

DEMONOLOGIA

Ez a szó garantáltan két részre osztja a világot. Egyik fele valami ókori görög kifejezést próbál kiokoskodni belőle, a másik pedig rögtön egy forgó vektorkockát lát maga előtt. Nehéz eldönteni, kiknek is szól inkább ez a rovat, hisz akik ismerik már a demózás fogalmát, illetve fogalmait, azoknak nem könnyű újat mondani. Akik viszont nem ismerik, azoknak manapság már nem könnyű érthetően elmagyarázni, mi is ez és miért a legnagyobb mérföldkő a számítástechnika történetében. Legyen úgy, hogy mindkét tábort igyekszem elégedetté tenni a cikkel, hisz a demózás – legyen az a demo készítése, vagy csak az élvezete, megtekintése – nem ismer sem kor sem pedig országhatárokat.

Nehéz eldönteni, kiknek is szól inkább ez a rovat, hisz akik ismerik már a demózás fogalmát, illetve fogalmait, azoknak nem könnyű újat mondani. Akik viszont nem ismerik, azoknak manapság már nem könnyű érthetően elmagyarázni, mi is ez és miért a legnagyobb mérföldkő a számítástechnika történetében. Legyen úgy, hogy mindkét tábort igyekszem elégedetté tenni a cikkel, hisz a demózás – legyen az a demo készítése, vagy csak az élvezete, megtekintése – nem ismer sem kor sem pedig országhatárokat. Egy-szerűen vannak, akik kedvelik és vannak, akik nem. Remélem, ezen írományom segít mindenkinek eldönteni, melyik csapatba tartozik.

Elsőként „megpendítenék néhány hűrt”, azaz tisztázni néhány fogalmat, nevet, hogy akik számára teljesen ismeretlen a dolog, azok se érezzék kellemetlenül magukat, akik pedig ismerik a témát, azoknak megmelegessék kicsit a lelkét. Mindjárt kezdjük a demo kifejezés körüljárásával. A szó a demonstration-ból eredeztethető, mely bemutatást, szemléltetést jelent. Ez tulajdonképpen kiválóan be is határolja a dolgot, hisz a demózás pontosan erről szól. Voltak ugye a különféle demócsapatok, melyek évről évre egyre kifinomultabb rutinokkal préselték ki a lehető legnagyobb teljesítményt az adott vasból. Audiovizuális remekművekről beszélünk, semmi kétség, melyek korábban jobbra csupán a rekordok döntögetését voltak hivatottak bemutatni, aztán később már jó kis kore-

ográfia is társult a hihetetlen teljesítmény mellé. Jöttek a jobbnál jobb zeneszerzők, grafikusok, akiknek köszönhetően a monitoron és a hangszórókban olyan dolgok keltek életre, melyek örök időre bevésődtek az akkori generáció elméjébe. Manapság, húsz év elteltével is elég egy kép, vagy egy másodpercnyi hosszúságú zenerészlet és rögtön tudja az ember, melyik csapat melyik demójában szerepelt. Tulajdonképpen olyan ez, mint egy igazán jó film, csupán azzal a különbséggel, hogy míg ott egy előre rögzített alkotást láthatunk, a demo tartalma legfeljebb futási időben van előregenerálva, de erről később.

Bár igaz, hogy a műfaj jelen

volt más platformokon is, mégis bátran kijelenthetjük, hogy a demózás táptalaja a Commodore gépein volt a legtermékenyebb. Kezdődött a C-64-en, először többnyire intro formájában. Az intro első pillanásra nem sokban különbözik a demo-tól, mégis teljesen más célt szolgált. Az akkori játéprogramok védelmét feltörő úgynevezett cracker csapatok helyezték rá ezeket saját reklámként a védelem sikeres semlegesítése után a lemezre illetve a program elejére. Manapság is létezik még hasonló, de már a tv híradóban is folyton hallani, hogy mekkora erővel üldözik a crackereket a bűnüldöző szervek. Ellenben a demo minden esetben egy jogtiszta, szabadon terjeszthető produktum, emiatt pedig több internetes gyűjtemény is létezik világszerte, ahol kedvenceinket mindenféle aggodalom nélkül beszerezhetjük.

A cikk végén igyekszem néhány linket beszúrni, hogy mindenki szabadon mazsolázhasson. Tehát Commodore 64-en indult, igazi virágzását viszont a jó öreg



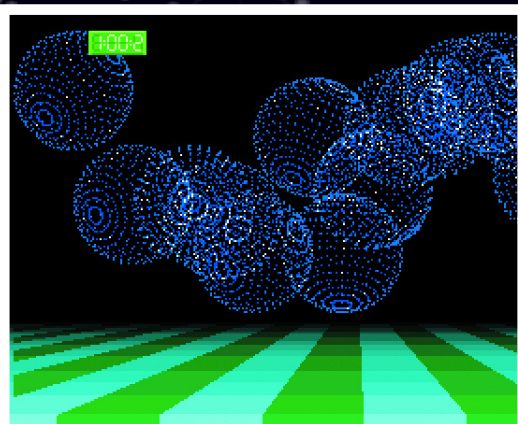
Megademo – Northstar (1988)



Megademo 1 – Megaforce (1988)

Amigán élte, nem csoda hát, ha helyet kap az Amiga Mánia hasábjain. Az Amiga minden tekintetben kiváló lehetőséget nyújtott a csapatok számára, hogy időről időre fejleszteni tudják az alkotások összetettségét, hisz egyrészt a gép képességei messze megelőzték az akkori

vetélytársakat, másrészt a hosszú évek óta változatlan hardware összetétel mindenki számára azonos lehetőségeket biztosított. Nem létezett az a szemlélet, mint a sötét oldalon, hogy „ha lassan fut az alkalmazás, vegyen a felhasználó nagyobb hardware-t”. Egyébiránt ez a környezet olyan kiélezett versenyt teremtett, melynek során többet fejlődött a programozás-technika, mint addig bármikor. Ekkor derült ki, hogy melyek azok a technológiai fejlesztések, melyek szükségesek a hatékony realtime, magyarul valós idejű 3D megjelenítéshez. Talán a mai grafikus processzorok sem lennének ilyen színvonalúak, ha nincs a demózás időszaka.



Technological Death – Mad Elks (1993)

PHENOMENA



Enigma – Phenomena (1991)

Mitől is voltak ezek a programok annyira remek alkotások? Egyszerűen úgy lehetne ezt konkretizálni, hogy képzeljünk el egy autóversenyt, ahol mindenki azonos autótípussal versenyez, de minden csapat saját szerelőbrigádját alkalmaz. Ha a pilótát kivonjuk az egyenletből beláthatjuk, hogy az autó teljesítőképessége kizárólag a szerelők ráteremtésén múlik. Annálban viszont sántít a példa, hogy itt is a teljesítmény fokozott kiaknázása folyik, de itt nem csupán néhány százalékos javulást lehet bizonyítani. Gondoljunk csak bele, hogy Amiga 500-on kezdetben néhány vonalvektoros mértani test jelentette a csúcst, később pedig a kocka minden oldalára textúrát feszítettek, majd még ezt is képesek voltak fokozni. Aki foglalkozott programozással, az tudja, hogy ez nem kétszeres, de nem is négyszeres különbség! Hát ez az, ami a demózást széppé teszi, a folyamatos fejlődés látványa és a versengés tapintható jelenléte. Sorba jöttek az új trükkök, amelyekkel a látvány mögötti teljesítmény-igényt jelentősen csökkenteni lehetett, nemritkán a töredékére a hivatásosnak. Márpedig ez annyit jelent, hogy többszörös mennyiségű térbeli pontot tudunk megmozgatni egy csillag-rutinban, vagy dupla annyi térbeli felületből álló objektumot tudunk forgatni a képernyőn. A következő számtól időrendben fogunk egy-egy alkotást górcső alá venni, rávilágítva azokra a technikákra, melyek az adott demóban megtalálhatóak, illetve kive-



DOS – Andromeda (1992)

séznünk néhány általános trükköt is. Végezetül ide egy alapigazságot tartogattam, miszerint a YouTube-on is megtekinthető szinte minden demo, illetve jobb esetben a Mac, rosszabb esetben a PC előtt ülve emulátor alól is futtathatjuk a letöltött lemez image-eket, mégis azt mondom, hogy badarság ilyen dolgokkal elrontani a hatást. Igenis tessék elővenni az óccázást, vagy a 'zerkettést a szekrényből, vagy ha nincs, akkor beszerezni egyet, mert az élmény ott kezdődik, mikor a DF0: ba betolja az ember a lemezt. Aki mást mond, hazudik!

A linkek, amiket ígértem:

A.D.A. – Amiga Demo scene Archive: <http://ada.undergrund.net>. Korrekt oldal screenshotokkal és minden mással!

Hardwired – Crionics (1991)

scene.org: <http://scene.org>. Itt nem csupán Amiga demók találhatók, de a kereső szerint több mint 1500 találatot kapunk az Amiga kifejezésre. **amigascene.org:** <ftp://ftp.amigascene.org/pub/amiga/>. Ezen az FTP oldalon is jó sok mazsolázni való akad.

Mostanra ennyi volt a Demológia, remélem beindultak mindenki agyában a fogaskerekek, illetve elég egy, amelyik a többi forgatja. Aki a letöltésekkel, illetve az ott található állományokkal nem bír, kérem írjon bátran akár az én, akár az újság email címére, mindenképpen kap tőlünk segítséget. Hamarosan ismét találkozunk és megkezdjük a mi kis privát retro utazásunkat a vektorok és plazmák birodalmában. Amiga rulez!

Maverick



<http://ada.undergrund.net>



<http://scene.org>



<ftp://ftp.amigascene.org/pub/amiga/>



PD mánia

Köztudomású, legalább is a régóta Amigával foglalkozó felhasználók számára, hogy a nagyszámú kereskedelmi megjelenés mellett az Amiga a PD / Shareware oldalon is igen erős. Ennek alappillérei többek között a mai napig elérhetőek az Aminet, amely ha alig érezhetően, de manapság is gyarapodik. Másrészt a különféle gyűjtemények, mint például a Fish disk sorozat. Ennek az ágazatnak is van jó néhány gyöngyszeme, ez alkalommal az egyik talán legismertebb játékot vesszük elő. A program lényegében nem más, mint egy Asteroids-klón, azzal az apró, de nem elhanyagolható különbséggel, hogy nem statikus képernyőn repkedünk az egyik oldalán ki, a másikon be, hanem az űrhajó mindig közepén látható, és a „táj” mozgatása érzékelteti a helyváltoztatást. Ez egyébként 360 fokok körbefordulást enged meg, és a fix űrhajó maga igen nagy segítség kezdő játékosoknak is el-sajátítani az irányítást. Többféle játékmenet választható induláskor,

TRANSPLANT

lehetőség van egy játékos módban egyre nehezedő pályákon küzdeni, illetve két játékos csapatmunkában, vagy akár egymás ellen is harcolhat. Mivel a program keret nélküli képernyőn ábrázolja az akciót, ez utóbbi játékmód esetén sem szűkül le zavaróan a belátható tér. Játék közben egyébként a még kiiktatásra váró ellenséges objektumok egy kis radar segítségével még könnyebben felkutathatóak. A nehézségi szintek jól eltaláltak, a lineáris vonulat jól érezhetően enged egyre komolyabb kihívásokat leküzdeni, és a jelszavas folytatásokkal gyakorlatilag remekül lehet előrehaladni a programban. A játék nincs túlkomplikálva sem hangok, sem látvány terén, remek egyensúllyal pontosan

azt hozza, amire a stílusnak szüksége van: funkcionális zene, korrekt grafika, ami egyébként a legkomolyabb akciók esetén sem szaggat, és dinamika, hogy a játékelményt megfelelő módon, szintentartsa.

A minimál-design és a remek játszhatóság tehát ismét garancia arra, hogy aki betölti, biztosan remekül szórakozzon.

Ehhez pedig nem kell más, mint minimum egy A500-as, 1.3-as Kickstart-tal, és 1 MB RAM-mal.

