny format zapisu danych na dysku. Mało tego, nie potrafi odczytać plików w formacie Dos 2. Swego czasu był dołączany do stacji 1050, gdyż był tańszy.

DOS 2.35L - DOS ten miał być alternatywą dla DOS'a 2.0 jednak trochę mu nie wyszło. Może dlatego, że nie obsługuje rozszerzonej gęstości, a tylko (?) pojedynczą i podwójną. Ma błąd w swej budowie, dzięki czemu niektóre programy odmawiają posłuszeństwa pod ich kontrolą. DOS ten jest (był ?) dołączany do stacji LDW 2000 Super i CA 2001, gdyż "pod" nim uruchamia się program Synchromesh wyciskający z nich dwukrotnie szybszą prędkość transmisji danych tj. 38400 baud.

Nietoperek & Mitchel

ALCHEMIA. MIRAGE software 1993.

Berezjusz był jednym ze "starych, dobrych" alchemików. Zbierał magiczne zioła, przygotowywał czarodziejskie eliksiry i mikstury, skrzętnie ukrywając je przed innymi. Dzięki nim mógł pracować nad coraz doskonalszymi zaklęciami. Były one przede wszystkim wielką skarbnicą wiedzy, którą Berezjusz mógł wykorzystać w razie niebezpieczeństwa. Pewnego dnia jednak wszystko się skomplikowało. Berezjusz - nie wiadomo jak i dlaczego - znalazł się w bardzo dziwnym świecie z którego nie znał wyjścia. Zawiodły też sprawdzone czary i zaklęcia, gdyż aby ich użyć, trzeba mieć bardzo wiele sił, których Berezjuszowi zabrakło. Stary alchemik jednak szybko znalazł na to sposób. A mianowicie, ale w sumie mogą być. Do animacji bohatera również nie mam żadnych zastrzeżeń, porusza się w miarę naturalnie. Ekran gry podzielony jest na dwie części: górną, w której dzieje się cała akcja, oraz dolną - informacyjną. Znajduje się w niej (od lewej) : ilość posiadanej energii, liczba bułaków do zebrania, ilość żyć oraz czas, jaki nam został do skończenia misji w danym poziomie. Podsumowując, jest to dość dobra gra komputerowa, znacznie lepsza graficznie od innych tego typu. Mimo, iż już ma parę lat, to jednak myślę, że warto mieć ją w swojej kolekcji.

Grafika - 9	Muzyka - 5	Ogółem - 8
-------------	------------	------------

MITCHEL

DRODZY CZYTELNICY !

W końcu, po wielu kłopotach (typu awaria Atarki, brak artykułów) i tygodniach oczekiwań przedstawiamy Wam pierwszy numer magazynu, którego nazwa widnieje gdzieś u góry. Jak do tego doszło ? Otóż historia tego maga rozpoczęła się gdzieś na przełomie października-listopada, kiedy to namówiłem (lub przynajmniej próbowałem namówić) do współredagowania kilku przyjaciół--atarowców. Z nazwą nie było problemów, wymyślił ją Jurgi, gdy sam pomyślał gazetki był jeszcze w powijkach. Z drobnymi zmianami tytuł pozostał (dla nieorientowanych - Syzygy to pierwsza nazwa Atari Corp.).

Na początku, szczerze mówiąc, nie bardzo wierzyłem w wydanie tej gazetki. Wiadomo, "na rynku" istniało już wiele magazynów dyskowych i to całkiem dobrych. Jednak zdanie szybko zmieniłem, ponieważ założeniem dla mnie i reszty redakcji było stworzenie maga "trochę" innego, niż te, jakie znamy z dyskietek. Znajdziecie tu więcej (mam nadzieję) informacji dla początkujących programistów, czy sprawach czysto technicznych, których często próżno szukać w magazynach dyskowych. Oczywiście nie zamierzamy być "sztywniakami" ! Bardzo chętnie będziemy publikowali artykuły, czy programy czytelników.

W przyszłości (tzn. od przyszłego numeru) zamierzamy utworzyć kilka nowych rubryk, np. Top Ten, Ogłoszenia, Listy (więcej informacji wewnątrz gazetki). Tutaj również czekamy na Wasze propozycje. I jeszcze jedna sprawa: jeżeli macie jakieś pomysły, czy pytania do kogoś konkretnego z redakcji, to kierujcie je bezpośrednio do niego, co przyspieszy znacznie odpowiedzi.

No to co? No to FRUGO!

Miłego czytania !

Red. naczelny: MITCHEL

Pewnej zimy...

w grudniu 1944 roku wojska niemieckie skierowały swe siły w Ardeny. Alianci, tradycyjnie już zaskoczeni, mieli poważne kłopoty, aby je zatrzymać. Niemcy mieli wszelkie atuty: zaskoczenie, pogodę i siły wystarczające do zatrzymania wojsk sprzymierzonych na co najmniej trzy miesiące. Nie mieli tylko jednego - paliwa.

Niejaki Electron umożliwił nam wcielenie się w rolę dowódców obydwu stron tej kampanii. Zadaniem Wehrmachtu jest zajęcie jak największego obszaru i kilkunastu miast, a Aliantów u niemożliwienie tego. Jasne ? Jak korytarz pod Międzyrzeczem! Muszę przyznać, że byłem (i jestem!) pod wrażeniem tej gry. Autentyczne nazwy jednostek, możliwość pościgów, czy też budowy fortyfikacji jest tym co tygrysy (Pz.VI) lubią najbardziej. Co ważniejsze, nie muszę się już obawiać, że moją dywizję pancerną rozbije grupa ułanów (co się w innych grach dość często zdarza). Pojedynki między poszczególnymi jednostkami rozstrzygane są z największą dawką prawdopodobieństwa. Podczas moich półtorarocznych zmagania z sąsiadem, opracowałem kilka wskazówek, które mogą pomóc początkującym:

Niemcy:

- uderzyć klinem w taki sposób, aby alianców rozbić na dwie części;
- podzielić jednostki na trzy części: dwie wysłać odpowiednio na północ i południe w pogoni za nplem, a trzecią wyruszyć na zachód, zajmując jak największą ilość miast;
- ewentualne posiłki należy niszczyć z marszu.

Alianci:

Wariant 1:

- podzielić jednostki na dwie części: jedną wysłać na północ, do obrony dwóch miast położonych w górach, a drugą na południe (miasto przy zakolu rzeki);
- należy wszelkie posiłki z północy i południa przesyłać bezpośrednio w rejon ww.walk, a jednostki z zachodu koncentrować w okolicach środka mapy;
- po wznowieniu lotów naszych chłopców z USAF-u i RAF-u, należy zaatakować jednostki niemieckie.

Wariant 2:

- wycofać się na "z góry upatrzone pozycje" w okolicach zachodniej krawędzi mapy i oczekiwać zmiany pogody.

Uwagi ogólne:

- lekceważenie artylerii i dowództwa może bardzo wiele kosztować,
- w tej bitwie prawdziwe czołgi mieli Niemcy...
- ... choć samoloty zostawili na Kaukazie.

"Ardeny 1944" są grą dla dwóch graczy. Jest to poważna wada. Przesłuchiwany autor, przyznał mi rację, jednak bronił się twierdząc, iż komputer nie byłby żadnym wymagającym przeciwnikiem ze względu na złożoność gry. Pozostaje nam się z tym zgodzić.

Notka statystyczna: ARDENY 1944

autor Electron/Taquart
muzyka Bac/Taquart & Samurai/Taquart
grafika ... Immortal/MAC
wydawca ... L.K. Fire-Bird 1995
cena 5 zł

Ocena:

Jedna z najlepszych strategii na małe Atari. Szczerze polecam!

Vasco

Jak zwiększyć ilość kolorów w trybie 15+16 ?

Artykuł ten przeznaczony jest dla osób zainteresowanych tworzeniem grafiki na **ATARI XL/XE**, czyli, jak sądzę, dla każdego. Zdradzę Wam opis pewnej bardzo prostej sztuczki, która pozwoli Wam na uzyskanie większej liczby kolorów w trybie GR. 15+16, zamiast standardowych czterech. Ma ona oczywiście zarówno wady, jak i zalety. Oto one:

ZALETY:

- +możliwość uzyskania 6, 10, lub 16-tu kolorów zamiast 4-rech;
- +nie używa się przerwań, ani żadnych sztuczek programowych;
- +używa się zwykłego programu graficznego;
- +wszystkie kolory mogą być bez problemu umieszczane w jednej linii, (przy wykorzystywaniu przerwań nie);
- +sztuczkę tą można łączyć bez obaw z wykorzystaniem przerwań;

WADY:

- na obszarach, gdzie używa się dodatkowych kolorów, rozdzielczość pionowa zmniejsza się o połowę;
- wybór kolorów nie jest zupełnie dowolny;

Jak tego dokonać? Tajemnica tkwi w zręcznym użyciu funkcji miksowania kolorów. Bez obaw, na ekranie nie będzie tego widać! Miksowane kolory muszą być koniecznie o tej samej jasności, oraz należy je mieszać zmieniając kolor co jedną, poziomą linię ekranu. Oba kolory zleją się w jeden, a zmieniając kolory podstawowe miejscami, otrzymamy inny odcień. Tak więc z kombinacji 2ch kolorów otrzymamy 2 dodatkowe, z 3ech-6, z 4ech-12 (+4 normalne). Tabela możliwych kombinacji wygląda tak:

miksujemy 2 kolory (0 i 1):

1	2*	3*	4	5	6
00000	00000	11111	11111	22222	33333
00000	11111	00000	11111	22222	33333
00000	00000	11111	11111	22222	33333
00000	11111	00000	11111	22222	33333

miksujemy 3 kolory (0, 1 i 2):

1	2*	3*	4*	5	6*	7*	8*	9	10
00000	00000	00000	11111	11111	11111	22222	22222	22222	33333
00000	11111	22222	00000	11111	22222	00000	11111	22222	33333
00000	00000	00000	11111	11111	11111	22222	22222	22222	33333
00000	11111	22222	00000	11111	22222	00000	11111	22222	33333

miksujemy wszystkie 4 kolory (0, 1, 2 i 3):

1	2*	3*	4*	5*	6	7*	8*	9*	10*	11	12*	13*	14*	15*	16
00000	00000	00000	00000	11111	11111	11111	11111	22222	22222	22222	22222	33333	33333	33333	33333
00000	11111	22222	33333	00000	11111	22222	33333	00000	11111	22222	33333	00000	11111	22222	33333
00000	00000	00000	00000	11111	11111	11111	11111	22222	22222	22222	22222	33333	33333	33333	33333
00000	11111	22222	33333	00000	11111	22222	33333	00000	11111	22222	33333	00000	11111	22222	33333

("*")-kolor dodatkowy.

Oczywiście mieszanie koloru z samym sobą, to kolor normalny. Niestety, ze znanych mi programów, jedynie *Blazing Paddles* umożliwia właśnie takie mieszanie. I jeszcze rada: najlepsze efekty uzyskacie używając 6, lub 10 kolorów, bowiem przy 16 trudno jest otrzymać wyraźne kontury, ale to już sami sobie wypróbujcie. Można też tę sztuczkę połączyć z przerwaniami i "zatkać" znajomego komodorowca.

Sztuczkę tę odkryłem przypadkiem kilka lat temu, a w lipcowym Top Secret znaleźć można opis gry "Sexy Six" na Atarka, w której autor wykorzystał identyczny trick, mieszając tryby 9 i 11, uzyskując nagie panienki w 256-ciu kolorach. Namawiam do kupna tej gry (oczywiście oryginału!!!) i przekonania się na własne oczy. ■

Jurgi

U L T I M A I V

Czołem Atarowcy!

W tym artykule pragnę nieco przybliżyć wam grę z rodzaju RPG, pt. "Ultima IV: Quest of the Avatar". Czym są gry RPG chyba nie muszę tłumaczyć, więc od razu przejdę do omówienia gry.

Od czasu Exodusu wiele pozmieniało się w krainie Lorda Britisha, który podbił sąsiednie państwa Sosarii i cały ten obszar nazwał Britannią. W Britanni został wprowadzony system ośmiu wartości, według których mieli postępować jej mieszkańcy. Były to: Valor, Honor, Honesty, Sacrifice, Justice, Compassion, Humility, Spirituality - ich przetłumaczenie pozostawiam tobie czytelniku, jako że sam słyszałem kilka wersji i nie do końca wiem, która jest prawdziwa. Postępowanie według tych wartości (co wcale nie jest łatwe) powinno zaowocować otrzymaniem przez nas tytułu Avatara - cel gry. Przypominam, że tego opisu nie należy brać całkiem serio, gdyż do Ultimy IV nie posiadałem żadnej instrukcji i wszelkie dane tu zebrane są w większości efektem mojej pracy, dlatego przepraszam za wszelkie niezgodności.

Gra mieści się na dwóch dyskach w gęstości single. Zaraz po wczytaniu możemy sobie pooglądać przebieg gry symulowanej przez komputer. Po wciśnięciu dowolnego klawisza ukazuje nam się menu OPTIONS:

Return to the view - powrót do w/w prezentacji,
Number of drives - ilość posiadanych napędów,
Journey onward - kontynuowanie rozpoczętej już wyprawy,
Initiate new game - rozpoczęcie nowej wyprawy.

Akceptacji poszczególnych opcji dokonujemy wciskając pierwszą literę.

Initiate new game. Po wybraniu tejże opcji zobaczymy krótką historyjkę, która wprowadzi nas do gry i pozwoli wybrać wartość (drogę), zgodnie z którą będziemy postępować przez całą grę. W przeciwieństwie do części III, grę zaczynamy samotnie, a nie z całą stworzoną przez siebie drużyną. Naszą drużynę możemy powiększyć, jeżeli jakaś napotkana postać zgodzi się do nas przyłączyć. Warto też zauważyć, że każda nowo rozpoczęta gra posiada całkiem nową mapę gry!

Skoro rozpoczęliśmy grę, to najwyższy czas zapoznać się z klawiszologią:

Strzałki - poruszanie.
A - Attack - postać, którą aktualnie sterujemy, wykonuje atak bronią, którą w danej chwili trzyma w dłoni. Istotne jest tutaj podanie kierunku ataku.
B - Board - powoduje wejście na pokład statku lub wejście na konia.
C - Cast spell - rzucenie czaru. Po podaniu numeru gracza należy wybrać jeden z posiadanych czarów.
D - Descend - zejście o jeden poziom niżej - przydatne w lochach oraz zamkach, gdy trafimy na drabinę, lub schody.
E - Enter - Wejście do miasta, zamku, lochu, świątyni itp.
F - Fire - gdy znajdujemy się na statku mamy możliwość wypalenia z jego dział. Należy pamiętać o kierunku strzału.
G - Get chest - otwarcie skrzyni ze skarbem. Podajemy numer gracza, który podejmie to zadanie. Uwaga! Skrzynie często są wierają pułapki, które mogą zranić nie tylko otwierającego, ale i całą drużynę. Należy kierować się zasadą, że im większa zrzeczność postaci, tym większe prawdopodobieństwo bezpiecznego otwarcia skrzyni.
H - Hole up & camp - zatrzymanie się i rozbicie obozu - pozwala na krótki odpoczynek i zregenerowanie sił. Czasami jednak podczas snu możemy zostać napadnięci, a wtedy lepiej obudzić się na czas...
I - Ignite torch - zapalenie pochodni. pomocne w lochach, gdzie nie ma światła.
J - Jimmy lock - otwarcie drzwi zamkniętych na klucz. Oczywiście każdego klucza można użyć tylko raz.
K - Klimb - Wejście o jeden poziom wyżej. Tak samo jak w Descend.
L - Locate position - podaje aktualną pozycję, gdzie latitude oznacza X, a longitude Y. Do wyznaczenia współrzędnych potrzebny jest Sextant, który można nabyć w sklepach złodziejskich prosząc o artykuł D (mimo, że w spisie są tylko artykuły A, B i C).
M - Mix reagents for spell - mieszanie składników w celu sporządzenia czaru.
N - New order - nowa kolejność szeregu - zamienia miejscami dwie postacie z drużyny. Przy czym nie można zmienić pozycji szefa grupy (nas), który musi stać na jej czele.
O - Open - otwarcie drzwi nie zamkniętych na klucz.
P - Peer at a gem - użycie magicznego kamienia (GEM), który pozwala zobaczyć mapę otaczającego nas terenu lub plan miasta.
R - Ready a weapon - zmiana aktualnej broni danej postaci.
S - Search - przeszukiwanie miejsca, na którym aktualnie stoi drużyna. Pomocne podczas szukania Runów potrzebnych do wejścia do świątyń.
T - Talk - rozmowa z napotkanymi postaciami.
U - Use item - użycie jednego ze znalezionych przedmiotów.
V - Volume ON/OFF - włączenie/wyłączenie dźwięku.
W - Wear armour - ubranie zbroi przez daną postać.
X - X-it - zejście ze statku lub z konia.
Y - Yell - krzyknij
Z - Zats - informuje o stanie każdego z graczy oraz o posiadanych przedmiotach.

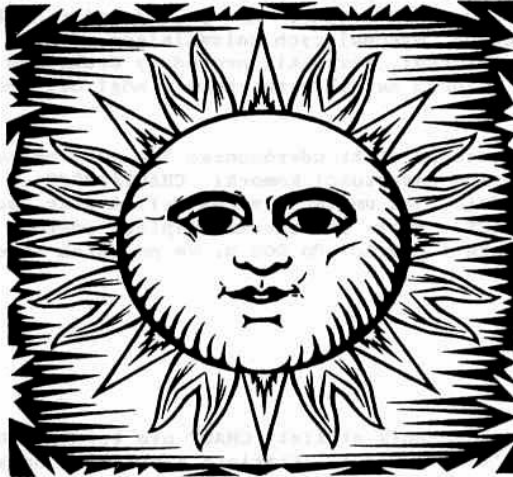
Oto wszystkie klawiszki biorące udział w grze. jednakże niektóre z nich wymagają dokładniejszego wyjaśnienia. A są to:

C i M - rzucanie czarów i mieszanie składników. Aby móc rzucić czar, należy wcześniej kupić składniki i następnie wymieszać je w odpowiednich proporcjach. Spis składników:

A - Sulfur Ash - nie znalazłem tłumaczenia,*
B - Ginseng - żeńszęń,
C - Garlic - Czosnek,
D - Spider Silk - Pajęczy Jedwab,
E - Blood Moss - Krwawy Mech,
F - Black Pearl - Czarna perła.

Spis czarów oraz składniki potrzebne do ich stworzenia:

A - Awake (B+C)
 B - Blink
 C - Cure
 D - Dispell
 E - Energy
 F - Fireball
 G - Gate
 H - Heal
 I - Iceball
 J - Jinx
 K - Kill
 L - Light
 M - Magic Misl (A+F)
 N - Negate
 O - Open
 P - Protect
 Q - Quickness (E+)
 R - Resurrect (A+B+C+D+E+F)
 S - Sleep
 T - Tremor
 U - Undead
 V - View
 X - X-it
 Y - Y-up
 Z - Z-down



T - talk - pozwala nam pogadać ze spotkanymi postaciami. Rozmowa odbywa się w formie dialogu, gdzie my zadajemy pytanie, a dana postać nam odpowiada, choć zdarza się, że zostaniemy o coś zapytani i wtedy odpowiadamy tylko Yes lub No. Podstawowe słowa i zwroty, które możemy stosować:

Job - pytanie o pracę,
 Name - pytanie o imię.
 Heal - pytanie o zdrowie,
 Join - prośba o przyłączenie gościa do drużyny
 Look - opis otoczenia lub osoby
 Give - oferowanie forsy
 Bye - pożegnanie.

Oczywiście nie są to wszystkie możliwości, gdyż pytać możemy także o rzeczy wynikające z udzielonej odpowiedzi. Wybieramy Talk oraz kierunek, w którym będziemy mówić i ukazuje nam się, powiedzmy, wysoki druid. Pytamy gościa o jego Name, a ten mówi, że nazywa się John Smith. Pytamy o Job, a ten mówi, że szuka swojego dziecka (Child). Pytamy o Child i dowiadujemy się, że dziecko gdzieś zniknęło, a zna tajemnicę Zielonego Kamienia (Green stone). Mówimy gościowi Bye i idziemy szukać jego dzieciaka. Znajdujemy go gdzieś na obrzeżach miasta i pytamy go o Heal. Odpowiada, że przestraszył się Byka i że nic nie powie, dopóki go nie zabijemy. Zabijamy więc byka i wracamy do dzieciaka, który już gdzieś sobie poszedł! Po odnalezieniu wreszcie chce z nami gadać, więc pytamy go o Green Stone, a on mówi, że jest on ukryty np. w lochach Destrad. W ten sposób możemy się dowiedzieć masę innych rzeczy, trzeba tylko dużo rozmawiać. Bardzo przydatna może być gadka z Lordem Britishem, którego bierzemy na sposób i pytamy o Heal, on mówi, że jest O.K. i pyta nas czy dobrze się czujemy. Mówimy, że nie, a on za darmo leczy wszystkie nasze rany i uzdrawia za darmo.

Z - Zats - ta opcja pozwala obejrzeć aktualną sytuację każdego gracza, oraz niesione przez drużynę przedmioty. Po wybraniu tejże opcji zostaniemy zapytani o numer postaci. Gdy już wybierzemy, w prawym górnym oknie ukaza się następujące dane:

Plr X
 Name
 Pieć Zawód Stan (G-ood, D-ead, P-oisoned)
 MP:XX (punkty magii) LV:X (poziom postaci)
 STR:XX (siła) HP:XXX (aktualna energia)
 DEX:XX (zręczność) HM:XXX (max. energia)
 INT:XX (inteligencja) EX:XXX (doświadczenie)
 W: (rodzaj posiadanej broni)
 A: (rodzaj posiadanej zbroi)

Strzałki lewo/prawo pozwalają zobaczyć dalszych graczy oraz: Weapons - broń; Armour - zbroje, Reagents - składniki, Equipment - wyposażenie złodziejskie, Mixtures - czary, Items - znalezione przedmioty.

To już chyba wszystkie informacje potrzebne do wprowadzenia w świat Ultimy IV. Osobiście gorąco ją polecam. Gdy już opanuje się całą klawiszologię i w miarę załapie w jaki sposób rozmawiać z innymi postaciami, gierka nabierze specyficznego uroku (wciąga jak nałóg).

W tym miejscu zwracam się z apelem do każdej osoby czytającej ten artykuł, aby poszperała w swoich opisach lub popytała znajomych o jakiegokolwiek dalsze informacje na temat Ultimy IV. Szczególnie zależałoby mi na uzupełnieniu spisu czarów, gdzie, jak zapewne zauważyliście, w większości nie ma podanych składników. Ponadto, posiadacze Ultimy I i II proszeni są o kontakt ze mną (adres w stopce). Jeszcze raz przepraszam za wszelkie nieścisłości.

AXE

UZUPEŁNIENIE!

Jako redakcyjny tłumacz, pozwolę sobie podać polskie odpowiedniki ośmiu rycerskich wartości, są to kolejno: męstwo, honor, prawość (uczciwość), poświęcenie, sprawiedliwość, współczucie, pokora, uduchowienie; czyli cechy dobrego rycerza w średniowieczu. Natomiast sulfur ash to po prostu sproszkowana siarka (nie dziwię się, że nikt tego nie wiedział, w dzisiejszych czasach niewiele osób zna łacinę).

Jurgi

ASSEMBLER TRICKS

Na samym początku tego artykułu pragnę powiedzieć, że nie będzie w tym cyklu nauki assemblera od podstaw. Jeśli ktoś chce się go nauczyć niech sięgnie np. po Tajemnice ATARI, lub inną literaturę tego typu. Nie będzie także skomplikowanych procedur wykonujących zniewalające efekty. Będą natomiast proste procedurki (=któtkie), które można zwięźle nazwać trickami. Wszystkie procedury drukowane w tym cyklu będą oczywiście w QUICKU, ale na pewno każdy programujący w innym assemblerze będzie mógł bez problemu przełożyć je na posiadany przez siebie assembler.

Na początek pokażę jak uzyskać efekt odwróconego "do góry nogami" obrazu. W zasadzie odwracane są tylko znaki poprzez odpowiednią zmianę zawartości komórki CHACT(\$02f3). Wbrew pozorom jest to zadanie bardzo proste, trzeba tylko wiedzieć co, gdzie, jak umieścić w pamięci. A więc zaczynamy. Efekt odwracania liter uzyskuje przez ustawienie drugiego bitu CHACT. Nasza procedura najpierw odwróci obraz "do góry nogami", następnie poczeka na naciśnięcie dowolnego klawisza i powróci do DOS'u. Na początek zadeklarujmy etykiety używane przez procedurę:

```
chact    equ $02f3
start    equ $0700
klawisz  equ 764
nic      equ $255
bit2     equ %00100
```

Teraz trochę wyjaśnień. Znaczenia etykiety CHACT nie trzeba chyba wyjaśniać. Etykieta START to rejestr zawierający początkowy adres DOS'u w pamięci. Etykieta klawisz to oczywiście rejestr zawierający kod ostatnio naciśniętego klawisza. Etykieta NIC to zwykła liczba dziesiętna. Etykieta BIT2 po załadowaniu do komórki CHACT ustawia nam drugi bit tego bajtu, a tym sposobem spowoduje odwrócenie wszystkich znaków. A więc zaczynamy nasz program.

```
opt %100101
```

Rozkaz ten ustala parametr assemblera w postaci kieruj kod na dysk bez listowania błędów na ekran.

```
org $600
```

Kolejna ważna sprawa, a mianowicie umieszczenie programu w pamięci. W tym przypadku na szóstej stronie pamięci. Teraz obróćmy znaki:

```
main     lda bit2
         sta chact
```

Dzieje się tak po ustawieniu bitu drugiego komórki CHACT. Teraz trzeba poczekać na naciśnięcie dowolnego klawisza.

```
czekaj   lda klawisz
         cmp nic
         beq czekaj
```

Pozostaje tylko powrócić do DOS'u wykonując skok na adres \$700:

```
jmp start
```

Po powrocie do DOS'u ekran pozostanie odwrócony (i o to nam chodziło). Można temu zaradzić ładując liczbę 0 do komórki 755(\$02f3), ale trzeba pamiętać, że musi to być przed skokiem do \$700. Na koniec trzeba podać DOS'owi adres i miejsce od którego ma uruchomić naszą procedurę. A robi się to tak:

```
org $2e0
dta a(main)
```

Oczywiście każda procedura musi kończyć się rozkazem end aby assembler wiedział kiedy zakończyć assemblerację.

```
end of nasz programik
```

I to już koniec procedury. Mam nadzieję, że każdy mniej lub bardziej doświadczony użytkownik assemblera nie będzie miał kłopotów z jej uruchomieniem. Aby to zrobić należy w opcji file assemblera ustawić w opcji obj nazwę programu np. OBROT.COM, a następnie wykonać funkcję assembly. Nasz programik zostanie zapisany na dysku pod nazwą podaną w opcji obj. Po jego uruchomieniu obraz powinien się odwrócić, a po naciśnięciu klawisza powinien powrócić do DOS'u.

- M U R Z Y N -

Z ostatniej chwili...

Dla tych, którzy nie znaleźli kodu do Barymaga #2 - wpisz: SEBAN, SLIGHT, BARYMAG lub ATARI. Jeśli ktoś zna więcej haseł, niech da znać REDakcji.

Aby zobaczyć ukrytą część Pentagram Zine #4, zaboottuj jedną ze stron z samymi artykułami.

TIPS 'N' TRICKS

RIOT

Na początkowej planszy wpisz "ŻYCIE TO WALKA"

MOSCOW 1993

Podczas ładowania gry wciśnij HELP -
- więcej pieniędzy

THE LAST GUARDIAN

Wpisz na planszy tytułowej "18.8.67"-
- wyłączenie kolizji

TERMINATOR

Na planszy tytułowej SHIFT+CTRL oraz:
, - bomby
. - życia
? - teleportacje
(wszystko bez ograniczeń)

DONKEY KONG JUNIOR

Na stronie tytułowej trzymając SHIFT
wpisz BOOGA. Teraz K - unika się kolizji, S - następny poziom

MISJA

Na planszy tytułowej wpisz JASIEK -
- nieograniczona ilość amunicji i granatów

MISSION SHARK

Na planszy tytułowej wpisz J.PELC -
- nieograniczona ilość energii

BREW BIZZ

OPTION - następna plansza

LASER HAWK

Hasło BRADFIELD oraz ATARIISBEST lub kombinacja START+B - nieśmiertelność

NEPTUNE'S DAUGHTER

Planszę z wężem można przejść przez lewą ścianę

MIECZE VALDGIRA I

Hasło CAT na planszy tytułowej daje dodatkowe 10 żyć

YOGI BEAR

Klawisz C - nieśmiertelność

TEACHER KILLER

Podczas gry naciśnij ESC - pojawi się pytanie " Czy chcesz opuścić grę ?". Trzymaj BACKSPACE- zwiększy się twoje konto. Potem naciśnij N

DRACONUS

Naciśnij FIRE oraz START + SELECT +
+ OPTION - nieśmiertelność

ATOMIA

Naciśnij START+SELECT+OPTION - następny poziom

ADAX

Kombinacja START+SELECT+OPTION daje nieśmiertelność (nie przed utonięciem)

GOLD HUNTER

Joystick w drugim porcie:
- lewo+dół+FIRE - prędkość
- prawo+dół+FIRE - nieśmiertelność
(wszystko na 30 sekund)

KRUCJATA

Wpisz HENIEK - dodatkowe 10 żyć

ALEX

Klawisz K przenosi do następnej planszy

CRYSTAL RAIDER

FIRE+START - nieśmiertelność

KICK START

By nie przejeżdżać planszy - CTRL+R

AZTEC

Po wczytaniu FIRE+S - nieśmiertelność, FIRE+D -uzupełnienie granatów

MIECZE VALDGIRA II

Każdorazowe wpisanie podczas gry hasła MANIAK-uzupełnienie do 10 żyć

MEGABLAST

Na planszy tytułowej hasło HAVE FUN ukazuje magiczne menu

W tym miejscu, które nam pozostało, chciałbym przeprosić Was, Drodzy Czytelnicy, że tak długo musieliście czekać na pierwszy numer naszego pisma. Opóźnienie powstało w fazie składu, a ponieważ to moja "działka", więc to ja powinienem się wytłumaczyć. Zawinił sprzęt, a konkretnie powtarzające się awarie (moja Atarynka, oraz kolejno trzy interfejsy). Gdyby nie to, SyzyGy wyszedłby pewnie już w styczniu. Podziękowania należą się firmie TOMS, która dostarczyła MicroPrint, a po awarii bezpłatnie (mimo braku gwarancji) wymieniła go na nowy. DZIĘKUJEMY! Już wkrótce zamieścimy na łamach ofertę tej firmy. Wielkie dzięki też dla Nietoperka!

W ramach rekompensaty zmniejszyłem czcionkę w większości artów, aby więcej ich zmieścić. Dołożę też starań, aby następny numer wyszedł jak najprędzej (najdalej za miesiąc).

W tym zaś numerze znajdziecie m. in. sprawozdanie z copy party w Częstochowie, przepraszam, jeśli jest może zbyt suche, ale redaktorzy przecenili pojemność zina, więc i tak część artów została przeniesiona do następnego numeru (znakomity kurs Turbo Basica, opis Lemmingów, Fan Club Pantery...) - do przeczytania już niedługo!

Jurgi

VASCO PUBLIC DOMAIN LIBRARY

Mam nadzieję, że choć dla części z Was ta nazwa nie jest obca. Na początku października 1995 roku postanowiłem zacząć się wydawaniem zestawów z różnymi programami dla naszego Atari. Muszę przyznać, że na początku nie byłem pewien, czy mój pomysł spotka się z szerszym zainteresowaniem. Przecież każdy, szanujący się Atarowiec, posiada już w swych zbiorach, programy zawarte w poszczególnych zestawach! Kto zechce wysłać kasę na okładki? Miałem także pewne opory moralne. Czy wolno mi zamieszczać w zestawie fragmenty programów komercyjnych, takie jak moduły, czy grafika? Pomimo wielu wątpliwości, postanowiłem spróbować. Złożyłem pierwszy zestaw. Wysłałem informację do TeleGazety. Po tygodniu dostałem zamówienia od kilkunastu osób. Postanowiłem złożyć drugi zestaw. Tym razem chętnych było więcej. Co ważniejsze, część ludzi zaczęła przysyłać większą ilość dysków i prosiła o przesyłanie kolejnych zestawów, gdy tylko się ukaza. Wtedy uwierzyłem, że pomysł chwycił.

A oto co się już ukazało:

Zestaw 1: Demo Music #1 - 1 dysk ED:

- 12 modułów MPT + 2 sample
- 50 modułów CMC
- 3 playery CMC

Zestaw 2: WD8 Music #1 - 3 dyski DD:

- 25 modułów WD8
- 3 playery WD8

Zestaw 3: Game Music #1 - 1 dysk SD:

- 58 modułów CMC + 2 DMC
- 3 playery CMC + 1 player DMC

Zestaw 4: WD8 Music #2 - 5 dysków DD:

- 41 modułów WD8
- 2 playery WD8

Zestaw 5: Fonts - 1 dysk SD

- 69 zestawów fontów
- program do obróbki + loader
- Panther PL
- Pentagon Zine Editor
- Energy Editor

Zestaw 6: Packers - 1 dysk ED

(zestaw nie ukazał się dotychczas z powodu małej ilości packerów jakie posiadam)

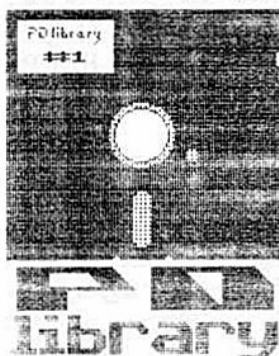
Zestaw 7: Atari Graphics: Koala #1 - 1 dysk ED

- 57 obrazków w formacie Koali
- przeglądarka

Zestaw 8: Atari Graphics: GIF's #1 - 2 dyski DD

- 14 Gifów
- przeglądarka

VASCO



for
ATARI
computers

Zestaw 9: Atari Graphics: Apac3 #1 - 2 dyski ED

- 43 Gifów w formacie App
- przeglądarka
- konwerter GIF-> Apac3
- koprodukcja z Apocalypse Riders

Zestaw 10: roboczy tytuł: MPT 2.4 music - dysk lub dwa

(zestaw ten ukaże się w najbliższym czasie)
- koprodukcja z Pentagon Group

Zestaw 11: Samples - 2 dyski SD

- 76 sampli 7.5 kHz i tyleż 15 kHz
- programy do obróbki sampli
- koprodukcja z Infinity

Zestaw 12: MOD Music #1 - 5 dysków DD

- 22 moduły w formacie amigowskiego ProTrackera
- player
- ProTracker w wersji na Atari
- Uwaga! Ten zestaw wymaga rozszerzonej pamięci min. 128 KB, przy mniejszej ilości pamięci, możliwe będzie odsłuchanie tylko kilku modułów!

Aby otrzymać konkretny zestaw, należy wysłać na mój adres dyski, kopertę, a także (niestety) pieniądze. Na każdy zestaw jest przygotowana specjalna koperta na dyski. Autorem covera do pierwszych trzech zestawów jest niejaki 2*DO (zajmował czołowe miejsca w konkursach organizowanych przez C&A, ale mamy prawo tego nie wiedzieć). Kolejne są autorstwa Blaspha z Pentagon Group. Koszt ksera wynosi ok. 20 groszy. Bardzo proszę o tym nie zapominać, bo... i tak wyślę covera, a pieniądze pójdą z mojej kieszeni. Będę wdzięczny za wszelkie sugestie związane z wydawanymi przeze mnie dyskami. Jeżeli masz jakiś program i chcesz go rozpowszechnić, to bardzo chętnie go zamieszczę w najbliższym zestawie.

Trwa konkurs na logo biblioteki PD. Prace w formie strawnej dla Trzmiela lub Kleksa, proszę nadsyłać na adres redakcji lub bezpośrednio do mnie. Poszukuję także osoby, która potrafi (i chce!) rysować covery!

VASCO

Seans spirytystyczny

- czyli wywoływanie duchów na Atari XL/XE (1)

Procedura inicjalizacji grafiki P/MG. Należy ją zapisać instrukcją LIST Basica do wykorzystania we własnych programach.

Kolejność postępowania:

1. Zaprojektować kształty duszków. Szerokość 8 punktów, wysokość nawet do 255 punktów. Przeliczyć na bajty danych.
2. Wpisać dane duszków w wiersze DATA od 32100 do 32130.
3. W wierszach od 31070 do 31100 w miejsce liczby 16 wpisać wysokość zaprojektowanych duszków.
4. W wierszu 31110 ustalić kolory. Wzór: POKE 704,n gdzie n=16*k+1; k- nr koloru (0-15), 1 - jasność (0-15).

Kolejność wykonywania procedur we własnych programach:

1. Uruchomić procedurę P/MG (GOSUB 31000).
2. Narysować planszę (w przykładzie wiersze od 15 do 20).
3. Ustalić parametry duszków (wiersze od 30 do 70).

Dalej następuje właściwy program. W przykładzie zastępują go wiersze od 90 do 130 realizujące przypadkowy ruch duszków. Duszkami poruszamy wpisując instrukcją POKE odpowiednie wartości do komórek PLX+n i PLY+n, gdzie n - nr duszka (0-3). Wartości te dla duszka na ekranie wynoszą: PLX od 48 do 200, PLY od 28 do 215.

UWAGI: Procedura nie pozwala na użycie pocisków. Każdy duszek może być innej wysokości. Jeżeli nie wykorzystujemy wszystkich duszków, usuwamy z programu odpowiednie wiersze (np. dla duszka nr 3 są to 31100 i 32130) i umieszczamy go poza ekranem wpisując w wierszu 70 wartości 0,0.

BHP: Każdorazowo po użyciu instrukcji GRAPHICS należy wykonać POKE 559,62 (patrz wiersze 15 i 31040). Przy testowaniu własnych programów po naciśnięciu klawisza BREAK, a przed RUN należy zresetować komputer lub zamiast RUN wykonać GOTO do pierwszego wiersza po GOSUB 31000 (w przykładzie GOTO 20).

W następny numerze: priorytety i kolizje. Program maszynowy: Tom Sak i Sid Meier.

Marek Turowski

```

10 GOSUB 31000
15 GRAPHICS 2+16:POKE 559,62
20 FOR I=0 TO 239:PRINT #6;"":NEXT I
30 POKE PLL,16:POKE PLL+1,16:POKE PLL+2,16:POKE PLL+3,16:REM WYSOKOSC GRACZY
40 POKE PLX,100:POKE PLY,100:REM POZYCJA WYJSCIOWA GRACZA 0
50 POKE PLX+1,110:POKE PLY+1,100:REM POZYCJA WYJSCIOWA GRACZA 1
60 POKE PLX+2,150:POKE PLY+2,150:REM POZYCJA WYJSCIOWA GRACZA 2
70 POKE PLX+3,160:POKE PLY+3,150:REM POZYCJA WYJSCIOWA GRACZA 3
80 REM TANIEC GRACZY
90 FOR I=0 TO 3
100 POKE PLX+I,RND(0)*150+50:POKE PLY+I,RND(0)*180+30
110 NEXT I:FOR I=0 TO 100:NEXT I:GOTO 80
31000 REM INICJALIZACJA P/MG
31010 FOR I=1536 TO 1706:READ D:POKE I,D:NEXT I
31020 FOR I=1774 TO 1787:POKE I,0:NEXT I
31040 PMBASE=PEEK(106)-16:POKE 106,PMBASE:GRAPHICS 0:POKE 559,62
31050 PM=PMBASE*256
31060 FOR I=PM+1024 TO PM+2048:POKE I,0:NEXT I
31070 RESTORE 32100:PL0=PM+1024:FOR J=PL0+1 TO PL0+16:READ A:POKE J,A:NEXT J
31080 RESTORE 32110:PL1=PM+1280:FOR J=PL1+1 TO PL1+16:READ A:POKE J,A:NEXT J
31090 RESTORE 32120:PL2=PM+1536:FOR J=PL2+1 TO PL2+16:READ A:POKE J,A:NEXT J
31100 RESTORE 32130:PL3=PM+1792:FOR J=PL3+1 TO PL3+16:READ A:POKE J,A:NEXT J
31110 POKE 704,30:POKE 705,86:POKE 706,124:POKE 707,170
31120 PLX=53248:PLY=1780:PLL=1784
31130 POKE 623,1:POKE 54279,PMBASE:POKE 53277,3:POKE 1788,PMBASE+4
31140 X=USR(1696)
31150 RETURN
32000 DATA 162,3,189,244,6,240,89,56,221,240,6,240,83,141,254,6,106,141
32010 DATA 255,6,142,253,6,24,169,0,109,253,6,24,109,252,6,133,204,133
32020 DATA 206,189,240,6,133,203,173,254,6,133,205,189,248,6,170,232,46,255
32030 DATA 6,144,16,168,177,203,145,205,169,0,145,203,136,202,208,244,76,87
32040 DATA 6,160,0,177,203,145,205,169,0,145,203,200,202,208,244,174,253,6
32050 DATA 173,254,6,157,240,6,189,236,6,240,48,133,203,24,138,141,253,6
32060 DATA 109,235,6,133,204,24,173,253,6,109,252,6,133,206,189,240,6,133
32070 DATA 205,189,248,6,170,160,0,177,203,145,205,200,202,208,248,174,253,6
32080 DATA 169,0,157,236,6,202,48,3,76,2,6,76,98,228,0,0,104,169
32090 DATA 7,162,6,160,0,32,92,228,96
32095 REM DANE DLA GRACZY 0-3
32100 DATA 6,6,8,126,195,195,195,195,195,195,195,195,195,195,195,126
32110 DATA 24,60,126,24,255,255,219,219,255,189,219,195,102,126,60,24
32120 DATA 24,90,90,66,60,153,126,24,60,90,153,165,36,66,66,66
32130 DATA 0,66,36,24,0,255,129,129,129,129,129,129,129,255,36,66

```

RUSH HOUR\$ Częstochowa '97 - sprawozdanie.

Jakiś czas temu dostałem plik INVITRO - zaproszenie na Atarowsko-Amigowskie copy party organizowane przez grupy Freezers i Shadows. Zdecydowałem się jechać w ostatniej chwili i po całonocnej podróży pociągami, oraz przejściu 3/4 Częstochowy na piechotę stanąłem u wrót klubu POLITECHNIK. Uściwszy 30 zł wejściówki dostałem identyfikator oraz kartę do głosowania. Impreza już trwała. Po krótkim zwiadzie przystąpiłem do akcji - rozdawania reklamowych kalendarzy Syzygy. Zainteresowanie było spore, co bardzo mi pochlebiło. W ten sposób poznałem osobiście kilka ciekawych osób. Najwięcej czasu przegadałem z Vaskiem i Nietoperekiem. Vasco, jak to swapper stanowił symbiozę ze stacją, kopiował wszystko, co się rusza; na czym i ja skorzystałem. Dużym powodzeniem cieszyły się dwa ziny: BaryMag #2 i Pentagonam Zine #4 - oba na dwóch dyskach.

Ciekawy widok przedstawiał komp MacGyvera - rozbebeszony tak, że można było oglądać wszystkie przeróbki (Mac chętnie je wskazywał przy włączonym aparacie). W planach ma podrasowanie zegara do 14 MHz, oraz przełożenie Atarzynki w obudowę tower.

Przed clue imprezy (czyli compos) wyruszyliśmy (Nietoperek i ja) na poszukiwanie złotego runa... czyli napoju bogów. Niestety (jak wszystko, co dobre) był on sprzedawany jedynie posiadaczom własnych dowodów. Ekspedientki są tam bardzo zastrachane - pewno pilnuje ich czarna straż. Na szczęście (po długich poszukiwaniach) znaleźliśmy sklep z normalną obsługą.

Compoty były zapowiedziane b. wcześnie, bo już na 14⁰⁰, ale rozpoczęły się z opóźnieniem. Zaczęło się od msxów. O ile Atarowskie muzyki były przeciętne, o tyle Amigowskie były okropne - same szroty. Na tym sprzęcie naprawdę można znacznie lepiej komponować. Gfx na malucha był na niezłym poziomie, wybór był trudny. Niestety, z powodu małej ilości wystawionych prac intro cmpo, demo cmpo i crazy demo cmpo połączono w jedno (paranoja!). Niektóre prace były ciekawe. Wygrało demo grupy Polynomials, o którym myślano, że jest liczone, a okazało się zwykłą animacją. Pod koniec compotów dotarli Dex i Zoltar X z konkurencyjnego pisma Big Zine.

Z innych atrakcji party wymienić można dwa koncerty (pierwszy był ok.), internet na żywo, granie na Sega Saturn i Sony Playstation (sux), oraz rave party (sux~3!;lomoty+zgrzyty i piski). Miał też być Manga Show, ale albo się nie odbył, albo go po prostu przespałem. Do rana wszyscy się rozwyli, ja wybyłem na końcu m.in. z VLXem i MacGyverem, ten ostatni (w napadzie uczuć macierzyńskich) dał mi na pamiątkę maskę p-gaz.

Reasumując - ludzie dopisali, organizacja była natomiast do bani. Najczęstsze stwierdzenia uczestników RH to - "lipa, Ornetka była lepsza", "najgorsze party na jakim byłem". Może za rok będzie lepiej? Tym niemniej nie załuję, uważam też, że każdy Atarowiec powinien w miarę możliwości jechać na wszelkie zloty, tym bardziej, że jest nas coraz mniej.

Z zamiarem zorganizowania własnego CP nosi się Olsztyńska grupa Cobra - czekamy z niecierpliwością.

A oto zwycięzcy kompótów:

Msx:	Gfx:	Demo/Intro:
1 X-Ray	1 Lodos	1 Polynomials
2 Greg	2 Dracon	2 Pentagonam
3 Miker	3 Dracon	3 Taquart

zanotował: Jurgi

P.S. Pozdrowienia dla kumpli z CP: Vasco, Nietoperek, Sabbath, Waldi (odezwij się!), VLX, MacGyver. A na koniec dowcip z CP:

- Czy się różni kobieta informatyk w spodniach od kobiety informatyk w spódnicy?
- Czasem dostępu.

Od redakcji...

Jak już pisaliśmy wcześniej, od następnego numeru chcemy utworzyć kilka stałych (w miarę) rubryk. Oto one:

- TOP TEN - charty, czyli listy przebojów. Początkowo myśleliśmy tylko o damach, ale może warto też poświęcić trochę miejsca grom i użytkom... Jak głosować? Głosujemy na 10 pozycji z każdej z trzech kategorii. Przy zliczaniu głosów, za miejsce pierwsze - 10 pkt., za drugie - 9 pkt. itd.

- Tips'N'Tricks - wprawdzie trochę pomocy do gier znajdziecie również w tym numerze, jednak na dłuższą metę niewiele tego jest. Może nam pomożecie?

- Ogłoszenia - o zupełnie dowolnej treści (np. kupię, sprzedam, pozdrowienia itp.)

Jeśli kogoś w tym momencie rozpira energia i czuje się na siłach do napisania jakiegoś artykułu, czy też ma w kolekcji kilka własnych programów i chciałby się nimi pochwalić, niech skontaktuje się z redakcją (najlepiej z naczelnym).

REDakcja

REDakcja: redaktor naczelny: Mitchel, DTP & Design: Jurgi. Adresy: Stanisław Kałamaga/MITCHEL, Grąsino City 5, 76-219 Jezierzycze. Rafał Dziamski/VASCO, ul. Staszica 33, 64-330 Opalenica. Bartosz Chmura/AXE, ul. Żwirki 15c/16, 63-400 Ostrów Wielkopolski. Sławomir Kozłowski/MURZYN, ul. Witosa 4/5, 37-220 Kańczuga. Marek Turowski, ul. Chabrów 48/1, 45-221 Opole. Marcin Krzywonos/NIETOPEREK, ul. Kosynierów 40, 32-100 Proszowice. Artur Jurgawka/JURGI, ul. Broniewskiego 3/3, 62-700 Turek. 'SYZYGY mega zine' w całości tworzony jest na komputerze ATARI XE, przy pomocy programów: Panther (tekst) oraz Trzmiel (grafika).