

SZÁMÍTÓGÉPES UNDERGROUND FOLYÓIRATOK ÉS ELEKTRONIKUS PERIODIKUMOK A NYOLCVANAS ÉVEKTŐL NAPJAINKIG

(A DISKMAG)

SZAKDOLGOZAT

Buttás Levente
Könyvtártudományi és Informatikai Szak

Témavezető:
Prof. Dr. Sebestyén György
egyetemi tanár
tanszékvezető

Konzulens:
Fodor János
tanársegéd

**EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM
BÖLCSESZETTUDOMÁNYI KAR
KÖNYVTÁRTUDOMÁNYI ÉS INFORMATIKAI TANSZÉK**

**BUDAPEST
2006**

1. Tartalomjegyzék

1. Tartalomjegyzék.....	2
2. Bevezetés.....	4
3. Előzmények.....	5
3.1. Az írásbeliség és a kommunikáció fejlődése.....	5
3.2. Az informatikai robbanás, a hardver forradalma.....	12
3.3. Az első széles körben elterjedt otthoni számítógépek.....	16
4. A demóscene kialakulása.....	19
4.1. Egy tipikus diskmag elkészítése.....	22
4.2. Egy tipikus diskmag felépítése.....	25
5. Egy hazai példa: Sledge Hammer.....	29
5.1. Sledge Hammer 1. szám (papíron).....	31
5.2. Sledge Hammer 2. szám (papíron).....	33
5.3. Sledge Hammer 6. szám (diskmag).....	35
5.4. Sledge Hammer 8. szám (diskmag).....	37
5.5. Sledge Hammer 9. szám (diskmag).....	37
5.6. Sledge Hammer 10. szám, angol kiadás (jelzése szerint: 10E).....	40
5.7. Sledge Hammer 10. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 10H).....	42
5.8. Sledge Hammer 11. szám, angol kiadás (jelzése szerint: 11E).....	43
5.9. Sledge Hammer 11. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 11H).....	44

5.10. Sledge Hammer 12. szám, angol kiadás (jelzése szerint: 12E).....	45
5.11. Sledge Hammer 12. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 12H).....	46
5.12. Party Time – angol nyelvű különkiadás a The Party 93-ról.....	47
5.13. Sledge Hammer 13. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 13H).....	48
5.14. Sledge Hammer 13. szám, angol kiadás (jelzése szerint: 13E).....	49
5.15. Sledge Hammer 14. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 14H).....	50
6. Áttekintés.....	53
7. Szószedet.....	54
8. Irodalomjegyzék.....	70
9. Köszönetnyilvánítás.....	82

2. Bevezetés

Van egy olyan, az informatikával szoros kapcsolatban álló szociológiai jelenség, amelyet tudományos keretek között eddig meglehetősen kevesen vizsgáltak: ez a számítógépes underground hirtelen felvirágzása a 80-as évek elején, ami kisebb-nagyobb változásokkal azóta is tart. Ez az underground viszonylag gyorsan, már a 80-as évek végére elég határozottan tagolódott, legelőször is illegális és legális részre osztódva, és ekkorra már jelentős produktivitást tudhatott magáénak, aminek hajtómotorja egy meglehetősen fiatal, jellemzően középiskolás-egyetemista korú réteg volt, ugyanis kialakult, különvált a legális underground egy jellemző formája, az úgynevezett *demóscene*. Ennek a szubkultúrának létrejött egy sajátos önkifejezési, kommunikációs módja, illetve az ezt biztosító sajátos kiadványtípusa, melynek evolúciója és virágzása az ezredfordulóig lényegében véget is ért. Ez az egyedülálló forma az, amit a *scene* csak *diskmag*-nek hív. Mivel magam is a nyolcvanas évek közepe, általános iskolás korom óta foglalkozom számítógépekkel és szemlélője, néha aktív résztvevője is voltam ennek a szubkultúrának, régóta foglalkoztatnak a fent leírt sajátosságok kialakulásának okai, a fejlődés folyamata, és mindenekelőtt maguk az alkotások, amelyek – mondhatni máig érezhetően – hatottak világlátásomra, a technikához és a kommunikációhoz való viszonyomra.

A kutatásaim során eddig nem igazán találkoztam olyan munkával, amely a *diskmag*-ek jellegzetességeit, történetét, hatását próbálta volna meg feltárni és közzé tenni, ezért is érlelődött bennem már jó ideje a gondolat, hogy ennek magam vágok neki.

Az anyag gyűjtése és rendszerezés során végül annyi információt halmoztam fel, hogy jelen dolgozat megírásakor leginkább azt kellett meghatároznom, mi az, amit ki kell hagynom. A terjedelmi korlátok sok nehéz döntés elé állítottak, de vigasztal az a tudat, hogy a munkát folytathatom, hiszen egyre inkább érzem, csupán egy nagy út elején járok.

Jelen dolgozat bevezetést ad e különös világba, és megpróbálja bemutatni egy, a témába tartozó, sajátos és meghatározó magyar kiadvány történetét is.

3. Előzmények

3.1. Az írásbeliség és a kommunikáció fejlődése

„Esse est informari.”

George Berkeley (1685–1753)

Mielőtt a technológia fejlődés és hatásainak ismertetésébe fognék, az emberi információközvetítés és -rögzítés kialakulásáról kell szólnom pár szót. Az információk átadására szolgáló eljárások alapján az emberiség történelmét négy kommunikációs korszakra oszthatjuk fel: szóbeliség, írásbeliség, könyvnyomtatás és elektronikus információrögzítés.¹

Az első korszak feldolgozása messze dolgozatom horizontján túl esik, a bemutatásul választott tárgy kialakulásának könnyebb megértéséhez viszont röviden szólnom kell az utóbbi háromról.

Kéki Béla definíciója szerint az írás „nyelvileg kifejezett gondolatok maradandó rögzítésére szolgáló, kisebb-nagyobb emberi közösségektől elfogadott, egyezményes grafikai jelek rendszere.”² Tehát írásnak nevezzük (írás)jelek (mint pl. a betűk) rögzítését, lejegyzését valamilyen hordozón olyan céllal, hogy azokból értelmezhető szöveget hozzunk létre – az írás tehát gondolatok, fogalmak kódolása (ennek fordított művelete az olvasás). Feltételezzük, hogy az írás egyszerű ideogramok rajzolásából alakult ki: például a napkorong lerajzolása jelenthette a nappalt, a ház rajza a ház vagy az otthon fogalmát. Az idők során a jelek elvontabbakká váltak, végül olyan szimbólumokká fejlődtek, amelyek látszólag nem kapcsolódnak az eredeti fogalomhoz.

1 Tószegi Zsuzsanna: *Dokumentumok, információhordozók*. in: Horváth Tibor – Papp István (szerk.): *Könyvtárosok kézikönyve, I. kötet*. Osiris, Budapest, 1999. 286 p.

2 Kéki Béla: *Az írás története*. Gondolat. Budapest. 1971. 10. p.

Az írásos emberi kultúra kialakulásakor az egy nyelv – egy írás volt a jellemző, azaz igen sok egyezményes jelek rendszere létezett, ami a kommunikáció, a tudásáramlás szempontjából meglehetősen hátrányos volt. Az azóta eltelt időszak sokféle változása között szerepel az is, hogy egyes írásrendszereket többféle nyelvhez is elkezdtek használni.³ Ez már előnyt jelentett egy-egy birodalmat alkotó népek vagy nemzetiségek információáramlásában (érdekes példa erre az ideogrammatikus (vagy ideografikus) kínai írás, ami összefoglaló és egységesítő jelrendszere lett a Kínában élő nagyszámú népcsoportnak, amelyek beszélt nyelve egymás számára idegen és érthetetlen, de írásban kitűnően tudnak érintkezni – igaz, ez az egyetlen ma is használt írás, amivel ez lehetséges). Egy ideogrammákat használó kultúrában minden egyes írásjel egy szót vagy egy fogalmat jelent, és azok rakhatók össze mondatok megalkotására, a nyugati világban kialakult alfabetikus írásrendszer viszont másképpen működik: hangokat jelölő betűket írunk egymás mellé, azokból szavakat és mondatokat alkotunk. Az alfabetikus írásmód elterjedése döntőnek bizonyult Európa fejlődésében: időszámításunk előtt ötszáz évvel, amikor az antik görög kultúra virágzott, a gyorsan fejlődő Róma sem maradhatott elszigetelt, a görög kultúra legtöbb vívmányát az írás közvetítésével kaphatták meg, így hozzákezdtek, hogy a hasznosnak talált írásrendszert a latin nyelvre is alkalmazzák – így alakult ki a huszonhat betűs latin ábécé. A Római Birodalom aztán egész Európában elterjesztette a latin írást, s ezt később folytatta a kereszténység, majd a modern európai civilizáció, ezzel napjainkra a világ legerősebb írásrendszere lett, amelyet több nyelv használ, mint az összes többi írást együttvéve. Nincs talán ma már olyan művelt, írástudó embert, aki ne ismerné a latin ábécét, függetlenül attól, milyen írást használ anyanyelve.⁴

Írni szinte bármivel lehet bármire, ezt egy kultúrában a rendelkezésre álló technológiák (pl. írás készült már atomi szinten is), nyersanyagok, és sokszor a szokások határozzák meg. Az írás tartóssága lényeges, hiszen legtöbbször a rögzítésnek az ismeret megbízható és hű átadása a célja. A rögzített tudás sokszorosítása egy élő kultúrában kezdetektől kiemelt fontossággal bír, hiszen a megszerzett, lejegyzett és akkumulált

3 Láng Attila D.: *Íráskalauz*. Országos Széchényi Könyvtár. Magyar Elektronikus Könyvtár. 2001. <http://mek.oszk.hu/03100/03195>

4 Láng Attila D., i. m.

tudás felhasználása egy közösség számára nélkülözhetlenné vált a társadalmi evolúció során. A technológiák között pedig leginkább a hatékonyság alapján tehetünk különbséget, tehát mennyire olcsó az előállítás (akár tömeges szinten is) és mennyire könnyen válik hozzáférhetővé maga a lejegyzett tudás.

Ezért is volt döntő az emberi kultúra történetében a könyvnyomtatás feltalálása, pontosabban 1440 körül a mozgatható betűelemekkel való könyvnyomtatás technológiai forradalma, amely szellemi forradalmat hozott magával. Nem véletlen, hogy az európai nyomtatás feltalálójáról, Johannes Gutenbergről nevezték el az emberi kultúrtörténetnek azon szakaszát, melyben a könyv, mint ismeretközlő közeg kiemelkedő szerephez jut: ez a Gutenberg-galaxis kora. A könyvnyomtatás, a könyv elterjedése, később az általánossá váló írás-olvasás oktatás tette lehetővé azt, hogy – elviekben – minden ember hozzájusson a tudáshoz, a tudomány, a művészet alkotásaihoz és eredményeihez, a hírekhez, egyáltalán mindenhez, ami szavakba, szövegekbe foglalható. Ez pedig a latin betűs írást használó Európában jött létre.

Érdekes, hogy a Gutenberg-galaxis kifejezés akkor jelent meg a gondolkodásban, amikor felmerült a belátható vége. Először a televízió, majd a számítástechnika, az internet terjedése keltette fel az aggodalmat, hogy a nyomtatott szóra előbb-utóbb nem lesz szükség, hiszen megjelent az elektronikus információrögzítés, ami az információ felvételét is alapjaiban változtathatja meg. A görög kultúrában megszületett a tudomány, amely absztrahálásban és szabatoságban jelentett újat az emberiség szellemi fejlődésében. Az európai alfabetikus írásbeliségben gyökeredző közlés, az emberi gondolkodás ebben a kölcsönhatásban jutott el napjainkig, mégis sokan féltik az írásbeliséget, éppen a következő kommunikációs korszaktól. Ez a félelem – bár érthetőek a kiváltó okai, elsősorban a korunkra jellemző forradalmi gyorsaságú változások a kommunikációban – a legtöbbször erősen túlzó, ennek igazolására álljon itt egy a Könyv és nevelés 2001/3. számában megjelent interjú két részlete:

„A fonetikai írásnak – az olvasásnak – nincs alternatívája! Éppen ezért nem félttem az írásos közlés jövőjét, de az olvasását sem. Változások vannak és lesznek. Digitalizálhatjuk ugyan klasszikusainkat, de az alkotás, az írás ugyanaz marad. Olvasni is fogunk, de másként. A különbség „csak” annyi, hogy más a közvetítő, a megjelenítő közeg. Mielőtt a valódi vagy vélt hátrányokat sorra vennénk, az új közvetítő előnyére

kell írni, hogy a jövőben bárki bármelyik szöveghez hozzájut, sokkal többet mint korábban.”

„A számítógép az írásbeliség barátja, az írás hozzáférhetőségének a kiterjesztője, nem pedig ellensége. A Gutenberg korszakot áttörő elektronikus kultúra, az informatikai robbanás, mely a világhálón a kultúra globalizációjával (is) fenyeget – krízisállapotnak tekinthető. A krízis azonban eleve két esélyes: benne van a regresszió (visszaesés) veszélye és a progresszió (fejlődés) lehetősége. Épp ezért lehetünk optimisták (is). Az „információfogyasztás” szokásai változhatnak, az üzenetek elérhetősége és az információ tárolása a papírkorszakot felváltó elektronikus formákat preferálhatja (floppy, disc), a könyvek, a könyvtárak CD-ROM-ba sűrítethetők, de a „betű”, az olvasás éppúgy nem tűnhet el, ahogyan a beszéd, a szó, a fogalom nem semmisülhet meg.”⁵

Az információs robbanás, mint láthattuk, leginkább új, eddig elképzelhetetlen lehetőségeket teremt. A liberális szabad verseny, a számítógépek forgalmazásában lévő üzleti érdekek is nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy a „kiválasztottak informatikája” végre ne csak a keveseké legyen: előbb a közintézmények és nagyvállalatok dolgozói eszközöként, majd mintegy *domesztikálódva*, lassan mindenki számára elérhetővé váljon.⁶ Azonban az aggodalomra okot adó aspektusokat sem szabad figyelmen kívül hagynunk, hiszen a politikai liberalizáció egyes szocializációs kívánalmait, a szabadságjogokkal és a köztársaság intézményrendszerével való tudatos élés (és vissza nem élés) készségi szinten a vártnál lassabban alakul ki és kap mindennapi szerepet, ezért bizonyos válságjelek Európa rendszerváltás utáni országaiban fokozottan jelentkeztek. Az állam kivonulása, vagy legalábbis jelentős háttérbe húzódása a kulturális piacon a szabad eszméáramlás pozitívumai mellett nemegyszer anomáliákat is teremtett, ami a könyv- és sajtóvásárlási szokások változásában is megfigyelhető. A hagyományos, nyomtatott információhordozók mai válságos helyzetét Fülöp Géza két másik, sokkal inkább rendszerfüggetlen okra vezeti vissza: belső ok az óriási mennyiségi növekedés,

5 *Az olvasás jövőjéről megkérdeztük: Horváth Tibor ny. igazgatót, Bagdy Emőke pszichológust, tanszékvezető egyetemi tanárt.* in *Könyv és nevelés 2001/3.* Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum. Budapest. 2001.

6 Tószegi Zsuzsanna: *A képi információ.* Az Országos Széchényi Könyvtár füzetek 6. Országos Széchényi Könyvtár, Budapest, 1994. p. 9.

amely túltermelési válságot idézett elő, külső ok pedig az audiovizuális kommunikációs eszközök megjelenése.⁷

Az információhordozók válságát és permanens fejlődését vizsgálva azt is figyelembe kell vennünk, hogy az emberiség tudásának megőrzésére és átadására létrehozott kommunikációs technológiák vissza is hatnak az adott közlési technikákat alkalmazó személyre, így a társadalomra is. Tószegi Zsuzsanna ezt úgy fogalmazza meg, hogy „a tudás rögzítésének módja és a gondolkodás mikéntje szoros kölcsönhatásban van egymással: az egyik nagymértékben befolyásolja a másik alakulását, és ugyanez fordítva is igaz”.⁸ Felmerülhet bennünk a kérdés: milyen lesz az az ember, aki már talán nem is fog könyvet a kezébe, hanem ha olvasni akar, akkor digitális papírra letölti az általa kívánt szöveget, és az abban elhelyezett hiperhivatkozásokon végigmenve keresi és találja meg a kívánt információkat, amiket aztán a hálózaton kollégáival közös ablakba csoportosítva rendez és tárol, majd ha szükséges, kinyomtatja. Milyen lesz az az ember, akinek már kényelmetlen a könyv használata, mert nem lehet rajta kereséseket lefuttatni, és már újságokat sem vásárol, mert percre pontos információkat kap a világháló hírszolgáltatóitól? És az is lehet, hogy ez a poszt-posztmodern ember már irodalmi szövegeket sem olvas, hiszen számára egyszerűbb és szórakoztatóbb hordozható számítógépén megnézni egy látványos filmet, vagy online szerepjátékot játszani virtuális ismerőseivel.

Elmondható ugyanakkor, hogy számítógéppel továbbra is az tud igazán hatékonyan dolgozni, aki meglehetősen jól elsajátította az írás-olvasás készségét. „A ma és holnap információs robbanásával az elektronikus adatfeldolgozás és kommunikációs hálózatok viszonyai közepette is csak művelt fők birkózhatnak meg. Az információs technológia tökéletes kezelése nem látszik lehetségesnek a kulturális örökség értő átvétele nélkül”, írta Nyíri Kristóf még 1990-ben a Holmi hasábjain.⁹ Ugyanakkor az a felgyorsult tempó, amely a számítógépes kommunikációt, a fentebb már leírtakat

7 Fülöp Géza: *Ember és információ*. Múzsák. Budapest. 1985. p. 47.

8 Tószegi Zsuzsanna: *Dokumentumok, információhordozók*. in Horváth Tibor – Papp István (szerk.): *Könyvtárosok kézikönyve, I. kötet*. Osiris, Budapest, 1999. 286 p.

9 Nyíri Kristóf: *Történeti tudat az információ korában*. in Holmi. 1990. október.

jellemzi, illetve az a képzet, hogy bárki könnyűszerrel előállíthat a nyomtatott művekhez hasonló írásműveket, egészen más tudatállapotot sugall, mint a klasszikus írásbeliség kora, amikor a kézirat elvált az alkotójától, amint a kiadóhoz, majd a nyomdába került. Ma márt közvetlen kapcsolat jön létre az üzenet kibocsátója és befogadója között, hasonlóan, mint a szóbeliség korában. Ma már a mindennapok része a valósidejű online kommunikáció, amikor a felhasználók azonos időben ülnek a gépeik előtt, és úgy csevegnek írásban, mintha beszélgetnének. Walter J. Ong az új kommunikációs korszak jelenségeit, illetve azok hatásait vizsgálva ezt másodlagos szóbeliségnek nevezte, és a következő megállapításra jutott: „A jelenkori szóbeliség poszttypografikus; az írás a könyvnyomtatás segítségével kifejlesztett öntudatot testesíti meg, s erősebb reflektivitás, történeti érzék és szervezett céltudatosság jellemzi, mint ahogyan az preliterális orális kultúrákban lehetséges volt. ... Az elektronikus, a nyomtatott, a kézzel írott és az orális médiumok által masszívan irányított tudású jelen kultúránk egyik jellegzetessége, hogy az embert elhelyezte önnön történelmében, s ezáltal az önmagát birtoklás korábban megvalósíthatatlan érzésével ruházta föl.”¹⁰ Más vélemények szerint a számítógépnek az emberi kommunikáció fejlődésére gyakorolt hatása éppen a nyelv csökevényesedését, és vele együtt az én meggyengülését hozhatja magával.¹¹

Pszichológusok a számítógépek használatának két potenciális veszélyére hívják fel a figyelmet. Az első, hogy a gép segítségével, a gépen keresztül kommunikáló embert az a veszély fenyegeti, hogy megtanulja, felveszi a gép (pontosabban a használt szoftverek) kommunikációs stílusát és korlátait, és idővel saját emberi problémáit is ahhoz hasonlóan leegyszerűsítve, frazeológiájában elszegényedve fogalmazza meg, és nem humán, hanem gépi struktúrákban kezd gondolkodni. A számítógépes kommunikációs csatornák által összekötött emberek között éppen maga a kommunikáció szűkülhet be egyre jobban, s mivel a megfigyelések szerint az aktív számítógép használók rendszeresen egyéb hasonló tevékenységet is folytatnak (pl.

10 Tószegi Zsuzsa idézi Walter Jackson Ongot, Tószegi Zsuzsanna: *Dokumentumok, információhordozók*. in Horváth Tibor – Papp István (szerk.): *Könyvtárosok kézikönyve, I. kötet*. Osiris, Budapest, 1999. 286 p.

11 Tószegi Zsuzsanna: *Dokumentumok, információhordozók*. in Horváth Tibor – Papp István (szerk.): *Könyvtárosok kézikönyve, I. kötet*. Osiris, Budapest, 1999. 286 p.

internetezés, offline és online játékok), mindez az emberi kötelékek defektusához, devalválódásához vezethet.

A másik jelenség az, hogy a számítógép által igényelt absztraháló gondolkodás az informatika térhódítása miatt felértékelődik, így ezzel együtt az ennek megfelelő, elvonatkoztató, introvertált, a gyakorlati problémáktól magát nemegyszer távol tartó embertípus is. Kulcspozíciókba kerülve az ilyen emberek magatartásmintája – amelynek előnyei, de hátrányai is vannak – egész szervezetekre rányomhatja a bélyegét.¹²

Az elektronikus információörögzítés, az informatikai robbanás felidézte kulturális veszélyeket tehát belső és külső okokra egyaránt vissza lehet vezetni. A belső ok a túltermelés, a külső a vizuális kommunikációs eszközök előretörésének kívülről jövő hatása. A válságtünetek, a homo literatus visszaszorulása miatt sokan aggódnak, legfőbb érveik egyike szerint a képek áradata nemcsak a betű egyedulalmát döntheti meg, de veszélybe sodorhatja a szabatoságot, a gondolkodás absztrakt mivoltát is. A másik érvrendszer szerint, mint fentebb láthattuk, éppen az absztrakció előtérbe kerülése, az introvertált embertípus térnyerése jelenthet problémát. Ez az ellentmondás azonban felveti a kérdést: tekinthetjük-e válságnak a leírt folyamatokat? Az új vizuális, képi kultúrát és kommunikációt tekintve a helyzetet úgy is értékelhetjük, mint a nyelvi korlátoktól független, a nagyfokú absztrakciót lehetővé tevő vizuális ábrázolás, a képirás reneszánszát (emlékezzünk csak a kínai írás kialakulásának kommunikációs korlátokat ledöntő, egyedülálló szerepére), az emberi gondolkodás újabb történeti korszakot meghatározó vívmányát.¹³

Mindenesetre ma egy dolog egyre inkább biztos: létezni annyi, mint informáltnak lenni.

12 Fülöp Géza: *Az információ*. ELTE Könyvtártudományi – Informatikai Tanszék, Budapest, 1996. p. 208.

13 Tószegi Zsuzsanna: *A képi információ*. Az Országos Széchényi Könyvtár füzetek 6. Országos Széchényi Könyvtár, Budapest, 1994. p. 83.

3.2. Az informatikai robbanás, a hardver forradalma

„A számítógépek a jövőben nem fognak többet nyomni, mint 1.5 tonna.”

(Popular Mechanics Magazine, 1949)

Már az ókori görögök tudták, hogy a számokkal végzett alpműveletek nem jelentenek igazi szellemi tevékenységet, meg is alkották az abakusz nevű aritmetikai segédeszközt, amelyet még ma is sok helyen használnak a világban. A négy alpművelet elvégzésére alkalmas mechanikus számológépet Wilhelm Schickhard, a tübingeni egyetem professzora találta fel 1623-ban, majd húsz évvel később, Schickhard „számoló órájáról” mit sem tudva, a húszéves Blaise Pascal is elkészítette összeadógépét, a Pascaline-t. 1673-ban ennek alapelvét továbbfejlesztve alkotta meg a maga szorzógépét Gottfried Leibniz, akinek a bináris számrendszer felfedezését, valamint a szimbolikus logika alapelveit is köszönhetjük. A szorzást ismételt összeadással megvalósító Leibniz-kerék volt a központi eleme Charles Xavier Thomas 1820-as Arithmometerének, és a helyenként még ma is használatos elektromechanikus asztali számológépnek. A múlt század közepén Charles Babbage tervezte meg az automatikus, programozható, tárolóval rendelkező számítógépet, amit azonban kora technikai színvonala miatt nem tudott megvalósítani.¹⁴

1945 decemberében működésbe lépett az ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Calculator), az első teljesen elektronikus számítógép, és ezzel az emberiség új korszakhoz érkezett.

A negyvenes években dolgozta ki Neumann János a számítógépek struktúrájára vonatkozó alapelveit, miszerint a gépnek öt alapvető funkcionális egységből kell állnia: bemenőegység, memória, aritmetikai egység, vezérlőegység, kimenőegység. Ami döntően meghatározta a következő évtizedekre a számítógépek logikai struktúráját, az az (amúgy a Neumann-elméletre is ható) *univerzális Turing gépen* alapuló tárolt

¹⁴ Fülöp Géza: *Az információ*. ELTE Könyvtartudományi – Informatikai Tanszék, Budapest, 1996. p. 177-178.

program elve, miszerint a gép a program utasításait az adatokkal együtt központi memóriájában tárolja, s a Boole algebra szerinti műveleteit az aritmetikai egység a program szerint szekvenciálisan hajtja végre.¹⁵ A számítógépek az ENIAC születése óta addig elképzelhetetlen fejlődésen mentek keresztül, elvi felépítésük azonban sokáig nem változott, jóval később kezdtek megjelenni a Neumann-elv egyik nagy problémáját, az aritmetikai és a tárolóegység közötti szűk átjáró (Von Neumann bottleneck) kiküszöbölését megcélzó gépek. 1945-től 1956-ig tartott az **első generációs** számítógépek kora, melyek felépítésére az öt funkcionális egység szintézise volt a jellemző. Főbb alkalmazási területeik a katonai és tudományos-műszaki számítások voltak, ebben az időben folyt a számítógépek nagyarányú bevonása az űrkutatási programokba, ez volt tehát a nagy tudomány időszeke. Mivel a gépek építése és üzemeltetése rendkívül magas költségekkel járt, ezek ennek következtében nagyon lassan terjedtek, nem csoda, hogy e szakasz finanszírozója és egyben végrehajtója is az állam volt.¹⁶

1957-től 1963-ig számítjuk a **második generációs** gépek korszakát. Megjelentek a tranzistorok, a ferritgyűrűs belső táruk, háttértárként pedig közvetlen elérésű mágneslemezeket kezdtek használni. A nagyobb tárkapacitás lehetővé tette már fordítóprogramok tárolását – ezek kódolják a magasabb szintű nyelveken írt programokat gépi kódba –, így lehetővé vált az ember számára könnyebben érthető, problémaorientált nyelvek kidolgozása. Ez a szakasz a vállalati szféra, a vezetési és a termelési folyamatok számítógépesítése volt, az alkalmazási területek bővültek, a számítógép betört a gazdasági életbe, ez pedig jótékony hatással volt a további fejlődés ütemére.¹⁷

1964-től a 70-es évek végéig tartott a **harmadik generációs** gépek korszaka. Kezdek elterjedni az integrált áramkörök, megváltozott a gépek struktúrája is, kialakult a fejlettebb pipeline-rendszer, amely már közvetlen kommunikációt biztosított az

15 Fülöp Géza, i. m. 1996. p. 178.

16 Tószegi Zsuzsanna: *A képi információ*. Az Országos Széchényi Könyvtár füzetek 6. Országos Széchényi Könyvtár, Budapest, 1994. p. 81.

17 Tószegi Zsuzsanna, i. m. p. 81.

egységek között, ebben az időszakban a perifériális eszközök széles skálája is megszületett. Megjelent a multiprogramozásos módszer (egy program futásának szünetében a processzor egy másikat futtat) és az időosztásos rendszer (adott időegységekre osztják és hierarchikusan szervezik a futó alkalmazások processzoridejét, így azok kvázi-azonosidejű módon hajtódnak végre). Az új gépek felhasználási területei tovább bővültek, ebben a fázisban zajlott (és zajlik napjainkban is) a társadalom gépesítése, a közszolgálati intézmények széleskörű ellátása, megjelentek az információs rendszerek, a technológiai, folyamatirányítási, gazdasági-vezetési rendszerek, valamint a számítógépes tervezés első rendszerei.¹⁸

A számítógépek eddigi történetében az 1971-es esztendő jelentette az igazi nagy áttörést. Az Intel cég ekkor dobta piacra az (amúgy már 1968-ban kifejlesztett) első mikroprocesszorokat, amelyekben egyetlen szilíciumlapkára sikerült összesűríteni a számítógép központi egységét, a számtani és logikai műveleteket végrehajtó processzort. A fejlődés töretlenül folytatódott, a hetvenes évek közepére az integráltság foka már olyan magas volt, hogy a mérnökök egyetlen lapkán már egy egész számítógép minden lényeges elemét el tudták helyezni: a processzort, a vezérlőelemeket, az információk őrzésére alkalmas tárat, s a ki- és beáramlásukat irányító áramköröket is.

A miniatürizálás eredményeként jelentek meg, s terjedtek el hihetetlen gyorsasággal a mikroszámítógépek, és a személyi vagy házi számítógépek, amelyek elterjedését sokan az írni-olvasni tudásnak a könyvnyomtatás felfedezése utáni, robbanásszerű elterjedéséhez hasonlítják.¹⁹

A nyolcvanas évek számítógépeinek műveleti kapacitása közel tízezerszeresére nőtt, megbízhatóságuk és tárolókapacitásuk is nagyságrendekkel fejlődött, a költségek mindemellett drasztikusan csökkentek.

A 70-es évek végétől (cca. 1977-től) beszélhetünk a számítógépek **negyedik generációjáról**, melyek jellemzője a magas integráltságú áramkörök felhasználása. Azok a tendenciák, amelyek már a harmadik generációnál megjelentek, tovább erősödtek. Új típusú tárolóelemek jelentek meg, köztük az optikai lemez, a személyi számítógépek mindennaposá váltak a munkahelyeken. Az otthonokba ez a korszak már

¹⁸ Fülöp Géza, i. m. p. 179.

¹⁹ Fülöp Géza, i. m. p. 180.

az egyéni vagy magánszféra számítógépesítését jelentette, ami az integrált áramkörökből épülő személyi számítógépek elterjedése óta máig tart, ezt az időszakot Tószegi Zsuzsanna találóan az információ domesztikálódásának nevezi.²⁰ Feltűntek a szimbolikus információkat feldolgozó rendszerek, a grafikus információkra épülő be- és kiviteli felületek, mindennaposá váltak a szövegszerkesztők, a szoftverfejlesztés az eddigieknél is nagyobb hangsúlyt kapott, végül megjelentek és mind szélesebb körben kezdtek terjedni a számítógépes hálózatok, kezdetét vette az informatika és a távközlés integrálódása. Ahogy Fülöp Géza fogalmazott: „Az információs technológia térhódítása döntő – következményeiben még nem is sejthető módon változtatja meg munkánkat, tanulásunkat, szórakozásainkat, egész életformánkat, s talán az emberi faj további fejlődését is.”²¹ A számítógép struktúráját illetően a leglényegesebb változás az, hogy az egyprocesszoros Neumann-elvű gépek mellett megjelentek az új elvi alapon felépülő többprocesszoros, vagy több processzormagos gépek.²²

Visszatekintve az elmúlt közel öt évtized fejlődését Fülöp Géza a következőkben foglalja össze:

- a számítógépek teljesítménye, kapacitása, műveleti sebessége, megbízhatósága nemzedékről nemzedékre több nagyságrenddel nőtt;
- a mikroelektronika, a miniaturizálás fejlődése következményeként a méretek jelentősen csökkentek;
- a számítógépek ára, a teljesítménnyel fordított arányban, nemzedékről nemzedékre rohamosan csökkent;
- a számítógép „képességeinek” fejlődésével a szoftver egyre sokoldalúbbá, rugalmasabbá, s ugyanakkor egyre „barátságosabbá” vált;
- az alkalmazások területe rohamosan bővül, a lehetőségek új és új igényeket szülnek, s ezek visszahatnak a műszaki fejlesztésre.²³

20 Tószegi Zsuzsanna, i. m. p. 81.

21 Fülöp Géza, i. m. p. 5.

22 Fülöp Géza, i. m. p. 181.

23 Fülöp Géza, i. m. p. 173.

3.3. Az első széles körben elterjedt otthoni számítógépek

Az első, kereskedelmileg is sikeres otthoni számítógép gép az Apple Computer Inc. Apple II-es gépe volt 1977-ben, ami a MOS Technology 6502-es jelű mikroprocesszorára épült.

Az Apple II központi egységét gyártó MOS Technology-t 1976-ban felvásárolta a Commodore²⁴. Ez a vállalat aztán kiemelkedő szerepet játszott a 80-as évek háziszámítógépeinek piacán, kutatási-fejlesztési részleg neve Commodore Business Machines (CBM) volt (ez volt az anyacég eredeti neve a tőzsdére kerülés időpontjában), itt fejlesztették ki és gyártották a Guinness Rekordok Könyve szerint a világon a legnagyobb darabszámban eladott számítógépmo­dellt, a Commodore 64-est (Másik közismert C64, az elnevezés eredete a *consumer computer with 64 kbytes* (kb.: átlagos fogyasztóknak szán számítógép 64 kbyte memóriával), ami az akkori Commodore modellekhez igazodott²⁵). A gép népszerűségét a megjelenésekor jobbára egyedülálló multimédiás képességeinek és kedvező árának köszön­hette, így a C64 – tudása és széleskörű elterjedése miatt – a demóscene létrejöttének fő oka és platformja lett. Nem mellesleg a Commodore 1982 és 1984 között a világ legnagyobb számítógépes cége volt, megelőzve még az IBM-et is. Ez a cég dobott elsőként piacra üzembész számítógépet 1000\$ alatti áron (Commodore Pet, 1977, 795\$)²⁶, valamint nemegyszer piacvezető volt a 80-as évek vége és a 90-es évek eleje közti időszakban.

1985-ben jelent meg az Atari ST, a Motorola 680x0 processzorcsalád 16, később 32 bites processzoraira épülő személyi/hobbiszámítógép (illetve az ST család első

24 A Commodore International (West Chester, Pennsylvania) elektronikai cég közkeletű elnevezése.

25 Bagnall, Brian: *On the edge: The spectacular rise and fall of Commodore*. Variant Press, Canada, 2005. p.248.

26 *Total share: 30 years of personal computer market share figures*
<http://arstechnica.com/articles/culture/total-share.ars/>

tagja), népszerűsége 1985 és 1990 között volt a csúcson. 1985-ös verziója 512 kbyte operatív memóriával rendelkezett. Az ST a Commodore Amiga és az Apple Macintosh nagy piaci ellenfele volt, bár az előbbinél technikai paraméterekben kevesebbet nyújtott, viszont mindkettőnél jóval olcsóbb volt²⁷. Az Atari ST-k elterjedése – beépített *MIDI* csatlakozóinak köszönhetően – t.k. az amatőr és professzionális zene- és stúdióiparra volt jellemző, de (főleg az akkori NSZK-ban) jelentős platform volt CAD és DTP alkalmazásoknál, valamint számítógépes underground körökben mint demóplatform is.²⁸

Szintén 1985-ben került forgalomba a Commodore Amiga. Eredetileg az Amiga Corporation által fejlesztett, majd a Commodore International által felvásárolt, piacra dobott és továbbfejlesztett, az Atari ST-khez hasonlóan a Motorola 680x0 processzorcsalád 16, később 32 bites processzoraira épülő személyi/hobbiszámítógép család volt az Amigák sorozata. Az első széles körben elterjedt, teljes multimédia kapacitással bíró számítógépek a különböző Amiga modellek voltak, a jellemzően

27 Planet Irata: Atari 16-bit Computers

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/3015/16bit.html>

28 Sajátosan világít rá a személyi számítógépek hőskorának ipari és üzleti hátterére az ST története, ugyanis kifejlesztésének ötlete Jack Tramieltől származik, aki 1984-ben, összekülönbözve a cég elnökével és főrészesével, Irving Goulddal, kilépett a *Commodore*-tól (az Atari nagy üzleti riválisától), és még abban az évben az akkori tulajdonos Warner Communications-től megvette az Atari fogyasztási cikkekért felelős csoportját, ami magában foglalta a cég játékkonzol- és számítógépes részlegét is, így a Commodore alapítója létrehozta az Atari Corporation-t. Tramielnek tudomása volt az Amiga készültéről (ő is tárgyalt az Amiga Inc. megvásárlásáról), ami végül a Commodore tulajdonába került, és hogy időt nyerjen az ~ megtervezéséhez és piaci bevezetéséhez, beperelte a Commodore-t, mivel az előző évben az Atarinak is volt szerződése az Amiga Corporation-nel. A jogi csatározás aztán elég időt biztosított az ST munkálatainak befejezéséhez, és az Amigával közel azonos idejű piacra dobásához.

Commodore 64-esen induló számítógépes underground és annak része, a demó scene az Amiga számítógépeken teljesedett ki és ért kvázi-professzionálissá²⁹, de jelentős felhasználói bázist jelentett a videóeffektek előállítására szakosodott, vagy a rendezvényeken látványvezérléssel (mint pl. lámpák vezérlése) foglalkozó iparág is. Operációs rendszere, az AmigaOS (pl. a preemptív multitask, vagy a GUI-ja³⁰ révén) az egész számítástechnikai fejlesztői környezetben előremutatónak és a hobbigépek között egyedülállóan kifinomultnak bizonyult.³¹ (A Commodore csődbemenetelével (1994) a fejlesztés és gyártás – az Escom Amiga Technologies-nek köszönhető rövid újravirágzást követően – lényegében megszűnt, de a demóscene életképesnek mutatkozott (bár erősen csökkent) az elárvult gépcsaládon. Helyét később az IBM PC kompatibilis gépek vették át mind a személyi számítógépek terén, mind demóscene platformként).

29 Polgár Tamás: *Freax: The brief history of the computer demoscene. Vol. 1.* CSW Verlag, Winnenden, 2005. p. 90.

30 A Graphical User Interface betűszava, a számítógépek kezelését megkönnyítő grafikus felhasználói felület, ahol a információkat és az eljárásokat a szövegelemek kívül grafikus elemek is megjelenítik a felhasználó számára. Jellemzően ezek az eljárások a grafikai elemek közvetlen manipulálásával érhetőek el, akár a billentyűzet érintése nélkül is, mutatóeszközök, pl. az egér használatával. Az *Apple Macintosh* volt az első szélesebb körben elterjedt személyi számítógép, amely menüvezérelt grafikus kezelői felülettel rendelkezett, ez azóta kvázi szabvánnyá vált a tömegpiaci informatikában. A személyi számítógépeken ma legelterjedtebb operációs rendszerek, a Microsoft Windows inkarnációi is GUI-val rendelkeznek, ami részben magyarázza népszerűségüket.

31 Polgár Tamás, i. m. p. 87-90.

4. A demóscene kialakulása

A demóscene a nemzetközi underground számítástechnikai szubkultúra egy körülhatárolható része, amelynek célja különböző számítógépes digitális művészeti alkotások (demók³²) készítése. Következzen egy rövid történelmi áttekintés. Úgy 1983 táján C64-en kezdtek megjelenni az első játszható programok. Sokan ekkor találkoztak először a játékok elején látható rövid kis bevezetőkkal, az úgynevezett intrókkal³³, mivel ezek illegálisan feltört szoftverek voltak, a crackerek pedig kialakítottak egy módszert, amivel még nagyobb népszerűsége tehetek szert: külön programrészeket csatoltak a szoftverek elé, melyek a program futtatása előtt jelezték, hogy ki is törte fel az adott programot. Rövid idő alatt kialakultak az első cracker csoportok³⁴, mint pl. a Section 8,

32 A demó (a demonstráció szóból eredeztetve), egy audiovizuális, non-interaktív, valós idejű prezentáció. Ez nem jelent mást, mint egy olyan futtatható programot, amely egy játékhoz hasonlóan, az adott pillanatban állítja elő a képernyőn megjelenő látványt. A játékokkal szemben azonban a demó (nem keverve a szót a játék próba-verziója alatt értett demóval) nem igényel felhasználói irányítást, a komplett látvány- és hangvilág gondosan előre megtervezett.

33 Az introduction (bemutató, bemutatkozás) angol szó rövidített alakja. A scene nyelvhasználatában olyan specializált programot jelent, ami egy-egy sceneproduktum (korábban jellemzően feltört játékszoftver) indításakor legelőször a felhasználó elé kerül a képernyőn. Egy-egy ilyen intróban a programot feltörő crackerek helyezték el névjegyüket és személyes üzeneteiket, amelyek a legtöbbször más crackereknek szóló üdvözlések voltak. Később a demók mellett önálló alkotói formává lett, és a scene partikon külön kategóriákban versenyeznek mind a mai napig az intrók.

34 Számítógépes programok feltörésével, azaz a másolásvédelem kiiktatásával foglalkozó, az illegális számítógépes undergroundhoz tartozó csapatok.

a Crackman, azzal a célzattal, hogy játékkerjesztő tevékenységükkel gyorsan nagy hírnévre tegyenek szert. Teltek múltak az évek, és úgy 85-86 tájékán már nem volt elegendő a képernyő kiszínezése, vagy egy-egy sprite³⁵ felvillantása, így hát megjelentek az első színvonalasabb intrók. Ekkor találkozhattunk először valamirevaló scroll-lal³⁶, logókkal³⁷, és nagyon fontos elemként belépett a zene! Ezek az assemblyben írt kis intrók fokozatosan egyre komplexebbé váltak: későbbi változataikban már látványos grafika elemek is megjelentek. Az ilyen cracktrók (ekkor még az intrók szinonimája) készítése külön művészetté alakult át, és új versengési forma alakult ki: a crackerek hírnevét már nem csak a feltört szoftverek, hanem a cracktrók minősége is meghatározta.³⁸

Fontos lépés volt, hogy ekkortájt a különböző csoportok már tudomást szereztek egymásról és egy láthatatlan erő tartotta őket össze, amit scene-nek, magyarul szintérnek nevezünk. Ez abban mutatkozott meg, hogy a játékok előtt üdvözölték egymást, és találkozókat, ún. copy-partykat szerveztek. Ahogy a C64 tulajdonosok tábora növekedett, egyre több olyan programozó is szeretett volna hallatni magáról, akik amúgy nem jutottak megtörhető játékhöz, így valami más módot kellett választaniuk. Az így készülő intrók már nem tartoztak szorosan egy illegális programhoz, egyre inkább teret hódított önálló változatuk, a demó. Így alakult ki a ma ismert demóscene. A számítógépes underground szétvált³⁹, az illegális cracker-csapatok mellett létrejöttek az első legális csapatok, amelyek tagjai jobbra demók készítésével foglalkoztak. Az első demók még intró jellegűt mutattak, de hamarosan egyre komolyabb programok is

35 A számítógépes grafikában kétdimenziós, előre letárolt (álló vagy animált) grafikai elemet jelöl, amelynek egyes elemei lehetnek átlátszóak is.

36 Intróknál és demóknál megtalálható jellegzetes futó szöveg.

37 A logó a mindennapi életben is elterjedt kifejezés, egy-egy cég, jelen esetben az adott csapat nevének látványos tipografikus megjelenítése.

38 Csernoch János (Jean/Absolute!): *Demológia*. in *Commodore Világ Évkönyv '92*. 1992. p. 130.

39 Polgár Tamás, i. m. p. 57.

születtek. A demóprogramozás lassan művészetté vált, és a csoportok egyre több új ötlettel rukkoltak elő.⁴⁰

A scene illegális gyökereiből következik egy sajátos dolog, az ún. *scene handle* használata. Ez nem más, mint álnév. A scenén aktív tagok rendszerint nem a saját nevüket használják, hanem választott neveket vesznek fel.⁴¹

A scene következő nagy vívmánya a lemezújságok, a diskmag-ek megjelenése volt. A Diskmag nem más, mint számítógépes lemezen, diszken terjesztett és futtatható újság, magazin, a számítógépes underground jellegzetes kiadványa, scenerek⁴² készítik scenerek részére, egyik fontos ismérve, hogy nonprofit módon szabadon terjeszthető és előállítóinak munkája önkéntes. Ezekben a kiadványokban a hírekből, újdonságokból, demó-ismertetőkből és toplistákból mindenkit informáltak, és a színtér komoly szervezetté alakult. Időközben megjelent és elterjedt a Commodore Amiga (1985-1987), és egyre több csoport tért át az új platformra, amely kifejezetten támogatta a látványcentrikus programozást. Az egyre növekvő számú demócsapatok közül a legismertebbek 1989-re már szinte mind nemzetközi kooperációban működtek.⁴³ A demók mellett már sűrűn találkozhattunk slideshow-kkal⁴⁴, musicdisc-ekkel⁴⁵, illetve diskimagekkel is⁴⁶. A 90-es évek elejére a demók elértek egy igen magas, professzionális szintet, ami azzal járt, hogy egy-egy színvonalas produkció elkészítéséhez több hónapos jól szervezett munka volt szükséges. Ehhez a folyamathoz nagyban hozzájárult az is, hogy egyes copy-party-k demóversenyén több ezer dolláros nyereményeket osztanak ki.

40 Csernoch János (Jean/Absolute!), i. m. p. 131.

41 Polgár Tamás, i. m. p. 40.

42 A számítógépes underground, a scene tagja.

43 Polgár Tamás, i. m. p. 100.

44 Számítógépes képgyűjtemény, a demó egy speciális formája.

45 Számítógépes zenegyűjtemény, zenékre épülő kiadvány (mint pl. egy album), a demó egy speciális formája.

46 Csernoch János (Jean/Absolute!), i. m. p. 132.

Például az 1992 nyarán Dániában megrendezésre került Hurrigan-Brutal party közel 20.000,- \$ összdíjazású vot!⁴⁷

4.1. Egy tipikus diskmag elkészítése

Mint láthattuk, a számítógépes underground, a scene fejlődése létrehozott egy sajátos elektronikus kiadványt, a diskmag-et. Könnyű belátni, hogy ezek nélkül szinte lehetetlen lenne magának a scenének a feltérképezése, illetve történetének leírása. Nézzük meg, miből is áll egy ilyen kiadvány elkészítése. Ebben lesz segítségünkre az egyik legismertebb magyar diskmag, a Sledge Hammer 6. számának hasábjain megjelent cikk⁴⁸.

„NA MI ÚJSÁG, WAGNER ÚR?

Most talán hagyjuk a jó öreget. Azonban a kérdés még megválaszolatlan: Mi az újság, s mi nem? Ezt szeretném most kicsit feszegetni. Mint tudjuk, látjuk, manapság óriási divat a diskmagazin. Sőt! Nem is csupán divat, presztizskérdés, hogy egy nagy csapatnak legyen valamiféle fóruma, ahol megírhatja véleményét a scene-ről, vagy akármi másról.

Kezdjük az elején, azzal, ami talán a legtöbb embert érdekel: a pénzzel. Azt már az elején leszögezném, hogy a pénzért nem érdemes belevágni. Honnan jöhet pénz? Természetesen, mint a papírújságoknál, itt is a hirdetésekben. Azonban még egy olyan híres és népszerű újság, mint a Crusaders Eurocharts-a, még ők is úgy nyilatkoztak, hogy a diskback szolgálat, telefonköltségek, máshol a meghirdetett compók díjai teljesen minimális hasznot hagynak a készítőknél. Így megegyezhetünk abban, hogy az újság készítés csak a gép szeretetével, esetleg a csapat hírnevének növelése érdekében merül fel.

De lássuk csak, mi kell egy újsághoz? Először is kell egy jó coder, aki összecsapja az újságunk code-ját, ami lehetőleg kicsit különbözik az összes addigitól, ha
47 Csernoch János (Jean/Absolute!), i. m. p. 133.

48 Ben/Soc.Brigrade: *Na mi újság, Wagner úr?*. Sledge Hammer 6. szám. 1991 október.

nem is tartalmaz semmi újat, legalább a nyilak legyenek máshol... Szóval ha ez megvan (talán ez a legkönnyebb (Igen? – szerk.)), akkor szükségünk van cikkekre. Ez már kemény dió. Szerintem nem kell, hogy ezer tagú legyen az újságkiadó csapat, de szükség van egy cikkíró gárdára. Legtöbbször az az elv érvényesül, hogy az első számot a „team” tölti meg, aztán buzdítják az olvasókat, hogy írjanak ők. Logikus. A zenét és gfx⁴⁹-et is meg lehet rendelni, erre jó példa a magyar Guru és a Zine kinn, amibe a bekerülés ugyancsak a zenész-grafikus presztízsét növeli. Nos ezért veszélyes ma új lapot kiadni, hisz ha már nincs több szabad, monitor előtt üldögélő, időtöbbletben szenvedő dude, akik írnának nekünk, akkor el kell hódítani más lapok közönségét és leginkább cikkíróit.

Aztán egy másik nagyon fontos szolgáltatás, amit az újságok nyújthatnak, az a news-ok. Ma már szinte minden magazinban megtalálható egy ilyen rovat, hogy ki kit hagyott ott, melyik csapat halt ki, ki adott ki valami quality-t stb. Kicsit idegesítő, amikor a news-ok fele az hogy Red Star új neve Star Fighter és hogy az eddig is ismeretlen Condors Team új neve GBS INC. de hiába, be kell vallani, hogy sokszor jó töltelék az ilyesmi... Aztán ehhez hasonló a különböző charts-ok, TOP 10-ek szerepeltetése, ami a passzív olvasókat aktívvá teszi. Szuper ötlet volt például a voters-list, ami után mindenki szavazott, news-t írt, hogy olvashassa a nevét.

Végül nézzük a legérdekesebb dolgot, miről szólhat, mit tartalmazhat egy diskmagazin? Tulajdonképpen minden elképzelhető. Legtöbb esetben a scenéről, suliról, poénokról. Szinte minden magazinban vannak viccek, hirdetések. Van, ahol digitalizált képek teszik színessé a lapot, máshol külön rovatot-menüt készítettek rajzok (krix-kraxok) megjelenítésére. Ugyancsak gyakori eset a riportok közzlése, ami megint egyszerű dolog, hisz az ember csak feltárcsázza egy ismertebb contactját⁵⁰ és felteszi a szokásos kérdéseket. Manapság, ahogy egyre több mag jelenik meg, úgy szaporodnak az új ötletek. A tracktöltős mag-ok után egyre több dos-os lap jelenik meg, melyek packokra is gond nélkül felrakhatóak, s így sokkal könnyebben terjeszthetők. Léteznek

49 grafika

50 Egy swapper (a csapat terjesztője) által fenntartott kapcsolat, célja a megszerzett (legális és/vagy illegális) szoftverek kölcsönös cseréje, vagyis a contactok egymással cserélnek, swappelnek.

speciális slide show-k, csak képekkel, hirdetési lapok, valamint különleges kiadványok, melyekben barátainknak, contactjainknak üzenhetünk. A legújabb ötleten a Grace töri a fejét, közelebbről egy olyan lapon, ami mindenről szól, csak a scene-ről nem. Lesz benne recepttől kezdve minden, szóval... majd meglátjuk.

És leges-legutoljára még egy gondolat. Sohasem szabad elfelejteni, hogy egy saját újság soha nem használható arra, hogy más csapatokat szidjunk benne, vagy, hogy végig arról írjunk, hogy mi milyen ászok vagyunk, hol-mit nyertünk stb. Ezért szokták a kiadók direkt kérni, hogy ne szavazzanak a saját tagra, vagy product-ra. Szóval ennyi és remélem e cikket elolvasva te is megérted, milyen fontos a TE (olvasó) szereped és hogy mennyi munka fekszik ebben a diskmagban, ami remélhetőleg mindenkinek kellemes perceket szerez.

BEN/SB”

Az idők során a diskmag fejlődése egyfajta standardizálódást hozott magával, és a scene kitermelte a maga ászait és etalonjait. Ezek közül a legismertebb a RAW nevű kiadvány volt, sokáig a diskmag-scene koronázatlan királyának számított, jelentős változást hozott diskmagként való megszűnése, mivel a RAW elsőként lett internetes, online lap, 1996-ban, de túl korán, a 10-es szám volt az első, ami online jelent meg, de ez volt az utolsó is, mivel keveseknek volt akkor még internetes kapcsolata, és az online olvasók száma messze elmaradt az offline kiadásokétól. Két évvel később követte a példáját a ROM, de immár sikeresebben. 97-ben a ROM volt a listavezető, de népszerűségben közelített hozzá a Generation (RokDaZone a szerkesztője, aki a ROM-ban is rendszeresen publikál) és a Jurassic Pack, a Gods kiadványa (legalábbis ebben az időben az övék), ez azonban végül még ebben az évben megszűnt és a szerkesztői és szerzői gárda a DISC-hez csatlakozott. A chartmag-ek között ekkor már hosszú ideje listavezető a Eurochart (szerk. Depth), bár küllemre elmaradottnak számított már. Jellemző volt az egész mag-scenére, hogy a kiadások sokszor késtek, még a legnépszerűbb lapoknál is.⁵¹ Ripper, a Generation szerkesztője ezt a 24. számukban⁵² azzal magyarázta, hogy a folyamatos fejlődés juttatta ebbe a helyzetbe a lapokat. Küllemre és a tartalomra is jellemzővé vált az igényesség, a kidolgozottság, mind több

51 Polgár Tamás, i. m. p. 190.

52 The Ripper: *Editorial*. Generation 24. szám. 1997 április

ember kellett egy-egy szám összeállításához, így a mageket kiadó csapatok vállára is jóval nagyobb súly nehezedett már, mint a kezdeti időszakban, amikor még egy mag megjelenése is önmagában érdem volt, nem a megvalósításra figyelt leginkább az olvasóközönség, de a diskmagek rohamos elterjedésével a konkurencia is megnőtt, így a folyamatos fejlődés, hogy egy kiadvány az élen tudjon maradni ide vezetett. A szerkesztő két lehetséges irányt vázol fel: 1) nincs további fejlődés, a készítők a jelenlegi szint fenntartását is komoly áldozatok árán tudják csak garantálni, ez azonban az olvasóközönség erős kritikáját hozhatja magával, 2) további fejlődés érhető el, de az adott feltételekkel ez nem vihető tovább túl sokáig, hacsak nem szereznek pénzügyi befektetőket a működéshez – az önkéntességen és a kommercializálódás kizárásán alapuló scene-attitűd többre nem képes, az utóbbi esetben létrejövő kiadványok pedig megszűnének a szó eredeti értelmében vett diskmag-nek lenni.

A többség az első opciót választóké volt, így a jelenlegi, igen magas szintet tartva jelentek meg még egy ideig a nagyobb mag-ek, de ezek sem léteztek igazán sokáig. 1997 után az amigás mag-scene csak zsugorodott, a jelentősebb és ismertebb szerkesztők, szerzők lassan a PC-s kiadványokban kezdték munkát vállalni.⁵³

Erre az időre az Amigát mint scene-platformot a Commodore csődje és a márka-nevet és szabadalmakat felvásárló cégek elégtelen fejlesztései elhagyta az aktív csapatok jelentős része, bár a scene mind a mai napig fennmaradt, de résztvevőinek száma eltörpül egykori önmagához, és az aktuális demóplatformok résztvevőinek számához képest is.

4.2. Egy tipikus diskmag felépítése

A scenén megfigyelhető standardizálódás kiváltó oka elsősorban az ergonómia volt. Ami az egyik lapnál egyszer bevált, azt a többiek előszeretettel átvették, emellett léteztek aktuális divatok is, de ezek leginkább az újságokat bevezető intrókra, vagy a menügrafikákra korlátozódtak. A RAW sikeres példáját például sok kiadvány követte,

⁵³ Polgár Tamás, i. m. p. 190.

mint pl. a vezérlő billentyűzetkiosztást, a menüstruktúrát, és mindezzel az olvasók jártak jól, hiszen nem kellett mag-enként újratanulniuk a kezelői felületet.⁵⁴

A következőkben röviden összefoglalom a diskmagek kezelői felületének standardizálódását, illetve ennek eredményét.

Szinte minden megjelenő lapszámhoz készült intró. Ez a megjelenésre vonatkozó információkat is tartalmazhatott, ezért akár promócióként külön is lehetett terjeszteni, másrészt egy művészen elkészített, látványos intró a lap és a készítők presztízsét is növelte.

Majdnem minden kiadásnál létezett nyitógrafika, amit nagyobb, ismertebb diskmagek esetén a scene ismert grafikusai készítettek el.

Viszonylag gyorsan kialakult és általánossá vált a lap olvasását, használatát lehetővé tevő menük felépítése. Rendszerint egy felső sávban látható egyszerre több információ, mint a kiadás száma, a menüben a menü oldalszáma, cikk olvasása közben a cikk címe és az aktuálisan megjelenített oldal száma, valamint a cikk összes oldalának száma, így az olvasó mindig tudhatja, hol is tart éppen a cikkben. Rendszerint egy alsó menüsorban lehet elvégezni a cikken vagy menüoldalak közötti lapozást, a nyomtatást, a kísérő zene kikapcsolását vagy váltását, amennyiben több zeneszámot is mellékeltek a laphoz.

Bevált volt a menük és a lapozás billentyűzettel történő kezelése, így olvasás közben nem kellett folyton az egérrel kattintgatni.

Komolyabb diskmagek fontosnak tartották, hogy több háttérzene is választható legyen, és hogy ezek a zenék ismert scene-muzsikuskok alkotásai legyenek.

Idővel megjelentek a kiadvány beállításait lehetővé tevő ún. setup oldalak, ahol a megjelenített színvilágot, az oldalankénti hasábszámot, esetleg a betűtípust is be lehetett állítani.

A setup oldalnál már említettem, hogy elterjedt a választható hasábszám.

És a választható színpaletta.

A tartalmi hierarchia létrehozta a rovatokat, köztük a hirdetések és a személyes üzenetek külön szekcióba kerültek, csakúgy mint a nyomtatott sajtóban.

⁵⁴ Polgár Tamás, i. m. p. 132.

CONTENTS		
Diskmags		
The Propaganda disaster	043	Groups - The sequel
OS-Friendly scene?	044	Complex
Headline alive - Stone arts dead	046	Movement
Close up - Macno	048	Polka Brothers
		Rebels
		Spaceballs
		Stellar
		Virtual Dreams
Perfect Organizing		
Introduction	049	Editors about Editors
Rebels	050	Introduction
Scoopex	051	Macno/Abnormalia
Stellar	052	Astro/Virtual Dreams
TRSi	054	Cesium/Session
		RokDaZone/Infect
		BrainWasher/Erenation
Reviews		
Memorial Songs 2	056	
Dreamstate CD	057	
TEXT ? MUSIC PaLETTE PRESET COLUMNS		

1. ábra: Egy etalonnak számító diskmag etalonnak számító kezelőfelülettel (RAW 8. szám)

A vezérlőmenüknél már említettem, de külön is kiemelendő cikk hosszának és a megjelenített oldal relatív elhelyezkedésének a jelzése.

Idővel megjelentek a clip-artok⁵⁵, amiket cikkekbe illeszthetett a szerkesztő és/vagy designer, először ezek statikus formában jelentek meg, később a cikkekkel együtt scrollozódva.

A diskmag-ek szoftverének finomodásával megjelent a proporcionális fontok alkalmazása, jelentősen segíthette az olvasást.

Több lapnál is megjelent a különböző betűtípusok alkalmazása, akár egy cikken belül is, ezáltal tovább tágítva a szerkesztők tipográfiai lehetőségeit.

Ugyanígy megjelent a cikken belüli különböző betűszínek alkalmazása is.

Kezdetben egy-egy hosszabb cikk több részre volt bontva, főleg memóriatakarékosság, esetleg a mag kódja, vagy a tartalomjegyzék növelése miatt,

⁵⁵ Képgyűjtemény, kiadványok illusztrálására használt, rendszerint kategorizált, diskmagek esetén kisméretű grafikák gyűjteménye.

később ez leegyszerűsödött, nem kellett új cikket betölteni, csak hogy az előzőt folytassuk.

A nyomtatás lehetősége is megjelent, ha valaki esetleg papíron akarta vizionlátni kedvenc cikkeit.

Az Amiga operációs rendszerének a fejlődésével előtérbe került a rendszerbarát, multitasking diskmag-kód kifejlesztése, így az újság olvasása után az olvasó visszaléphetett a rendszerbe, és folytathatta amit előzőleg csinált, nem kellett újraindítani a gépét. Kezdetben ez még nem így volt.

A nagyobb csapatok vagy kiadványok programozói ún. mag-engine-t és komplett, menüvezérelt fejlesztői környezet készítették a szerkesztőknek, akik így programozói tudás nélkül is képesek voltak összeállítani egy komplett újságot.

Dívtos volt a scénén ismert (és elismert) grafikusok, zenészek, később cikkírók, szerkesztők alkalmazása. Ez a demóscene sztárkultuszába tökéletesen beleillett.

A következő részben bemutatom az egyik legismertebb és legjelentősebb magyar diskmag, a létezése alatt nemzetközivé, ezzel kényelvűvé és nemzetközileg elismertté vált Sledge Hammer történetét, a fellelhető számok felépítését, elkezdve a diskmagek feltárásának szerintem szükséges munkáját.

5. Egy hazai példa: Sledge Hammer

Megjegyzés: a következőkben leírtak egy részének forrása az említettek egy részével lefolyt személyes beszélgetés és levelezés, illetve online üzenetváltás. Amennyiben más, publikus forrást is használok, úgy azt jelzem.

A hazai scene úttörő és inspiráló hatású, mondhatni megkerülhetetlen kiadványa volt az eredetileg Győrben kiadott Sledge Hammer. A kiadványt majdnem végig egy, akkor még főleg győriekből álló scene-group, a Soc.Brigade jelentette meg. A tényleges szerkesztői és előkészítői, sőt, sokszor az írói munkát eleinte ADT/Soc.Brigade (Lenhardt Tamás) végezte Ern0/Soc.Brigade (Zalka Ernő) segítségével.

A Soc.Brigade amigás csapat volt, de a tagok (ADT, Asti, Ern0) közül többen már a korábbiakban is csapatot alkottak (ADT és Ern0 pl. Commodore Plus/4-es számítógépen Vanguard néven), az új platformra való áttérés azonban új csapat létrehozását hozta magával, így született meg 1987-ben a Soc.Brigade.

A csapat és az újság legfontosabb tagjai (mint pl. ADT, Ben és Ern0) a későbbi névváltoztatások idején is együtt maradtak, így a Sledge Hammer-t majdnem végig az eredeti gárda (legfőképpen ADT) szerkesztette (a lapindítás is az ő ötlete volt). Ez később az angol verzió kiadásával – a helyzetből adódóan – részben megváltozott, új ember, Fester/Absolute! (Sós Bálint, előtte a 23 Celsius Crew tagja) lett az angol kiadás főszerkesztője⁵⁶, majd a scene-aktivitásában egyre inkább a demóprogramozásra koncentráló ADT a 12. magyar számmal kezdődően átadta a főszerkesztői helyét Flex/Absolute!-nak, aki a 10. magyar számtól vett részt az újság szerkesztésében (akkor még Flex/Concorde-ként). A fentiek is jól tükrözik, hogy egy sikeres csapat és/vagy kiadvány a scenén hogy vonzza magához az újabb tehetséges tagokat.

Az 1987-ben alapított Soc.Brigade 1992 őszén alakult át, és a régi mag aktív tagjai Absolute! néven folytatták, de meghívtak új embereket is, akik az akkori magyar amiga-

⁵⁶ News. Sledge Hammer 9. szám. 1992 október

scene krémjét képviselték, mint pl. CRM/Red Rats, Brian/Graffiti (igaz, a Graffiti C64-es csapat volt, de Brian már rendelkezett Amigával), vagy Fester/23C⁵⁷, de 1993 elején, katonai szolgálatát befejezve csatlakozott Rack (Molnár László), a nemzetközi scenén elismert grafikus is.

A Sledge Hammer, sok hasonló underground diskmaghez hasonlóan először papíron terjesztett fanzin volt, de a legtöbb underground kiadványtól eltérően nem fénymásolással sokszorosították, hanem nyomdában készült.

"Hivatalosan" két verzió jelent meg papíron, ezeket megelőzte egy szintén nyomtatott ún. próbaszám (preview), de ezt a készítők nem tekintették a folyam részének, így a kiadások számozása az ezután megjelenő számmal indult. A próbaszám és a két "hivatalos" kiadás kedvező fogadtatásra lelt a folyamatosan alakuló és szélesedő hazai scenén, így a folytatás a készítők számára nem is volt kérdéses. Ami kérdés maradt, az a "hogyan tovább?", pontosabban a "milyen formában tovább?". A papírkiadások IBM PC kompatibilis gépen készültek Ventura Publisher kiadványszerkesztővel, amihez semmiféle dokumentációja nem volt a csapatnak, ez volt az oka annak, hogy például ékezetes karaktereket sem tudtak használni a lap elkészítésénél – ezért jelent meg az összes papír-SH ékezetek nélküli szöveggel (megjegyzés: a lapból való idézetek esetében ezt – az olvashatóság érdekében – kijavítottam). Végül a nyomdai előkészítés és kivitelezés vesződéseibe belefáradó ADT inkább leprogramozta az első diskmag-verziót, aminek a megjelenítése és folyamatos fejlesztése mind időben, mind anyagi téren sokkal kevesebb terhet jelentett.

A lemezen megjelent kiadványok, tehát a diskmagek verziószáma (vagyis sorszáma) a két papíron megjelent szám számozását veszi át és folytatja, azaz az első lemezes Sledge Hammer a 3. szám volt. A dolgozat írásának idejéig sajnálatos módon a világhálón és a saját, illetve az általam elérhető gyűjteményekben sem volt hozzáférhető a diskmag formátumú Sledge Hammer összes száma, valamint a két papírkiadás előtt megjelentetett próbaszám. Mindez csak megerősít abban a véleményemben, hogy a hazai számítógépes underground hőskorának ilyen fontos dokumentumait minél előbb fel kell tární és hozzáférhetővé kell tenni.

57 Ben/Absolute! és Fester/Absolute!: *Az Absolute! története*. Sledge Hammer 9. szám.

1992 október

A jelenleg is hiányzó, lappangó számok a következők: próbaszám (avagy preview-szám) (papírkiadás, megjelent valamikor 1989-ben vagy 1990-ben), Sledge Hammer 3. szám (az első diskmag verzió, megjelent valamikor 1990 második felében, vagy 1991 első felében), Sledge Hammer 4. szám (megjelent valamikor 1991 első felében), Sledge Hammer 5. szám (megjelent valamikor 1991 októbere előtt) és Sledge Hammer 7. szám (megjelent valamikor 1991 októbere és 1992 júniusa között).

A dolgozat elkészítésének időbeli keretein túlmutat az a célom, hogy az összes valaha megjelent Sledge Hammer számot összegyűjtssem, feldolgozzam és a világhálón hozzáférhetővé tegyem. A papíron megjelent első két számot már beszkeneltem és archiváltam, a hiányzó számok kivételével a diskmag verziók feldolgozása (cikkek és képek weboldalon való megjelentetésre alkalmas, illetve indexelhető, kereshető formába történő konvertálása) folyamatban van.

A következőkben tekintsük át az eddig feltárt Sledge Hammer kiadványokat. Az adott kiadványra vonatkozó adatok forrásai legtöbbször maguk a kiadványok, ezeket a cikkek pontos megjelölésével jelzem.

5.1. Sledge Hammer 1. szám (papíron)

A próbaszám utáni első teljes szám. Megjelenés papíron, fekete-fehér grafikákkal, ofszetnyomással, a kiadvány formátuma 208 x 263 mm, álló téglalap, az ISO A/4 papírméretnél valamivel kisebb, terjedelme 16 oldal. Az oldalszámok nincsenek feltüntetve. A címlapgrafika a belíven található információ szerint Balaskó Attila munkája, ezen kívül csupán a kiadvány neve (SLEDGE HAMMER) szerepel feliratként, kiadásszám nem, a kiadványban nincs impresszum, így a kiadás sorszáma és ideje csupán a cikkek tartalmából becsülhető meg: az újságban említett legkésőbbi konkrét dátum május 5. (ADT: *Tatabánya Party, május 5.*), míg az egyik cikk végén a szerző copyright jelzést alkalmaz 1990-es évszámmal (Silver/Log-X és Casio/Log-X: *Hogyan nem készítettünk demo-t...*).

A tartalom egy tipikus scene-újságra jellemző: party-beszámolók, hírek a scenéről, felhasználói szoftverek leírása, játékleírás, több humoros cikk, néhány számítástechnikával kapcsolatos hirdetés, felhívás az olvasókhöz, hogy írjanak cikkeket az újságba, valamint a hátsó borítón top-lista (a próbaszámot követően nem mindegyik kategóriában érkeztek szavazatok, így több helyen szerepel a "NINCS ADAT!" felirat).

Sledge Hammer

Kopp-y party (friday the 13th)

Bar azt hiszem senkit sem érdekel különösebben, de elmesélem az év leglamerebb copy-party-jának story-ját.

Ugy kezdődött az egész, hogy kezembe vettem a Sledge Hammer preview példányát, amit Scanner kapott KRS-tól. Olvasom: HIGH VOLTAGE party. Egyből kedvet kaptam: Miért ne rendezhetnénk mi is? Elküldözgettem a leveleket.

Eljött a party napja (pentek 13: nem semmi...) A találkozon 1 azaz egy ember jelent meg!!! TRISTOR/Gamma Studio. Vartunk, hatta kesnek. Allitól Psycho/Gamma is jött volna... De nem jött. Mindegy megyünk.

Copyzas: Log-x 1 lemezt másolt, Gamma rezről 5 lemez. Nem sok... Utána digitiztunk, majd megpróbáltuk a legfrissebb Gamma rutint: az IRQ-loader-t. COOL! Ez után a kedves vendegünk elszornyedve az állapotoktól, hazaindult. Sajnáltam szegényt. Hajnali 4-kor kelt, és most utazhat vissza: 200 km-es tavolságra lakik.

Ezennel kijelentjük hogy az év leglamerebb party-ja a Friday 13 party volt. Nem ajánlok hasonló jokat senkinek.

Silver/LOG-X

CHEAP HINTS

Kventa Kft, 1078 Budapest, Cserhat utca 12.

Telefon: 121-3076. 3M diskek.

5.25" DS-DD disk 89 forint + AFA/db

5.25" DS-HD disk 122 forint + AFA/db

3.5" DS-DD disk 148 forint + AFA/db

3.5" DS-HD disk 294 forint + AFA/db

Hírivo BT, 1081 Budapest, Bezeredi u. 6.

KAO-DIDAK diskek.

5.25" MD2D - 112Ft. 10, 50, 100 doboz fel;ett: 100Ft,

90Ft, 75Ft.

5.25" MD2D Color - 128Ft. ill. 115Ft, 100Ft, 85Ft.

5.25" MD2HD es MD2HD Color - draga!

3.5" MF2DD - 240Ft. ill. 215Ft, 190Ft, 165Ft.

3.5" MF2DD Color - 256Ft. ill. 230Ft, 205Ft, 180Ft.

3.5" MF2DD diskaroo - 288Ft. ill. 255Ft, 230Ft, 200Ft

3.5" MF2HD - 480Ft. ill. 430Ft, 380Ft, 355Ft.

ADT

ADT sources

Meglepőde halltam ADT-tól, hogy készít egy lemezt amin mintaprogramok lesznek, amelyekből a teljesen kezdők megtanulhatnak demokat kódolni. Errol faggattam.

-Hogy van ez az egész? eddig te voltál legjobban kiakadva, ha valahol azt olvastad, hogy "source swapping"!

-Ez most teljesen más! Eddig az új Amiga tulajdonok mindig hozzám fordultak segítségért, mivel én már valamennyire bírok kódolni Amigan. Ezt untam meg, ennyi az egész. Ez nem azt jelenti, ha valaki segítségért fordul hozzám azt elküldöm a busba...! Csak már untam mindenkinek leadni ugyanazt a musort a bitplane felepitesről, copperlistáról, blitterről, zenelejátszóról. Így készítettem egy lemezt amin olyan forrasprogramok vannak, persze kommentálva, amelyekből bárki megtanulhatja a dolgokat.

-De ezt most pénzért árulod!?

-Miért mit adnak ma ingyen? Ezek saját szellemi termékek amit pénzért árulhatok.

-Mennyiért adod ezt a lemezt?

-Azt hiszem nagyon olcsón, 1000 forintért. Tudok olyanról, most nem akarok nevet mondani, aki egy regisztrálterkepet ad 500 forintért, amit valahonnan kimasolt! Ez a lemez valamivel azért több, mert ezen konkrét példakat lát az illető.

-Mi van a lemezen?

-Scrollok, copperhasznalatra példak, logomozgatas, blitterhasznalatra példak, csak hogy egy parat említsek, persze van rajta minden mi szem-szajnak ingere. Az ugyesebbek, egy komplett demot oszerakhatnak a lemezen taláható forrasokból! Majd most készítitek egy újabb lemezt ami már egy kicsit profizzionalisabb lesz, ezen lesznek majd tracktolto, blitterrel vonalhuzas, fillezes, stb.

Master Blaster

Tartalom...

Azt hiszem, már valahol leirtam, hogy a Sledge Hammert az olvasók írják! Ezert szerentem most megkérni az olvasókat küldjenek cikkeket mindenféle témakban. C64 anyagunk szinte nincs is! Nem szeretnem, hogy Amiga-centrikusak legyünk!!! Írjatok a C64-es amitastechniksrol is.

Sledge Hammer, 9004 Győr, Pf.27.

2. ábra: A Sledge Hammer 1. számának 13. oldala

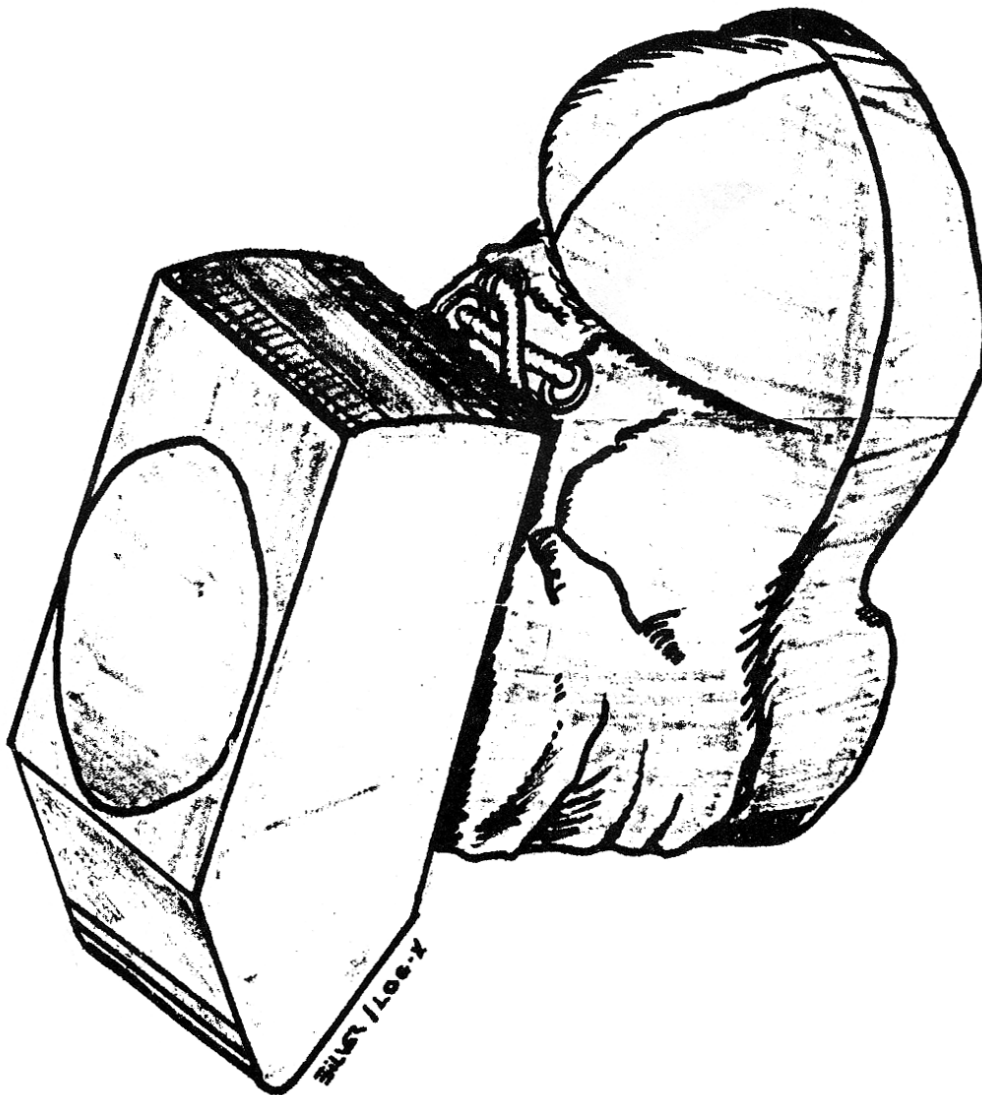
Impresszum híján a szerzők is csak a cikkek végén sporadikusan alkalmazott aláírásokból azonosíthatóak, ők a következők (oldalszám szerinti sorrendben, egy-egy szerző az adott kiadásban néha több cikkel is szerepel): Bujtus/FBI Crew avagy K.L.G/Soc.Brigade, Zozo/ILC, Maci/Virus Inc, FLY company of Sopron, Ern0/1GD (Vanguard), ADT, Silver/Log-X, KRS/Double U, Master Blaster, Mr.Chaos/Silent Madness.

A lap megjelenéséről elmondható, hogy tipográfiaiilag egyszerű és letisztult, a belív rendszerint kéthasábosan és szellősen tördelt, az ékezetek hiányát kivéve könnyen olvasható, grafika csupán a címlapon és a 14. oldalon található, egészében: a korszakra jellemző hasonló underground kiadványok között igényesnek számít.

5.2. Sledge Hammer 2. szám (papíron)

A második, és egyben utolsó papíron megjelenő szám, ismét fekete-fehér grafikákkal, ofszetnyomással, a kiadvány formátuma azonban más, ezúttal 205 x 292 mm, álló téglalap, az ISO A/4 papírméret nyomdai vágott mérete, a lap terjedelme pedig most 20 oldal, az oldalszámok nincsenek feltüntetve. A címlapgrafikán a Silver/Log-X szignó látható, ezen kívül ismét csupán a kiadvány neve (SLEDGE HAMMER) szerepel feliratként, kiadásszám nem, a kiadványban továbbra sincs impresszum, így a kiadás sorszáma és ideje megint csupán a cikkek tartalmából becsülhető meg: az előző számra való utalások alapján (pl. oldalszám növekedés és a top-listák hiánya) egyértelmű, hogy a két papíron megjelent Sledge Hammer közül ez a második, az egyik cikk címe (Ern0/Soc.Brigade: *Energy Party Weiz '90 June*), és egy másik, ugyanarról a partiról szóló írás (ADT/Soc.Brigade: *Energy-Chaos Party in Weiz*) alapján megállapítható, hogy ennek a számnak a megjelenése nem lehet korábbi, mint 1990 júliusa. (Megjegyzés: a szerkesztőkkel fentebb már említett kapcsolatfelvétel során megtudtam, hogy a kezdeti számok maximum 1-2 hónapos különbséggel jelentek meg, ez, és a már idézett tartalmak alapján következtettem a megjelenési időpontokra).

SLEDGE HAMMER



3. ábra: A Sledge Hammer 2. számának címlapja

A tartalom az előző számhoz képest nem sokat változott, de általánosságban elmondható, hogy a cikkek színvonala nőtt. Újdonságként megjelent néhány ötlet a postai és telefonos csalásokra, vagyis hogyan lehet ingyen levelet küldeni, vagy utcai fülkéből ingyen telefonálni – végül is ez egy underground, az illegális scénéhez erősen

kötődő kiadvány –, illetve egy ausztriai hardvervásárlás története, néhány hardver-hír és egy C64-es cikk is.

Ezúttal nincs top-lista (a hátsó borítót is cikk foglalja el), a lapban található szerkesztőségi üzenet szerint azért, mert már eleve négy oldallal túllépték a tervezett terjedelmet, de ígérik az eddig beérkezett és a következő lapzártáig beküldött szavazatok összesítését és publikálását a 3. számban.

Impresszum híján a szerzők ismét csak a cikkek végi aláírásokból azonosíthatóak, ők a következők neveken szerepelnek (oldalszám szerinti sorrendben, egy-egy szerző itt is néha több cikkel képviselteti magát): Ern0/1GD/Soc.Brigade, Zine (ez meglehet, csak forrást jelöl⁵⁸), ADT/Soc.Brigade, Jean/Chromance, Brothers of Mercy/SH, Demon/VIP, DMS, Mr.Chaos/Soc.Brigade, Head/High Voltage, Bujtus/Soc.Brigade, Solo/VIP.

A tördelés és megjelenés lényegesen nem változott, grafika csupán a címlapon és a 2. oldalon található.

5.3. Sledge Hammer 6. szám (diskmag)

A megjelenés ideje 1991 október. A kiadvány *Köszönetek* szekciójában szerepel a közreműködők listája – tehát már van impresszum –, ők a következők:

SH program és grafika: ADT, **zene:** Ern0, **intrózene:** ADT, **a szám cikkírói és rajzolóí (a-z):** ADT/SB, Absurd/23C, ALex/SB, Azmodeus/CybOrg, Ben/SB, Biga, Comiga/SB, CRM/RedRats, Dave, Doug/Black Art, DrZothyo, Ern0/SB, Gépfox/23C, Horseface/LC, IronMachine/23C, Jaby/Live Act, Jean, Loy/K.O.5001, Mash/SB, Michel Angelo/23C, Mucus/Muffbusters, Poko, Raize/Live Act, Richy, Vica/SB⁵⁹.

A lapszám készítésről sokat elárul ADT bevezetője, ebből idézek most részleteket.

„Hát íme, ismét megjelentünk! Megkésve bár de törve nem. Mit van tenni, megint késtünk egy pöttyet. Láthatod a program (mármint a SH rutin!) is változott egy kicsit. Aztán jött a megjelenés ideje... Éppen szép nyugiban tördelem a cikkeket amikor...

⁵⁸ A Zine egy népszerű diskmag, a svéd alapítású Brainstorm csapat kiadványa

⁵⁹ Team of Sledge Hammer: *Köszönetek*. Sledge Hammer 6. szám. 1991 október.

kkrrsss, hhrm, hhrmm... elszállt a lemez a cikkekkel, már ahogy azt már megszoktuk, amikor készül az újság. FUCK! De én már ravasz voltam és klónoztam a lemezt a cikkekkel az elején, vagyis volt róla biztonsági másolat. Persze a nyers cikkekkel, úgyhogy nem volt más hátra, mint előre, mármint a munka elejére, mert kezdhettem a cikkek tördelését az elejéről. Erről jut eszembe van egy új Cygnus Editor (V2.12) amelyik már karakterszámba veszi az ékezetes betűket is! Mert a régi az egyszerűen nem számolta bele őket a sorban szereplő karakterek közé és a tördelés nagy részét manuálisan kellett csinálni (PFFÚÚÚJ!), sőt még olyanokat is csinált, hogy a sor végen szereplő ékezetes karaktereket egyszerűen lenyelte. És az hogy tetszik, hogy a SH már kezeli a textekbe biggyesztett grafikákat is? Szerény véleményem szerint (ADT) egész COOL! Már nem csak azért, mert én írtam... (Hehe!), hanem úgy egyáltalán jól néz ki.

Szeretnénk ha kedves olvasóink is többet írnának vagy rajzolnának az újságba, mert mi biz. néha nem igen bírjuk hónapról hónapra teleírkalni a SH-t. Játékleírásokkal bizonyára tele bírnánk írni, de ettől, ha lehet tartózkodunk, mivel nem ilyen elképzeléssel kezdtük az újságot. Így is rengeteg időnkem emészti fel egy-egy szám elkészítése, másra szinte nem is jut időnk, és nem panaszként említjük de egy fillér hasznunk sincs az egészből. Ez van! A rendszeres csúszás a megjelenésekkel is ezzel indokolható. Azt hiszem senki sem várja el tőlünk, hogy az összes szabad/munkaidőnkben az újságot írjuk, mindamelllett, hogy ebből nem tudunk megélni. Na jó, vége a sopánkodásnak, végül is az élet szép és az ember azért van, hogy élvezze...

...Abbahagytuk azt a féle számozást, hogy SH X/(X-2)D, mert leginkább magunk zavarodtunk bele. Mostantól elmarad a /?D, és marad a pure újságszám, évfolyam és egyéb keverések nélkül! Tehát a mostani az a 6-os!..."⁶⁰

A tartalom a papírkidadásokhoz képest jelentősen gazdagodott, itt már nem szab határt a nyomdaköltség vagy az oldalszám, a szöveges anyagok jó hatásfokkal tömöríthetőek és az Amiga lemezformátumának kapacitása (880 kbyte) egy diskmagnek rendszerint bőven elég. A publikációk között nagy számban szerepel grafika, a *Saláta* rovatban irodalmi (legalábbis azt célzó) művek is megjelennek már, a zenekritikai és programozói rovat állandó, valamint meghirdetnek több pályázatot pl. grafikára és zenére. Jellemzően minden számban felhívják az olvasók figyelmét a programküldő

60 ADT/Soc.Brigade: *Prologue*. Sledge Hammer 6. szám. 1991 október.

szolgáltatásra, vagyis ha valaki a Sledge Hammerben egy szoftverről olvas tesztet, akkor a lap készítőitől ingyen beszerezheti az adott programot, amennyiben az olvasó küld lemezt a másolásra. Ez is jelzi a scene (illetve a Sledge Hammer) nonprofit jellegét, ami sok scene-tag szerint az egyik legfontosabb vezérelv a számítógépes undergroundban.

5.4. Sledge Hammer 8. szám (diskmag)

A megjelenés ideje 1992 június. Újfént a *Köszönetek* szekcióban szerepelnek a közreműködők, ők az alábbiak:

SH program és grafika: ADT, **zene:** Noice/Cytax, **intrózene:** ADT/SB, **a szám cikkírói és rajzolói (a-z):** ADT/SB, Amon Ra/Wave, Atya, Bart/Isch Crew, Ben/SB, CRM/RedRats, Derko, Ern0/SB, Kentaur/Wave, Poko, Raize/Live Act.

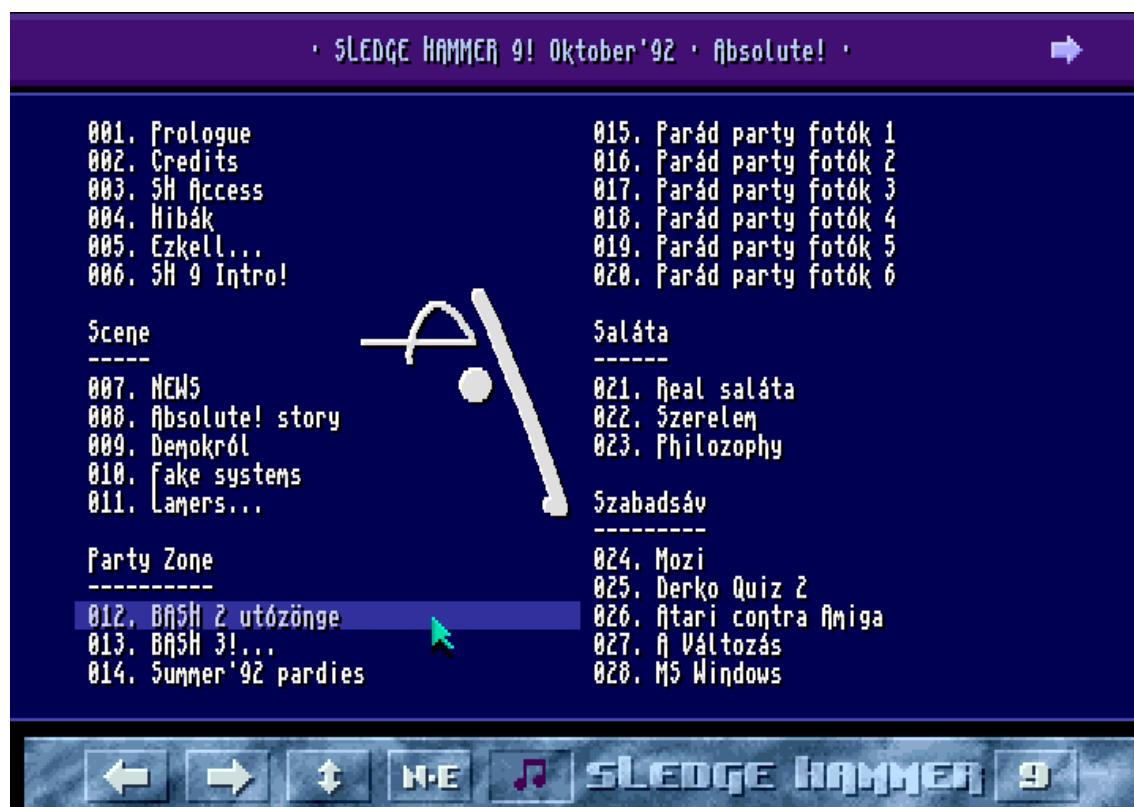
A tartalomban jelentős helyet kap a Soc.Brigade által is szervezett BASH2 party, szöveges beszámolót olvashatunk, partifotókat nézegethetünk. Ebben a számban van először kvízzjáték, aminek nyereeménye egy hardver elem⁶¹, a feladvány és a nyereemény egy hazai hardver-gurutól, Derkótól származik, ami egyfajta promóció is (Derko állandó szereplője a hirdetésrovatnak). Érdekes még, hogy az irodalmi rovatban leközlik George Orwell Animal Farm című művét angol nyelven (mint láthattuk már, sok diskmag használ BBS-eken terjedő szövegeket, hogy tartalmát gazdagítsa).

5.5. Sledge Hammer 9. szám (diskmag)

A megjelenés ideje 1992 október. Ez a szám immár *Credits* címszó alatt sorolja fel a lap készítőit, és ez az első szám, ami már az Absolute! csapat neve alatt jön ki. A *Credits*-ben feltűnik a Sledge Hammer PC-s verziójának két alkotója (Ern0, Petroff) is. A Sledge Hammernek összesen két száma, a 8. és a 9. jelent meg PC platformra, ahol

⁶¹ Egy Action Replay törökártya Amigához

DOS alatt futott. Az Ern0 által fejlesztett PC-s diskmag a programozó szakdolgozata témájául is szolgált (Zalka Ernő: *Sledge Hammer PC*. Szakdolgozat. Széchenyi István Főiskola, Győr, 1992).



4. ábra: A Sledge Hammer 9. számának első menüoldala

Alábbiakban a diskmagban közölt impresszum olvasható, amiben – az eddigiektől eltérően – a személyekhez sorolják a lap létrehozásában betöltött funkciókat, a kiemelések is ezt tükrözik.

ADT/Absolute! intro code+gfx+muzak & mag code+gfx, **Amon Ra/Wave** 1 cikk, **Bart/Isch Crew** 7 kép, **Ben/Absolute!** 9 cikk, szerkesztés (he... – ADT), **Botcher/Red Rats** 3 cikk, **CRM/Absolute!** 4 kép + titlepic, **Ern0/Absolute!** pc code, pc szerkesztés, 4 cikk, **Frank N. Stein/Red Rats** 1 cikk, **Feri/Concord** zene, **Fester/Absolute!** 1 cikk, **Geoff/Deep** 1 cikk, **Mr.Pixel/Fi-Re Crew** 4 cikk, **Nono** 2 cikk, **Petroff/Absolute!** pc zene, **Poko** 6 cikk (+16), **Rapper/Isch Crew** 2 kép, **Renegade/Submission** 1 cikk, **Roli** 2 cikk, **Tomcat/Abaddon** 1 cikk, **Trident/exFi-Re** 1 cikk.⁶²

⁶² Credits. Sledge Hammer 9. szám. 1992 október

A bevezető cikkben Ben/Absolute! vázolja a diskmag és az új csapat helyzetét, valamint kitér arra is, hogyan tervezi az Absolute! gárdája a Sledge Hammer jövőjét.

„Hello minden kedves olvasónk! Ezennel kilencedszer jelentkezzük, a szokásos hosszú szünet után, azonban ezalatt a három hónap alatt egyáltalán nem tétlenkedtünk, rengeteg minden történt a házunk táján... A legfontosabb, hogy a Sledge Hammer-t ezentúl Absolute néven fogjuk kiadni. Igen, a számításaink beváltak, hiszen a régi nagynevű csapatok sorra „ágynak estek”, mint a Majic 12, Live Act, vagy a Fi-Re Crew példája mutatja. Ezért gondoltuk, hogy a maradék, még aktív magyar scene-tagokból kellene egy tényleg jó csapatot összekovácsolni. A munkánknak meg is lett az eredménye, második esetben a történelem folyamán magyar csapat került fel a külföldi chart-okra és először jutott be magyar coder (ADT személyében) a világ 10 legjobb codere közé. Az Absolute!-ről természetesen részletesen olvashatsz egy új rovatban, ahol csapatok történetét, vagy híres emberek karrierjét tesszük közzé. A nyár folyamán stábunknak fantasztikus tudósításokra nyílt lehetősége, példának okáért személyesen kísérhettük soron a Skandináv party-k fantasztikus forgatagát. Mindez reméljük még színesebbé teszi ezt a számot. Egyébiránt az egész Sledge Hammer-re jellemzőek az újítások, mert tényleg igaz a mondás, hogy a változatosság olyan, mint a Bözsi melle (gyk: gyönyörködtet) és néha tényleg eljön az idő valami újra...

A legutóbbi SH-ban sajnos tényleg meglehetősen kevés cikk volt. Tudjátok, elég kiábrándító volt, hogy mindössze 3 cikk érkezett a szerkesztőségünkbe. De annál több levél, hogy "cool" meg „teccik az újság...” stb, úgy látszik, hogy a többség csak olvasni szeret... Szerencsére kicsit fenékre rugdostam az ismerősöket, mi is összeszedtük magunkat és íme az eredmény! Ha nem hiába próbáltunk a kedvetekben járni és tetszik ez a szám, akkor ne csak elolvasd, hanem terjeszd is az SH-t! Vajon ha mi is pénzért árulnánk az újságot, mint a GURU tette, akkor mindenki másolná, mint örült? Jöjjetek rá, hogy nem mindennapi lehetőség egy ilyen fórum a kezünkben! Akár miről, akár milyen terjedelemben és több ezer olvasó számára írhattok. Bárki ingyen lemásolhatja az újságot és még meg is köszönjük, ha terjeszti. Szóval igaz, most már sokkal biztatóbb a helyzet, mint legutóbb, de még mindig lenne hely több cikk, hirdetés számára. Mindehhez részletes információt nyújtunk, szóval nem is írok erről többet. Írjatok, rajzoljatok, komponáljatok!

Végezetül egy jó hír! A 10. szám már angolul is meg fog jelenni, ezért már nemcsak magyar cikkeket várunk! Ha pedig igazán tetszik a Sledge-Hammer és érzel magadban elég tehetséget, várjuk szerkesztők, rovatvezetők jelentkezését! Oké, most pedig lapozz! Minden jót:

BEN/SH-TEAM”⁶³

A *News* rovatból kiderül az is, hogy a következő számtól megjelenő angol kiadás szerkesztését az új tag, Fester/Absolute! fogja csinálni, aki már várja az angol nyelvű cikkeket⁶⁴, a mag intrójából pedig megtudhatjuk, hogy ADT külföldi, elsősorban európai szerkesztőket keres Fester munkájának megkönnyítésére.

5.6. Sledge Hammer 10. szám, angol kiadás (jelzése szerint: 10E)

Megjelenési ideje 1992 december. Ez az első angol nyelvű Sledge Hammer, ami hamarosan népszerűvé teszi az újságot szerte a világban, és hamarosan felkerül a nemzetközi top-listákra is. A későbbiekben a párhuzamosan megjelenő magyar és angol számok kiadása között akár több hetes szünet is eltelhet, ezért az ismertetést a kiadási időket követve folytatom.

A *Credits* szerint a szám készítői sokan vannak és nemzetközi összetételt mutatnak. Ők a következők:

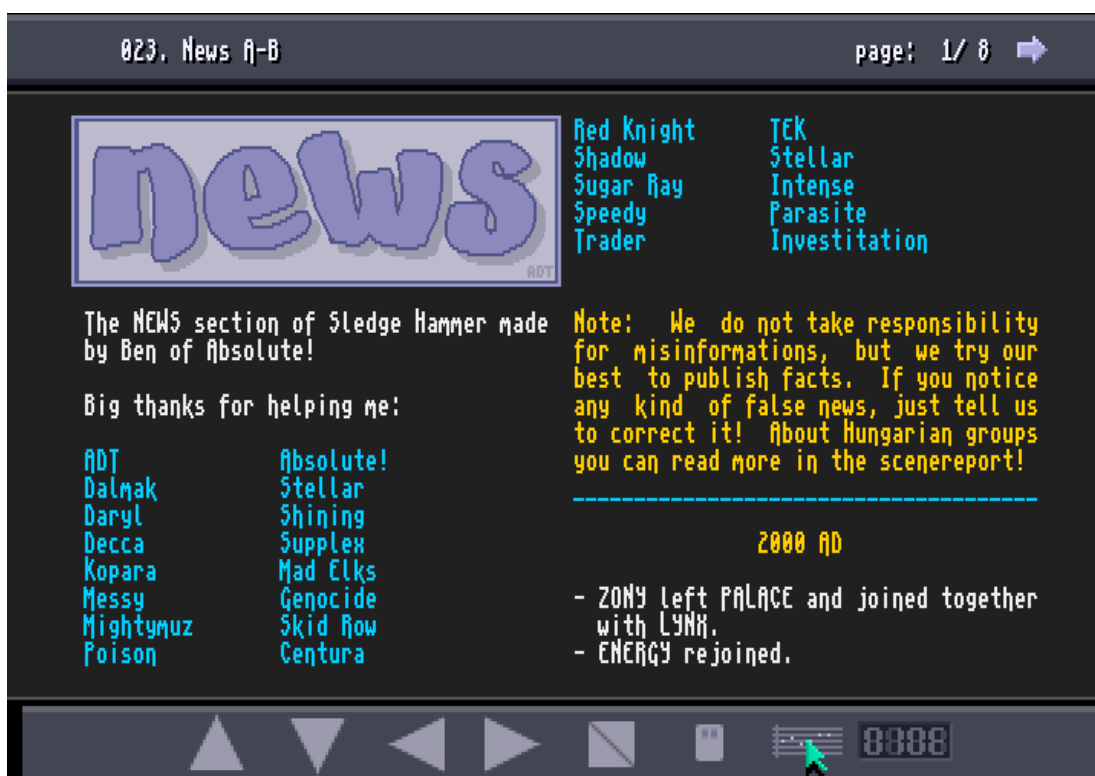
Főszerkesztő: Fester/Absolute!, **szerkesztők:** Ben/Absolute!, ADT/Absolute!, Dark/LSD, Jay/Absolute!, Shadow/Stellar, Magic/DarkStar, **clip-arts:** SHADOW/Stellar, Dark/LSD, Jaby/Absolute!, ADT/Absolute!, **hírek:** Ben/Absolute!, Dalmak/Stellar, Dark/LSD, Daryl/Shining, Fester/Absolute!, Messy/Genocide, Mightymuz/Skid Row, Poison/Centura, Red Knight/TEK, Shadow/Stellar, Sugar Ray/Intense, Speedy/Parasite, Trader/Investation, **cikkek:** Fester/Absolute!, Ben/Absolute!, Mr.Keel/Nova, Dark/LSD, **címlapgrafika:** ADT/Absolute!, **illusztrációk:** CRM/Absolute!, ADT/Absolute!, Bart/Isch Crew, Krapulax/ex.

⁶³ Ben/Absolute!: *Prologue*. Sledge Hammer 9. szám. 1992 október

⁶⁴ Ben/Absolute!: *News*. Sledge Hammer 9. szám, 1992 október

soc.Brigade, Bujtus/ex. soc.Brigade, Mr.Chaos/ex. soc.Brigade, **zene**: BlueSilence & Gedeon/Nova.⁶⁵

Az eddigi magyar számokhoz képest több újdonság is van: megjelennek a külföldi scene-hírességekkel készített riportok (pl. Head-X/Andromeda), több interjú és cikk foglalkozik a magyar scénével, nyilvánvaló tájékoztató szándékkal a külföldieknek szánva (pl. Fester/Absolute!: *Hungarian Papermags*, Ben/Absolute!: *Hungarian Scene Report*, Ben/Absolute!: *Absolute! Story*, vagy szerző megjelölése nélkül: *ADT Interview*), és elindul a Scene Quiz sorozat, Fester/Absolute! gondozásában (ez utóbbi rovatban az olvasó a scénéről szerzett tudását, ismereteit tesztelheti).



5. ábra: A Sledge Hammer első angol nyelvű kiadásából (10E) egy oldal

⁶⁵ Credits. Sledge Hammer angol kiadás 10. szám. 1992 december

5.7. Sledge Hammer 10. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 10H)

Megjelenési ideje 1993 január, tehát az angol kiadás után kb. egy hónap. Az újságban megjelent szerkesztőségi íráson keresztül először keres a csapat szerkesztőket⁶⁶, valamint itt jelenik meg az újság olvasóinak reakcióit és a szerkesztők által adott válaszokat tartalmazó levelező rovat, *Post-Box* címmel. Szokás szerint a Credits tartalmazza az aktuális szám közreműködőinek neveit.

Főszerkesztő: ADT/Absolute!, **szerkesztők:** Ben/Absolute!, ADT/Absolute!, **clip-arts:** Shadow/Stellar, Jaby/Absolute!, Dark/LSD, Bart/ISCH, ADT/Absolute!, **music:** Mc.Green/Absolute!, Petroff/Absolute!, **címlapgrafika:** ADT/Absolute!, **cikkek:** ADT/Absolute!, Amon Ra/Wave, Bálint Zoltán (BZ), Ben/Absolute!, Charon/Zoolook, Great/Independent Association, CRM/Absolute!, Derko, Genie/The Studio, Jaby/Absolute!, Poko & Atya, Raize exLive Act, SirDamys/Impulse, Visitor/Redstone, **illusztrációk:** CRM/Absolute!, Bart/ISCH, Fate/Wave, Flex/Concord, FNS & Dudi/Red Rats, Genie/The Studio, Jaby/Absolute!, Mr.Sister, Rapper/ISCH, Thomas.⁶⁷

A szerkesztők által írt bevezető tömören festi le a Sledge Hammer körüli változásokat, ebből következik egy részlet.

„Egész szép lett ez az új design! Nem? Sziasztok ebben a jubileumi 10. számban, melyet a győri SBASH3!-onadtunk ki! Remélem mindenkinek sikerült kipihenni az ünnepek fáradalmait a pihentető hétköznapiakban és végre van időtök egy kis SH olvasásra. Most is sok újdonsággal találkozhattok, a már megszépült külalakkal és ilyen, meg ilyen színekkel tarkára varázsolt újságban. Az érdeklődés nőtt a 9. szám után, de ne aggódjatok, 10-szer ennyi cikket is el tudnánk helyezni az újságban...

FONTOS: Keresnénk TEHETSÉGES EDITOROKAT az újság szerkesztésére, mert a demóírás rovására megy, hogy mi szerkesztjük be az egész SH-t. Szóval egy ABSOLUTE! lehetőség! Írd meg, miért döntünk melletted, hogy megkönnyítsd a döntésünket. Jelentkezők BEN vagy ADT címére írjanak! ADT speaking: Ez még nem a

⁶⁶ *Prologue*. Sledge Hammer 10. szám. 1993 január

⁶⁷ *Credits*. Sledge Hammer 10. szám. 1993 január

2.0-ás SH verzió (de fut 2.0-án!) ez "csak" a V1.99dx, az új route más lesz... és probably jobb is, design-re tök más lesz.

Egy kis segítség: A lent látható nyilak használatára nem nehéz rájönni, szóval csak az extrákra térek rá: A lapváltás a mouse jobb/bal kerethez csapásával is lehetséges és az előző/következő cikkekre pedig a mouse le/fel mozgatásával juthatsz. Jobb gombra a menüben találsz magad.

A 007. és 008. számú „cikkek” nem is cikkek hanem ProTracker module-ok tehát ha az egyik már 42-szer körbement, és a macskád is elbírja már dúdolni akkor betöltheted a másikat. És ha azt is meguntad akkor, vagy lassan olvasol vagy esetleg bekapcsolsz valami mást. (ha lett volna még hely a lemezen akkor több module is ráfért volna... ha, ha, haha! :-) Majd legközelebb...”⁶⁸

A cikkek összetétele a már fentebb említetteken kívül nem sokban tér el az eddigiekben megszokottól, a Derko-féle kvíz folytatódik, közlik a partibeszámló mellett a SBASH3 versenyek eredményeit, valamint a versenyre benevezett grafikákat is.

5.8. Sledge Hammer 11. szám, angol kiadás (jelzése szerint: 11E)

Megjelenési ideje 1993 április, immár a második angol nyelvű kiadás, benne magyarázattal a lapszámozásról, miszerint 9 magyar szám után jelent meg az első angol nyelvű, ezért lett az 10E és így tovább.⁶⁹ Jean csatlakozott mint szerkesztő⁷⁰, a készítőket teljes listája ezúttal:

Főszerkesztő: Fester/Absolute!, **szerkesztők:** Ben/Absolute!, Jean/Absolute!, **segédszerkesztők:** Red Knight ot TEK, Shadow/Stellar, **tervező:** ADT, **programozás:** ADT/Absolute!, **új vezérlőpanel tervezése:** Jaby/Absolute!, **zene:** Chromag/Essence, Rancor/Absolute!, **betűtípusok:** ADT/Absolute!, **cikkszerzők:** Ben/Absolute!, Blue

⁶⁸ *Prologue*. Sledge Hammer 10. szám. 1993 január

⁶⁹ *Prologue*. Sledge Hammer angol kiadás 11. szám. 1993 április.

⁷⁰ Ben/Absolute!: *News A-C*. Sledge Hammer angol kiadás 11. szám. 1993 április.

Nun/Utopia, Duck, Duke/Freedom, Fester/Absolute!, Jean/Absolute!, Mc.Green/Absolute!, Poko & Atya, Sinister/Ivory, **hírek:** Ben/Absolute!, Blue Nun/Utopia, Casket/Deadline, Fester/Absolute!, Mental/Absolute!, Rackler/Absolute!, Shadow/Stellar, Slam/X-Trade, Trasher/Panic, Uncle Mat/Grace, **clip-arts:** ADT/Absolute!, Bart/ISCH Crew, Dark/LSD, Goa, Jaby/Absolute!, Microchip/Shining8, SHADOW/Stellar, **illusztrációk:** Bart/ISCH Crew, CRM/Absolute!, Duffy/X-Trade, Fate/Wave, **chip-zenék:** ADT/Absolute!, Feri/Concord, Mc.Green/Absolute!, Noice/Polaris, Pepe/Subzero.⁷¹

Külön rovatban igen nagy választékot vonultat fel a lap chip-zenékből. Ezt a Sledge Hammerrel szembeni kritikákban néhányan annak tulajdonítják, hogy így akarják kitölteni a lemezt cikkek írása helyett. Ezt talán cáfolja az, hogy a tartalomjegyzék klikkelhető elemeinek száma (igaz a hirdetésekkel, a két főzenével és a 11 chip-zenével együtt) 110. A nemzetközileg ismert és elismert scene-tagok interjúi folytatódnak, ezúttal Chaos/Sanity, Rack/Absolute! és Shadow/Stellar szerepel a lapban. Külön szekcióban (*Glimpses of Abnormalia*) az Abnormalia névre hallgató diskmag egyes (irodalmi vagy szórakoztató célzattal született, tehát nem scene-orientált) írásai jelennek meg, a bevezetőben jelezve az együttműködést a két lap között.

5.9. Sledge Hammer 11. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 11H)

A jelzett kiadási idő 1993 április-június, tehát mintegy 2 hónappal az angol verzió megjelenése utánra tehető. Az újság programkódja tovább finomodik, ezúttal már lehetőség van a cikkek szövegei között adott szóra keresni, a bevezetőt ezúttal Flex/Concord írta, aki ettől a számtól szerkesztőként vesz részt a munkában. A *Credits* a következő személyeket sorolja fel:

Főszerkesztő: ADT/Absolute!, **editors:** Ben/Absolute!, ADT/Absolute!, Flex/Concord, **clip-arts:** ADT/Absolute!, Bart/ISCH, CRM/Absolute!, Dark/LSD, Goa Grafix, Hazel/Absolute!, Microchip/Shining 8, Shadow/Stellar, **music:** Lazy/Zoolook,

⁷¹ *Credits*. Sledge Hammer angol kiadás 11. szám. 1993 április

címlapgrafika: Hazel/Absolute!, **cikkek:** ADT/Absolute!, Amon Ra/Wave, Ben/Absolute!, Botcher/Impulse, Charon/Zoolook, CRM/Absolute!, Derko, Dr.Troll, Dudi/Red Rats, Flex/Concord, FNS/Red Rats, Genie/The Studio, Goa Grafix, Lord/Hyperacidity, Nexus 6/Frogs, Poko & Atya, Raize, Roli, Snotty/Faculty, Sycora/The Studio, Visitor, 7th Son/Creator, **illusztrációk:** Amon Ra/Wave, CRM/Absolute!, Efa/Chrysalis, Geoff, Sycora/The Studio, **chip-zenék:** ADT/Absolute!, Feri/Concord, Noice/Polaris, Pepe/Subzero.⁷²

Folytatódik a már bevált Derko-kvíz, illetve a levelező rovat (ezúttal *P.O. Box* név alatt), az átlagos tartalom ezúttal is a megszokott: partibeszámlók, riportok, zeneszövegek, viccek, képek, chip-zenék, programozói rovat és az elmaradhatatlan toplisták, összesen 17 kategóriában: Best Coder, Best Graphician, Best Musician, Best Swapper, Best Freak, Best Trackmo, Best Filedemo, Best Intro, Best Prod. parts, Best Groupname, Best Party, Best Group, Best Poen Group, Best Slogan, Best Disk, Best Utility, Mixed (ez utóbbiban olyanok kapnak helyet, mint pl. legjobb és legrosszabb tv-reklámok, legjobb palacsinta, legjobb iskolai órák stb.).

5.10. Sledge Hammer 12. szám, angol kiadás (jelzése szerint: 12E)

A megjelenés ideje 1993 december, a lap végén a késedelem okaként a szerkesztők az új számhoz készülő intró körüli problémákat említik, és sajnálatukat fejezik ki, hogy emiatt a cikkek egy része már veszített az aktualitásából⁷³. A bevezetőben üdvözlük az új szerkesztőtársat, a dán Pride/Lemon.-ot⁷⁴ (a Lemon. kiejtése: lemon-point), a lap eleji Credits pedig a következő közreműködőket említi:

Főszerkesztő: Fester, **szerkesztők:** Ben, Jean, **segédszerkesztők:** Shadow/Stellar, Macno, Pride/Lemon., **cikkek:** Sumaleth, Tango/Defekt, Messerschmitt/S!P, Petroff/Absolute!, Placid/Vision, Rackler/Absolute!, Gato, Lord/S!P, **clip-arts:**
⁷² *Credits*. Sledge Hammer magyar kiadás 11. szám. 1993 április-június

⁷³ Sledge Hammer staff: *The End*. Sledge Hammer angol kiadás 12. szám. 1993 december

⁷⁴ SH staff: *Prologue*. Sledge Hammer angol kiadás 12. szám. 1993 december

Shadow/Stellar, Sumaleth, Alex/Movement, CRM/Absolute!, ADT/Absolute!, Harry,
önarckép: D-Mage/Virtual Dreams/Fairlight, **zenék:** Virgill/Masque,
W.O.T.W/Essence, Strobo/Stellar, **hírek:** Trader/Investation, Bad Karma/Balance,
Can/Sceptic, Joker/Logiv, Dalmak/Stellar, Statik-D/Legend, Ben/Absolute!,
Rackler/Absolute!, Sugar Ray/Intense, Norby/Investation, **chip-zenék:** Daddy
Freddy/DLS, Hollywood/Jetset, Static D/Legend, DSN/Absolute!, Blackthorne/TRSI,
CarToon/Toon, Grimm/M.F., **programkód:** ADT/Absolute!, **menü panel:**
Hazel/Absolute!⁷⁵

A riport rovatban (*Spotlight*) ezúttal a következő scene-hírességeket interjúvolják meg: Seck-4/Jetset, Lizard/Lemon., Romeo Knight/Masque. Ezen kívül rövid riportot közölnek a világhírű matematikus Benoît Mandelbrot-tal, aki Magyarországon járt egy fraktálokkal foglalkozó matematikai konferencián. *What's up?* név alatt egy új rovat nyílik, ahol régi legendás scenereket faggatnak arról, hogy mit csinálnak manapság, az első négy személy Greg/Alcatraz, E. Toball (Toball Erdmann), Uno/Scoopex és Tip/Phenomena (az utóbbi kettőt végül nem sikerült elérniük a szerkesztőknek, így róluk csak híreket közölnek).

5.11. Sledge Hammer 12. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 12H)

Pontos megjelenési idő nem található a lapban, csupán ennyi: 1993 ősz-tél. A bevezetőből viszont kiderül, hogy a magyar kiadás az angol után jelent meg (a késedelem oka pedig a nyári szüneti lustaság), tehát valószínű, hogy a szerkesztők 1993 decemberében fejezték be a munkát a 12. magyar számon. A Sledge Hammer történetében először nem ADT a magyar kiadás főszerkesztője, a 10 számban (magyar kiadás) feltűnő Flex/Concorde végül belépett az Absolute! csapatába, és innentől ő tartja kezében a lap szerkesztését. De nézzük az aktuális sajtómunkásokat:

Főszerkesztő: Flex/Absolute!, **szerkesztők:** Ben/Absolute!, ADT/Absolute!, Flex/Concord, **clip-arts:** ADT/Absolute!, Bart/ISCH, CRM/Absolute!, Dark/LSD, Goa

⁷⁵ *Credits.* Sledge Hammer angol kiadás 12. szám. 1993 december

Grafix, Hazel/Absolute!, Microchip/Shining 8, Rack/Absolute!, Shadow/Stellar, **zene:** Virgill/Masque Trsi, W.O.T.W./Essence, **címlapgrafika:** Alex/Movement, **cikkszerzők:** Ben/Absolute!, Dudi/Red Rats, Flex/Concord, FNS/Red Rats, Gato/Impulse, Lala/Faces, Lord/Creator, Mz/x/L.A.L., Poko & Atya, Rapper/Isch Crew, Steve/Concord, Unknown/Chrysalis.⁷⁶

A tartalomra ezúttal a szokásosnál talán több ún. töltelékanyag jellemző, amik rendszerint BBS-eken vagy az interneten hozzáférhető szövegek (pl. az angol helyesírás szabályai, üzleti etikett leírása stb.).

5.12. Party Time – angol nyelvű különkiadás a The Party 93-ról

A megjelenés ideje valamikor a The Party 93 (1993 december 27-29.) utánra tehető, tehát 1993 december vége, vagy 1994 január (esetleg később).

A Party Time a Sledge Hammer egy különkiadása, ami a The Party 93-ról tudósít cikkekben és képekben. A bevezetőben a szerkesztő, Fester ötletadóként a Party 92-re kiadott RAW különszámot említi, ami szerinte nem volt igazán sikeres, leginkább tartalmi hiányosságok miatt, ezt ígéretei szerint igyekszik felülmúlni a Sledge Hammer különkiadása. A diszmag terjedelme, külleme (csak egyoldalas és az eddigiektől eltérő menüje van, valamint a színvilága sem a megszokott) és szoftvere is egyedi (CRM munkája), csupán erre a különszámra készült. A hírekben közöltek szerint az Absolute! átszervezés alatt áll. Fester márciusra ígéri a 13E számot (ez végül júliusban jelenik meg, utolsóként az angol nyelvű Sledge Hammer történetében). A szám végén néhány üzenet magyarul van.

A *Credits* a következő készítőket sorolja fel:

Programkód: CRM, **zene:** Petroff, **grafika:** CRM, **logó:** Rack, **szöveg:** Fester, **fotók:** Jean, Fester.

⁷⁶ *Credits*. Sledge Hammer magyar kiadás 12. szám. 1993 ősz-tél

5.13. Sledge Hammer 13. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 13H)

A megjelenés ideje 1994 április, a főszerkesztő továbbra is Flex/Absolute!, ADT már csak programozóként, clip-art grafikusként és chip-zenékkal képviselteti magát. A *Credits* a következőket említi:

Főszerkesztő: Flex/Absolute!, **olvasószerk.:** Ben/Absolute!, **programkód:** ADT/Absolute!, **zenék:** G.T.O. & Chromag, **címlapgrafika:** Cabo/Technix, **clip-arts:** ADT/Absolute!, Bart/ISCH, CRM/Absolute!, Dark/LSD, Goa Grafix, Hazel/Absolute!, Microchip/Shining 8, Rack/Absolute!, Shadow/Stellar, **cikkek:** Active/Technix, Babjacques, Ben/Absolute!, Bruce/Morbid V., Cabo/Technix, Flex/Concord, FNS/Red Rats, Genie/The Studio, Jacheeka, Lord/Absolute!, Mr. Izzo, Nexus 6/Balance, Petroff/Absolute!, Snotty/Faculty, Selap, Silkie/Morbid V., Pictures: CRM/Absolute!, Flex/Concord, **chip-zenék:** ADT/Absolute!, Active/Technix, Cabo/Technix, Snotty/Faculty, Pat/Concord.

A bevezető talán mindennél többet elárul a diskmag helyzetéről:

„Sziaztok itt, Kecskeméten és az ország bármely más zugában! Azt hiszem végre emberi időben jelentkezünk újra, nem kellett sokat várni Titeket! Ez nem csak annak köszönhető, hogy saját kezembe vettem egy kicsit az irányítást, hanem annak is, hogy végre sikerült többeket rávezetni a publikálás örömére.

Külön felhívnám a figyelmet az Irodalom rovatra, amelyben most nagyon jó cikkeket kaptunk. Rovatokkal kapcsolatban sok újjal találkozhattok ebben a számban, ami szerintem a legeslegjobb az eddigiek között. De nem lövöm le a poénokat, hiszen csak kiléptek egyszer ebből a bevezetőből... "Egyetlen dolog bánt engemet..." és most nem a meghalásra, hanem az SH chart-ra gondolok. Ne kelljen már könyörögni, had legyen a magyaroknak is egy saját chartjuk! Szavazzatok minél többen!"⁷⁷

Újdonságként elindul a *Boozing rovat*, itt ismertebb italok történetéről és keveréséről olvashatunk, a tartalmi megoszlás amúgy a megszokottat hozza.

⁷⁷ *Prologue*. Sledge Hammer magyar kiadás 13. szám. 1994 április

5.14. Sledge Hammer 13. szám, angol kiadás (jelzése szerint: 13E)

A megjelenés ideje 1994 július, Festernek és a gárdának nem sikerült tartani a The Party 93 különszámában (*Party Time*) beharangozott márciusi megjelenést – Fester a *Prologue*-ban arra hivatkozik, hogy a lap tartalmi része készen állt már áprilisban a közlésre, de ADT nem fejezte be az új diskmag kód programozását, ami végül elkészült, és most már a Sledge Hammer merevlemezre installálható. Hírszerkesztőként csatlakozik a csapathoz a swapper Lord/Absolute!^S!P^Vision. Nézzük a *Credits*-et:

Főszerkesztő: Fester, **szerkesztők:** Ben, Jean, Lord, **cikkek:** Zex/Sect, Nexus 6, RokDaZone/Infect, Dalmak/Stellar, Tango/Balance, and various interviewed people, **hírszerkesztő:** Lord, **zene:** DeLorean/Complex, **címlapgrafika:** CAT/Essence, **programozói munka, design és betűtípusok:** ADT, **panel-grafika:** Rack, **clip-art:** Sleepwalker/Hmn/Vnt, Bart/ISCH Crew, Shadow/Stellar, ADT, Zex.

A szám hírei között bejelentik, hogy az Absolute! immár újra csak magyar csapat, az egy francia Mental kivételével, az aktuális taglista a közöltek szerint a következő: ADT (coder), Archie (swapper), Asti (coder), Ben (editor, swapper), Crm (coder, gfx), Edge (coder), Ern0 (musician), Fester (maineditor), Hamlet (ray-tracing), Hazel (gfx, swapper), Jean (coeditor, swapper), Lord (swapper, sysop, coeditor, sfx), Mental (swapper (France)), Petroff (musician), Rack (gfx), T-Bozz (musician), Viti (coder).

Ebben a számban jelentős teret kapnak a scénével és a diskmag-scénével foglalkozó írások, amiből többet is a főszerkesztő, Fester jegyez. Folytatódnak a scener-interjúk (ezúttal egy PC programozóval, Maxwood/Majic 12-vel is megjelenik egy riport), egy cikkben pedig Jean vall a drogokkal kapcsolatos negatív tapasztalatairól, mintegy oktató céllal. Felhívást tesznek közzé a szerkesztők egy, az előző számokban már a lap hasábjain megjelent interaktív kérdezz-felelek játékhoz hasonló program megírására, valamint újabb adagot kapunk chip-zenékből. A lapot záró írásában Fester valamikor őszre teszi a következő lehetséges megjelenést, amennyiben elég anyagot kapnak addig a szerzőktől. Ez sajnos nem történt meg, legalábbis ez az utolsó angol nyelvű Sledge Hammer szám, amiről tudomásom van.

5.15. Sledge Hammer 14. szám, magyar kiadás (jelzése szerint: 14H)

A kiadás dátuma 1996 április, két évvel a legutóbbi magyar nyelvű Sledge Hammer után, és ezúttal már a Promise! és a Frame 18 (ami 1994 áprilisában alakult) a diskmag kiadója. És ez a Sledge Hammer történetében az utolsó megjelent szám. A Credits szerint az alkotók ezúttal:

Főszerkesztő: Flex/Frame 18, **olvasószerkesztő:** Ben/Absolute!, **programkód:** ADT/Absolute!, **zene:** Pat/F18 & Lord/ABS!, **címlapgrafika:** Rack/Absolute!, **clip-art:** ADT/Absolute!, Bart/ISCH, CRM/Absolute!, Dark/LSD, Goa Grafix, Hazel/Absolute!, Microchip/Shining 8, Rack/Absolute!, Shadow/Stellar, **cikkek:** Active/Technix, Babjacques, Automan/Cool Man's, Dan/Cool Man's, Flex/Frame 18, FNS/Red Rats?, Gizmo/Overlords, Lord/Absolute!, Mr. Izzo, Mz/x of LAL, Snotty/Faculty, Jeva/Muffbusters, **illusztrációk:** Dan/Cool Man's, FNS/Red Rats?, Mz/x of LAL, **chip-zenék:** Lord/Absolute!, Mz/x of LAL, Pat/Frame18, Anorganic/Promise!, Amon Ra/Promise!, Scorpik/Absolute!, Snotty/Faculty.

Idézet a bevezetőből:

„B.U.É.K mindenkinek! Hosszú szünet után most ismét találkozunk. A 14H már körülbelül 1 éve csücsül a winchesteremen (egyéb – rajtam kívülálló okok miatt), s ennek köszönhető a cikkek frissessége is. Elég nehéz egyedül összehozni egy újságot, főleg ha valamilyen rendszerességet is követelnek. Ok! Sokan segítettetek, de senkire sem lehet minden alkalommal számítani, hogy xyz majd még biztosan küld két cikket meg egy képet és akkor már kiadható lesz a mag. Másrészt a code is már kissé idejétmúlt, hiszen sokan sokféle bug-ot vettetek észre. Ezek kijavítása ADT dolga lenne. Lenne...”⁷⁸

A szerkesztés már nem a régi magas színvonalú, több cikkben is vannak szedéshibák, vagy hiányoznak az ő és ú betűk, több az átlagosnál a reciklált anyag is, érezhető, hogy a készítők már belefáradtak a munkába, vagy csak elvesztették a motivációjukat. Igaz, ebbe beletartozik az is, hogy az amigascene, immár két évvel a Commodore csődje és az amigák lényeges fejlesztésének leállása után lassan, de

⁷⁸ Flex/Frame 18: *Prologue*. Sledge Hammer magyar kiadás 14. szám. 1996 április.

biztosan hanyatlak. Ha pedig egyre kevesebb az aktivitás a scenén, egy scenekiadványnak is egyre kevesebb a témája és az olvasója is.

Polgár Tamás ugyan azt írja, hogy még 1995-ben ADT eladta az Amigáját és kilépett a scenéről⁷⁹, ez azonban nem így volt. ADT személyes közlése alapján tudom, hogy mind a mai napig megvan az akkori gépe (több régebbi számítógépével együtt), csupán a scenén ebben az időszakban a figyelmét már inkább a demóprogramozásra koncentrált (amit a Sledge Hammer főszerkesztői pozíciójából való lassú visszavonulása is jól mutat, l. a fentiekben), majd az amigascene visszaszorulásával, illetve munkái miatt egyre inkább inaktívvá vált az Absolute!-ban – mint ahogy idővel a csoport más tagjai is.



6. ábra: Az utolsó Sledge Hammer szám címgrafikája

Ugyan pár nagyobb lemezújság a Sledge Hammert túléli, de sokan scener átáll a teljesítmény/ár arányban már messze vezető PC-kre. Mint azt korábban már láttuk, a diskmag-scene még egy darabig aktív, de hosszú távon az új médium, az internet legyőzhetetlen konkurenciának bizonyul. A megjelenés sebessége, a hozzáférés

⁷⁹ Polgár Tamás: *Freax: The brief history of the computer demoscene. Vol. 1.* CSW Verlag, Winnenden, 2005. p. 171.

hihetetlen kiszélesedése, a platformfüggetlenség és az a tény, hogy egyszerű HTML oldalakat létrehozva lehet már híreket szállítani a scénéról, vagyis nem kell többhetes (vagy hónapos) programozói munka, mint egy diskmag megírásához, tehát mindezek az ezredfordulóig a diskmag-ek lassú elmúlásához vezetnek.

6. Áttekintés

Dolgozatomban megpróbáltam képet festeni az informatika és a kommunikáció robbanásszerű fejlődésével kialakuló új helyzet egyik speciális szociológiai produktumáról, a számítógépes undergroundról, annak is a legális és kiemelkedően kreatív részéről, valamint ennek sajátos és egyedülálló kiadványtípusáról, a szabad véleménnyilvánítás és művészi önkifejezés lehetőségét, és nem utolsósorban a terjesztést egyedülálló módon kiszélesítő, az információátadásban eddig elképzelhetetlenül olcsón előállítható elektronikus kiadványról, a diskmag-ról.

Témaválasztásom fő motivációja – személyes érintettségemen kívül – az a felismerés volt, hogy olyan aspektusa ez a poszt-posztmodern, elektronizált emberi kultúrának, ami nagyobb részt ma még feltáratlan, így a legtöbb ember számára ismeretlen és elérhetetlen. A témában és a vizsgálat tárgyában rejlő felhalmozott tudás, tapasztalat és érték több, mint csábító, szinte követeli a tudományos és a művészi figyelmet egyaránt.

Az információs hálózatok, legfőképpen az internet elterjedése, a globális kommunikáció és információ-hozzáférés valósággá válása remek lehetőséget biztosít mind a kutatásra – hiszen ne feledjük, maga a vizsgálat tárgya is e technológia szülötte –, mind a közzétételre.

Mindemellett bemutattam egy a kategóriájában egyedülálló magyar kiadványt, amit első lépésnek szánok egy hosszú úton, melynek végét még magam sem látom, hiszen terjedelme miatt az általam eddig összegyűjtött anyag teljes és aprólékos feldolgozására sem vállalkozhattam dolgozatom keretein belül.

7. Szószedet

Amiga vagy Commodore Amiga. Eredetileg az Amiga Corporation által fejlesztett, majd a *Commodore International* által felvásárolt, piacra dobott (1985) és továbbfejlesztett, a Motorola 680x0 processzorcsalád 16, később 32 bites processzoraira épülő személyi/hobbiszámítógép család. Az első széles körben elterjedt, teljes multimédia kapacitással bíró számítógépek a különböző ~ modellek voltak, a jellemzően Commodore 64-esen induló számítógépes underground és annak része, a demó scene az ~ számítógépeken teljesedett ki és ért kvázi-professzionálissá, de jelentős felhasználói bázist jelentett a videóeffektek előállítására szakosodott, vagy a rendezvényeken látványvezérléssel (mint pl. lámpák vezérlése) foglalkozó iparág is. Operációs rendszere, az AmigaOS (pl. a preemptív multitask révén) az egész számítástechnikai fejlesztői környezetben előremutatónak és a hobbigépek között egyedülállóan kifinomultnak bizonyult. A Commodore csődbemenetelével (1994) a fejlesztés és gyártás – az Escom Amiga Technologiesnek köszönhető rövid újravirágzást követően – lényegében megszűnt, de a demóscene életképesnek mutatkozott (bár erősen csökkent) az elárvult gépcsaládon. Helyét az IBM PC kompatibilis gépek vették át mind a személyi számítógépek terén, mind demóscene platformként.

assembly Alacsony szintű, a processzort közvetlenül használó, a közvetlen gépi kódot ún. mnemonikokkal jelző/helyettesítő, platform vagy processzorspecifikus programnyelv. Közvetlen gépi kódra fordítását az ún. assembler program végzi. Előfordítása (a magasszintű programnyelvekhez képest) nehéz, de az ~ben írt programok futási sebessége messze a leggyorsabb, így a végrehajtás sebességére érzékeny programoknál, programrészleteknél máig használatos, így a demóprogramozók által is előszeretettel használt.

Atari ST a Motorola 680x0 processzorcsalád 16, később 32 bites processzoraira épülő személyi/hobbiszámítógép család, népszerűsége 1985 és 1990 között volt a csúcson. Első, 512 kbyte operatív memóriával rendelkező verzióját 1985-ben dobta piacra az *Atari*. A ~ a Commodore *Amiga* és az *Apple Macintosh* nagy piaci ellenfele volt, bár az előbbinél technikai paraméterekben kevesebbet nyújtott, viszont mindkettőnél jóval olcsóbb volt.

Az ~ operációs rendszere a CP/M alapjaira épülő TOS (The Operating System), erre készült el a Digital Resarch féle GEM alapú *GUI*, ami az első színes grafikus felhasználói interfész volt (ugyan az Apple Macintosh volt az első szélesebb körben elterjedt személyi számítógép, amely menüvezérelt grafikus kezelői felülettel rendelkezett, de ez csupán a beépített monokróm monitor képességeit volt hivatott kihasználni.) Eredetileg a Microsoft kereste meg az Atari Corporation vezetőit, hogy az új gép operációs rendszere legyen a Windows ST-re átírt változata, de a Microsoft fejlesztéséből akkor még vagy két év hátra volt, így az Atarinak más megoldás után kellett néznie. Egy másik lehetőséget nyújtott a Digital Research Inc.: ez a cég egy CP/M alapú GUI, akkor még Crystal néven futó kezelői felület kifejlesztésén dolgozott, ebből lett aztán a GEM (Graphical Environment Manager), ami aztán alkalmazásra került az ~n is. Még egy lehetőségként felmerült, hogy az ~ tervezői saját operációs rendszert fejlesszenek, de ez túl sok kockázatot jelentett volna az igen feszített tempóban készülő számítógép esetében, végül ezért, és a Digital Research előrehaladott fejlesztése, a GEM miatt született döntés a multiplatform CP/M implementálása mellett.

Az ~ elterjedése – beépített *MIDI* csatlakozóinak köszönhetően – t.k. az amatőr és professzionális zene- és stúdióiparra jellemző, de (főleg az akkori NSZK-ban) jelentős platform volt CAD és DTP alkalmazásoknál, valamint számítógépes underground körökben mint demóplatform is.

Rávilágít a személyi számítógépek hőskorának ipari és üzleti hátterére az ~ története is, ugyanis kifejlesztésének ötlete Jack Tramieltől származik, aki 1984-ben, összekülönbözve a cég elnökével és főrésztvényesével, Irving Goulddal, kilépett a *Commodore*-tól (az Atari nagy üzleti riválisától), és még abban az évben az akkori tulajdonos Warner Communications-től megvette az Atari fogyasztási cikkekért felelős csoportját, ami magában foglalta a cég játékkonzol- és számítógépes részlegét is, így a Commodore

alapítója létrehozta az Atari Corporation-t. Tramielnek tudomása volt az Amiga készül-
téről (ő is tárgyalt az Amiga Inc. megvásárlásáról), ami végül a Commodore tulajdonába
került, és hogy időt nyerjen az ~ megtervezéséhez és piaci bevezetéséhez, beperelte a
Commodore-t, mivel az előző évben az Atarinak is volt szerződése az Amiga Corporati-
on-nel. A jogi csatározás aztán elég időt biztosított az ~ munkálatainak befejezéséhez, és
az Amigával közel azonos idejű piacra dobásához.

BBS Bulletin Board System (l. még *sysop*). Olyan rendszer, amihez egy vagy több
modemmel rendelkező felhasználó telefonvonalon keresztül tud csatlakozni, onnan/oda
adatokat letölteni/feltölteni, üzeneteket hagyni és olvasni.

blitter A blit (a block image transfer rövidített alakja) képzésével alkotott szó, a
Commodore Amiga számítógépcsalád tagjaiban alkalmazott specializált társprocesszort
jelöli. Tk. egy a központi processzorral párhuzamos memóriatranszfer és logikai egység,
ami három működési módban dolgozik: 1) memóriablokkokat mozgat, 2) területeket tölt
fel (pl. képernyőn poligonkitöltés) és 3) vonalat húz. Mindezek lényege, hogy a proces-
szort tehermentesíti ezen feladatok ellátása alól, ezzel jelentősen gyorsítva a multimédia
alkalmazások működését.

bug A programhiba közkeletű elnevezése.

C 1972-ben, eredetileg az UNIX platformra kifejlesztett magas szintű számítógé-
pes programnyelv. Továbbfejlesztett leszármazottaival egyetemben a legelterjedtebb
programozási nyelv, mind operációs rendszerek, mind felhasználói programok fejleszté-
sénél.

C++ magas szintű, de alacsony szintű képességekkel is rendelkező, t.k. objektum-
orientált programozást is támogató számítógépes programnyelv. A *C* programnyelv
többirányúan továbbfejlesztett utódja.

C64 Másik közismert nevén Commodore 64 (a C64 elnevezés eredete a consumer computer with 64 kbytes (kb.: átlagos fogyasztóknak szán számítógép 64 kbyte memóriával), ami az akkori Commodore modellekhez igazodott elnevezésében[Bagnall, Brian: *On the edge: The spectacular rise and fall of Commodore*. Variant Press, Canada, 2005. p.248.]), a *Commodore Business Machines* (CBM) (előbb cégnév, majd a Commodore International kutatási és fejlesztési részlegének neve) által kifejlesztett és gyártott 8 bites processzorral épülő, 64 kbyte memóriával rendelkező számítógépe, a Guinness Rekordok Könyve szerint a világon a legnagyobb darabszámban eladott számítógépmo­dellje. Népszerűségét megjelenésekor jobbra egyedülálló multimédiás képességeinek és kedvező árának köszön­hette, ez a gép – tudása és elterjedtsége miatt – lett a demoscene létrejöt­tének fő oka és platformja.

chart Top-lista, a számítógépes underground specializált tagjainak (mint coder, musician, graphician stb.), vagy kiadvényainak (mint demó, intró, diskmag stb.) népszerűségét és teljesítményét mutató, rendszerint szavazással létrejövő (a könnyűzenei top-listák mintájára létrehozott), kihirdetett sorrend.

chip music Hangszerként egyszerűen generálható hullámformákat használó zenei stílus, rendszerint *MOD* formátumban. Előnye a kis fileméret (egy 8-10 perc hosszúságú ~ filemérete kisebb is lehet, mint 40-50 kbyte).

CLI A Command Line Interface betűszava, vagyis szöveges felhasználói felület, ahol a információkat és az eljárásokat szövegek jelenítik meg a felhasználó számára, ezek az eljárások objektumnevek, parancsszavak és paramétereik billentyűzeten keresztül történő begépelésével érhetőek el. A ~ parancsszavaival és paraméterezéseikkel a számítógépen igen bonyolult eljárásokat lehet végrehajtani relatíve rövid parancssorokkal, ami nagyfokú hatékonyságot jelent, bár mindehhez magas szintű ismeret és jellemzően gyakorlat szükséges. A ~ mint felhasználói felület alternatívája a *GUI*.

clip art Képgyűjtemény, kiadványok illusztrálására használt, rendszerint kategorizált, diskimagek esetén kisméretű grafikák gyűjteménye.

coder Programozó, egy demócsapat fontos tagja, ő az, aki a létrehozandó *demó* programozói munkáját elvégzi. A demóscene történetének elején sokszor a designeri, tervezői munkát is a ~ végezte.

Commodore A Commodore International (West Chester, Pennsylvania) elektronikai cég közkeletű elnevezése. A vállalat kiemelkedő szerepet játszott a 80-as évek házi-számítógépeinek piacán, kutatási-fejlesztési részlege volt a Commodore Business Machines (CBM) (ez volt eredetileg a cég neve a tőzsdére kerülés időpontjában, l. lentebb), a cég fejlesztette ki és gyártotta a Guinness Rekordok Könyve szerint a világon a legnagyobb darabszámban eladott számítógépmodellt, a Commodore 64-est (l. *C64*), valamint gyártotta és továbbfejlesztette a sokáig igen népszerű Commodore *Amiga* számítógépcsaládot. A Commodore International Limited céget 1954-ben Kanadában alapította a Lengyelországban született, a holokausztot túlélő Jack Tramiel (eredeti nevén Idek Tramielski). A ~ eredeti profilja mechanikus írógépek javítása volt, később összeadógépek fejlesztésébe fogott, majd 1962-ben részvénytársasággá alakult Commodore Business Machines (CBM) néven. Az 1965-ös év csődközelbe sodorta Jack Tramiel cégét, ekkor lépett közbe Irving Gould befektető, aki a részvények 17%-ának felvásárlásáért az igazgatói széket kérte. Az ő tanácsára Tramiel Japánba utazott, hogy megismerje a szigetország ipari és üzleti sikerének titkát, az itt szerzett tapasztalatok okán a ~ számológépek tervezésével és értékesítésével belépett az elektronikai piacra – a cég dobta piacra 1969-ben az első amerikai elektronikus zsebszámológépet, a C108-at. Ez a lépés váratlanul nagy üzleti hasznot hozott. [Kovács Attila: *Siker – Hanyatlás – Túlélés. A Commodore 64 múltja és jelene. (Szakdolgozat)*. Berzsenyi Dániel Főiskola, Szombathely, 2004. p.5-6.] A félvezetőgyártóktól való piaci függetlenedés érdekében, Irving Gould további befektetésével a ~ 1976-ban felvásárolta a MOS Technology részvénytársaságot (később Commodore Semiconductor Group (CSG)), ez a mikroelektronikai cég fejlesztette ki az első széles körben elterjedt házi-számítógépek központi egységét adó MOS 6502-es (1975), majd MOS 6510-es mikroprocesszort (1981). Tramiel üzleti filozófiája, a "Computers for the masses, not the classes" (kb.: számítógépeket a tömegeknek, ne a gazdagoknak) fontos szerepet játszott az addigi kínálathoz képest olcsónak számító, otthoni

felhasználásra szánt számítógépek kifejlesztésében és piaci sikerében, az eredetileg írógépekre specializálódott cég immár a személyi számítógépek piacának élén találta magát. A MOS által kifejlesztett és forgalmazott KIM-1 házilag összeszerelhető (kit) készülék volt az alapja a ~ első számítógépének, a Commodore PET-nek (1977, a név a Personal Electronic Transactor rövidítéséből született). A PET 4 vagy 8 kbyte-os memóriával rendelkezett, és egy 1 MHz-es MOS 6502-es processzor volt a központi egysége.

A ~ legsikeresebb, nemegyszer forradalminak számító modelljei a következők voltak:

Commodore PET (1977), 4 vagy 8 kbyte RAM, 1 MHz CPU, beépített monokróm monitor, szalagos egység és BASIC interpreter.

Commodore VIC-20 (1981), az első színes grafikai képességekkel rendelkező számítógép 300\$ alatti áron,

Commodore 64 (1982), máig a világon a legnagyobb darabszámban eladott számítógépmo-
dell, egészen 1994-ig gyártották és forgalmazták. Az eladott darabszám feltételezések szerint valahol 17 és 22 millió között lehet, a Guinness Rekordok Könyve ezt 30 millióra teszi, ami tévesnek tűnik, ebbe valószínűleg beleszámították a C128-as és a VIC-20-as gépek eladási adatait is.

Commodore Amiga 1000

Commodore Amiga 500

Commodore Amiga 2000

Commodore Amiga 3000

Commodore Amiga 1200

Commodore Amiga 4000

Commodore 64 l. *C64*

Commodore Amiga l. *Amiga*

compo A competition (verseny) szó rövidített, torzított alakja, a demó-partik jellegzetes versenye, ahol különböző kategóriákban (demó, zene, grafika stb.) versenyeztek alkotásaikat a résztvevők.

contact Egy *swapper* által fenntartott kapcsolat, célja a megszerzett (legális és/vagy illegális) szoftverek kölcsönös cseréje, vagyis a ~ok egymással cserélnek, swap-pelnek (l. még *swap*, *swapper*)

copper A co-processor rövdített alakja, a Commodore *Amiga* számítógépcs család tagjaiban alkalmazott specializált társprocesszor, fő feladata, hogy a gép képmegjelenítő hardveréhez időzítve hajt végre saját utasítássort, ezáltal számos képi effektus megvalósítását teszi lehetővé.

copy party Számítógépes underground találkozó, ahol a legfrissebb (kalóz)szoftverek cseréje mellett igen fontos helyet kapott a jellegzetesen számítógépes underground multimédiás kiadványok, a *demók* bemutatása és versenyeztetése. A ~ helyét a scene fejlődésével hamarosan átvették a *demo party*-k (bővebben l. ott)

CoV Commodore Világ, 1989 és 1996 között megjelent, a Commodore számítógépek otthoni felhasználóit megcélzó, ezekben a körökben igen népszerű időszak kiadvány, kiadója a ComWare Kft. volt, terjedelme 32 és 48 oldal között változott. A ~ neve 1996-ban PC Ultra lett, ennek utolsó száma 1997-ben jelent meg. Az eredeti ~ különszámaként 4 évkönyvet is publikáltak (1991,1992, 1993, 1994-1995), mindegyiket kb. 200 oldal terjedelemben. Ezek a ~ évkönyvek leginkább játékleírásokat tartalmaztak. Mind ezen kívül gyűjteményes kiadványként megjelent az első 39 szám levelezési rovata (CoVboy Világ) és a lapot egy időben illusztráló Kis Gettó fantázianevű amatőr grafikus lapban megjelent munkáit összegyűjtő könyv (Gettó Világ).

crack Törés, pontosabban egy számítógépes program feltörése, azaz a másolásvédelem kiiktatásánál folyamata, vagy maga a feltört program.

cracker 1. Rendszerint számítógépes programok feltörésével, azaz a másolásvédelem kiiktatásával foglalkozó, az illegális számítógépes undergroundhoz tartozó ember, több hasonló foglalkozást űző egyén nemegyszer *cracker group*-okba tömörül.

2. A kifejezés a hacker-kultúra válasza arra, hogy a sajtó minden illegális számítógépes tevékenységet végrehajtó embert hackernek titulált, az új kifejezés célja az, hogy a káros vagy destruktív ilyen tevékenységet elkülönítse a hacker-közösség önmagát a hacker-erkölcshöz tartó nagy részétől (vagyis egy hacker azért próbál belépni különböző számítógépes rendszerekbe, hogy annak biztonsági hiányosságait kikutassa, de ezt a tudást aztán saját célra nem használja ki). (l. még *cracker*)

cracker group Számítógépes programok feltörésével, azaz a másolásvédelem kiiktatásával foglalkozó, az illegális számítógépes undergroundhoz tartozó csapat.

cracktro Feltört, a másolásvédelemtől *cracker*(ek) által megszabadított programot bevezető, jellemzően a programot feltörőket hirdető *intró*.

demo Számítógépen létrehozott, az alkotáshoz rendszerint kifinomult és specializált tudást megkívánó multimédia alkotás, jellemzően nonprofit céllal. Az alkotás és megjelenítés jellemző környezete a számítógépes underground, létrehozói rendszerint belső munkamegosztásra épülő csoportokat alkotnak (l. még *demo group* és *demo scene*).

demo group Demók (l. még *demo* és *demo scene*) létrehozására létrejött számítógépes underground csapat.

demo party Demók bemutatására és versenyére szervezett számítógépes underground találkozó (l. még *demo scene*).

demo scene a számítógépes underground legális része, a résztvevők legfőbb tevékenysége az, hogy speciális számítógépes multimédia termékeket, úgynevezett demókat hoznak létre, tagjai rendszerint csoportokba tömörülnek, amelyekben igen nagyfokú a munkamegosztás és a szervezettség, a ~ fontos ismérve, hogy teljesen nonprofit, a legfőbb mozzgóelemei az alkotás és önkifejezés vágya, valamint a számítógépes undergroundban ezáltal megszerezhető hírnév

dentro 1. Egy *demó* előzetesének szánt rövidebb alkotás.

2. Átmenet a demó és az intró között, több, mint intró, mert nem egy adott szoftver elején jelenik meg, de nem tartalmaz annyi effektet vagy egymást követő részeket, mint egy nagyobb lélegzetvételű demó. A helyét átvette az önmagában álló intró, mint a demók egy speciális formája (pl. partikon rendezett versenyeken).

designer Tervező, grafikus, aki egy demócsapatban egy elkészítendő produkció külső megjelenéséért, az összhatásért felel.

diskmag Számítógépes lemezen, diszken terjesztett és futtatható újság, magazin, a számítógépes underground jellegzetes kiadványa, *scenerek* készítik *scenerek* részére, egyik ismérve, hogy nonprofit módon szabadon terjeszthető és előállítóinak munkája önkéntes. A ~ e dolgozat központi témája.

elite Magasz szintű, erősen specializált tudással bíró tagja a scenének, mint pl. a coder, a graphician, a cracker stb., de az elite státusszal jellemezhetőek az ismertebbés sikeresebb swapperek, traderek is, a fő ismérv itt az alkotásra való képesség, legyen szó multimédia produktumok létrehozásáról vagy kapcsolati háló építéséről, szervezői munkáról.

fanzin A **fan** (rajongó) és a **magazine** (folyóirat) angol szavak összevonásával létrejött kifejezés, ami olyan nonprofit (rendszerint időszaki vagy sorozat)kiadványt takar, aminek létrehozói pl. sajátos, közös érdeklődési kör alapján szerveződnek csoportba, melynek egyik fő célja a ~ létrehozása. Az underground időszaki kiadványok egyik szinonimája.

filemag 1. A *diskmag* speciális formája, ahol a kiadvány általában nem foglal el egy (vagy több) egész lemezt, hanem egy (a diskmagek egy vagy több lemezes terjedelménél sokszor kisebb) fájlban található, így akár több ~ is felmásolható egy lemezre.

2. A *diskmag* olyan technikai megjelenési formája, ahol az alkotórészek nem külön fájlként vannak a hordozón (legtöbbször a lemezen), hanem az egész kiadványt egyetlen (rendszerint önállóan futtatható) fájlként készítik el.

flame war Jellemzően hálózati közösségekben, hírcsoportokban, vagy a legális és illegális számítógépes underground tagjai, szervezett csoportjai között időnként fellángoló vita, harc, üzenetháború. Az elektronikus kommunikációnak vannak olyan sajátos jellemzői, amelyek segítik a ~ létrejöttét: a szöveges üzenetek mellőzik a mimikát és a beszéd közbeni intonációt, ami egy adott üzenet hangulatát, célját sokszor segít finomítani, ezáltal a szöveges elektronikus kommunikáció sokkal inkább teret ad a félreértelmezésnek. Az ilyen üzenetek jellemzője még az időbeni késés, azaz a beszédre épülő kommunikációnál jóval lassabb válasz lehetősége. Ez a két jellemző pozitív visszacsatolási hurok létrejöttét eredményezheti, ezáltal az ilyen kommunikáció érzelmi intenzitása igen gyorsan igen magasra emelkedhet – a félreértett üzenetekből eredő válaszreakciók gyors eskalációra hajlamosak, ezzel megteremtve a ~ kifejezéssel leírt állapotot.

~hoz vezethet az is, amikor az elektronikus szöveges kommunikáció résztvevői eltérő mentális modellt alkalmaznak („a szöveg értelemszerkezete a szöveg létrehozása és megértése folyamatában, annak befejeződésével jön létre a beszélőben vagy hallgatóban mint mentális modell” [Tolcsvai Nagy Gábor: A kognitív nyelvészet elméleti hozadéka a szövegtan számára. Magyar Nyelvőr 2000. október–december]), vagyis elbeszélnek egymás mellett, valójában eltérő dolgokról beszélnek.

fun-group Olyan szervezett csoport a demóscenén, aminek tagjai (legalábbis az adott ~ keretein belül) nem akarnak komolyan számító scene produkciót létrehozni, ehelyett valamilyen szokatlan, leginkább humoros megnyilvánulás a fő céljuk, nemegyszer görbe tükröt tartva a scene tagjai elé.

gfx Grafix, graphix, graphics, (rendszerint számítógépes) grafika.

gfx-man l. *graphician*

graphician Grafikus, aki a *demoscenén* előállított produktumok grafikai elemeit (logók, betűtípusok, képek, esetleg animációk stb.) tervezi és alkotja meg. Egy hatékony és jól szervezett demo group tagjai között szerepel a ~ is.

graphist l. *graphician*

GUI A Graphical User Interface betűszava, a számítógépek kezelését megkönnyítő grafikus felhasználói felület, ahol a információkat és az eljárásokat a szövegelemek mellett grafikus elemek is megjelenítik a felhasználó számára. Jellemzően ezek az eljárások a grafikai elemek közvetlen manipulálásával érhetőek el, akár a billentyűzet érintése nélkül is, mutatóeszközök, pl. az egér használatával. Az *Apple Macintosh* volt az első szélesebb körben elterjedt személyi számítógép, amely menüvezérelt grafikus kezelői felülettel rendelkezett, ez azóta kvázi szabvánnyá vált a tömegpiaci informatikában. A személyi számítógépeken ma legelterjedtebb operációs rendszerek, a Microsoft Windows inkarnációi is GUI-val rendelkeznek, ami részben magyarázza népszerűségüket. A ~ alternatívája a *CLI*, a legtöbb ~val rendelkező operációs rendszer tartalmaz CLI vezérlési módot is.

hacker Informatikai rendszerek biztonsági hibáit a rendszerbe való bejutásra kihasználó személy. A média világában a ~t gyakran összekeverik a *crackerrel*.

intro Az introduction (bemutató, bemutatkozás) angol szó rövidített alakja. A scene nyelvhasználatában olyan specializált programot jelent, ami egy-egy sceneproduktum (korábban jellemzően feltört játékszoftver) indításakor legelőször a felhasználó elé kerül a képernyőn (l. *cracktro*). Egy-egy ilyen intróban a programot feltörő *crackerek* helyezték el névjegyüket és személyes üzeneteiket, amelyek a legtöbbször más crackereknek szóló üdvözlések voltak. Később a *demók* mellett önálló alkotói formává lett, és a scene *partikon* külön kategóriákban versenyeznek mind a mai napig az ~k.

lamer Szerencsétlen, szánalmas, vagy annak nevezett, tartott, komoly specializált tudást felmutatni nem tudó számítógéphasználó a scene sajátos nyelvezetében. A scene

tagjainak öndefiníciójában fontos megkülönböztetést jelző kifejezés (gyk. és egyszerűsítve a nem scene-tagok a lamerek), ellentéte az *elite*.

loader Egy program (pl demó vagy játékszoftver) betöltéséért felelős kódrészlet, ami legelőször, az operációs rendszer rutinjait használva töltődik be a rendszerbe, majd az operációs rendszertől átveszi a további adatbetöltés irányítását. A ~ alkalmazásának oka a lemez tartalmának egyszerű felhasználók elől való elrejtése és/vagy a lemezműveletek felgyorsítása.

mag Magazin, a nyomtatott, fénymásolt, vagy diskmag kiadványok rövid elnevezése.

mail-trader A *swapperek* speciális alcsoportja, olyan személy, aki jellemzően postai küldeményekben, levelekben küldött floppy lemezeken keresztül tartotta a kapcsolatot *contact*jaival (bár a küldött lemezeket a sokszor papírra írt hagyományos levél is kísérte). Mára, az internet elterjedésének köszönhetően lényegében eltűntek a ~ek a scénéről.

MIDI Feloldása: Musical Instrument Digital Interface. A zeneiparban standardnak számító valósidejű kommunikációs protokoll elektronikus hangszerek és hangrendszerek összekötésére. A személyi számítógépek közül legelőször az Atari ST tartalmazott beépített MIDI csatlakozót, így a zeneiparban sokáig kvázi-standardnak számított stúdió- és hangszervezérlés terén.

MOD A module szó rövid alakja. A module számítógépes zeneformátumot jelöl, a *tracker* szeneszerző szoftverek egyik jellegzetes (és legkorábbi) fájlformátuma. A ~-fájl jellemző kiterjesztései: .mod, .it, .xm, .s3m. A ~ formátum előnyei a lejátszás platformfüggetlenége, a kis méret (l. *chip-music*)

modem MODulátor-DEModulátor, számítógépek telefonvonalon való kapcsolódását és kommunikációját lehetővé tevő eszköz.

modem-trader A *swapperek* speciális alcsoportja, olyan személy, aki jellemzően modemen keresztül tartja a kapcsolatot *contactjaival*. Mára, az internet elterjedésének köszönhetően lényegében eltűntek a ~ek a scenéről.

modem-group BBS-(eke)t üzemeltető (sokszor swapper) csoport.

modem-scene BBS-eket üzemeltető számítógépes (underground) közösség.

music disc Számítógépes zenegyűjtemény, zenékre épülő kiadvány (mint pl. egy album), a demó egy speciális formája.

musician Zenész, a scene demócsapatokban zeneírásra specializálódott személy.

OS Operating System, egy számítógép használatát lehetővé tevő operációs rendszer

paperart papírra készülő grafika, design (pl. demókat tartalmazó lemezek borítói)

paper artist olyan grafikus, aki nem számítógépen, hanem papíron készíti alkotásait (a demóscenén pl. lemezborítókat, matricákat)

ray-tracer ún. sugárkövetéses eljárással és modellezéssel valóság-hű képet előállító szoftver vagy az ezt (rendszeresen) használó (demócsapatoknál erre specializálódó) személy

real time valós idejű, tehát nem előre letárolt folyamat (pl. animáció a demóknál), megjelenítése nagyobb számítási kapacitást, így korlátozott képességű számítógépeknél kifinomultabb programozást igényel

release kiadás, megjelentetés (pl. új demó, crack stb. scenén történő megjelentetése)

rip A scenén használt értelmében jellemzően zenék vagy grafikák programból való kiszedése, kilopása (l. még *ripper*).

ripper Olyan személy vagy specializált szoftver, aki/ami programokból (jellemzően) zenét vagy grafikát szed, lop ki, azaz a szoftver futtatása nélkül is hallgathatóvá, megtekinthetővé, másolhatóvá teszi azt.

scene A számítógépes underground rövid és általános elnevezése. A ~t kezdetben az illegális tevékenység jellemezte, idővel azonban több részre vált, mint pl. illegális, pl. cracker ~, hacker ~, és legális, pl. demó~.

scene group a számítógépes undergroundban, a scenén működő csoport

scener A számítógépes underground, a scene tagja.

scroll/scroller Intróknál és demóknál megtalálható jellegzetes futó szöveg.

siteop Feloldása: site operator, weboldalt üzemeltető személy.

snail-mail Postai levél, a *swapper*ek egyik kommunikációs csatornája.

spreader A *swapper* újabb keletű elnevezése.

sprite A számítógépes grafikában kétdimenziós, előre letárolt (álló vagy animált) grafikai elemet jelöl, amelynek egyes elemei lehetnek átlátszóak is. A ~ eredeti megalkotásának célja akár egymásra épülő ~ rétegekből álló kétdimenziós grafikai elemek gyors létrehozása és a jellemzően statikus háttérgrafikától való független mozgatása volt videojátékok fejlesztésénél, ezeket a műveleteket kezdetben speciális hardver végezte el.

A második generációs otthoni számítógépek hardverfunkciói között megjelent a ~kezelés is, ami sokban megkönnyítette grafikus- vagy játékprogramok fejlesztését, így nagyban hozzájárulva ezen gépek népszerűségéhez és elterjedéséhez.

sticker Matrica, a szélesebb körű és a számítógépes underground berkein belül népszerű művészeti, önkifejezési forma. A ~t rendszerint igényesen megtervezik, ki nyomtatják, esetleg kézzel sokszorosítják, majd sok lehetőleg minél több helyen felragasztják (a ~ egy igen jellegzetes előfordulási helye pl. egy undergroundnak számítószórákozóhely wc-je), közeli rokonságban van a *graffitivel*.

stuff Szó szerint: anyag, nyersanyag (angol). A scenén (legális és illegális) szoftvert jelent, az igazán friss, még kevesek számára hozzáférhető anyagot nevezik hot stuffnak.

swap Csere. A scenén szoftverek, programok cserélését jelenti (l. még *swapper*).

swapper Olyan személy, aki kapcsolatain (l. *contact*) keresztül (legális és/vagy illegális) szoftvert terjeszt, cserél. A legális és illegális scene jellegzetes résztvevője. Egy csapatban a ~ szerepe a csapat által elkészített szoftverek (demók, crackek stb.) terítése a scenén.

swapper group Leginkább (legális és/vagy illegális) szoftverek cseréjével foglalkozó csapat, a legális és az illegális scenén is megtalálhatóak

sysop System Operator, egy *BBS* üzemeltetője.

trackmo A hosszabb demók egy fejlettebb fajtája, amely az éppen bemutatott részek, effektek idején, azok megszakítása nélkül már folyamatosan tölti a soron következő részt, effektet.

tracker 1. Jellegzetes zeneíró szekvenszer-szoftver, amelyben a hangsávok (trackek) külön és szekvenciálisan programozhatóak, a hangszereket rendszerint digitalizált hangminták alkotják. Első verziói a Commodore *Amiga* számítógépeken jelentek meg, aztán népszerűségük miatt más, újabb (sőt, régebbi) gépeken is elterjedtek. A ~ek első jellemző fájlformátuma a *MOD*. Tipikusan tracker-felépítésű szoftverek mind a mai napig léteznek jelenleg elterjedt operációs rendszereken is, és ezeket igen sokan használják mind a mai napig. A ~ek jellemző képviselői: SoundTracker (Amiga), ProTracker (Amiga), ScreamTracker (PC), FastTracker (PC).

2. ~ zeneíró szoftvert használó *musician*.

trackload Az adatok betöltéséhez nem az operációs rendszer lemezrutinjait használó, annál általában gyorsabb adatbetöltést eredményező szoftver, jellemzően demó vagy játék.

trade Üzlet, kereskedelem (angol), a scene esetében a scenén belüli terjesztésre szánt legális és illegális szoftverek nonprofit cseréjét jelenti.

trader A *swapper* újabb keletű elnevezése.

8. Irodalomjegyzék

OFFLINE FORRÁSOK

Kéki Béla: *Az írás története*. Gondolat. Budapest. 1971. 159 p.

Láng Attila D.: *Íráskalauz*. Országos Széchényi Könyvtár. Magyar Elektronikus Könyvtár. 2001. <http://mek.oszk.hu/03100/03195>

Tószegi Zsuzsanna: *Dokumentumok, információhordozók*. in Horváth Tibor – Papp István (szerk.): *Könyvtárosok kézikönyve, I. kötet*. Osiris, Budapest, 1999. 286 p.

Az olvasás jövőjéről megkérdeztük: Horváth Tibor ny. igazgatót, Bagdy Emőke pszichológust, tanszékvezető egyetemi tanárt. in *Könyv és nevelés 2001/3*. Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum. Budapest. 2001.

Tószegi Zsuzsanna: *A képi információ*. Az Országos Széchényi Könyvtár füzetek 6. Országos Széchényi Könyvtár, Budapest, 1994. 86 p.

Fülöp Géza: *Ember és információ*. Múzsák. Budapest. 1985. 148 p.

Fülöp Géza: *Az információ*. ELTE Könyvtártudományi – Informatikai Tanszék, Budapest, 1996. 236 p.

Varga Balázs: *Informatikai bűncselekmények*. www.jogiforum.hu, 2003. december 19. 108 p.

Borzyskowski, George: *The Hacker Demo Scene and Its Cultural Artefacts*. Cybermind Conference Paper, Perth, 1996. November. 23 p.

Polgár Tamás: *Freax: The brief history of the computer demoscene. Vol. 1*. CSW Verlag, Winnenden, 2005. 224 p.

Kovács Attila: *Siker – Hanyatlás – Túlélés. A Commodore 64 múltja és jelene. (Szakdolgozat)*. Berzsenyi Dániel Főiskola, Szombathely, 2004. 157 p.

Dreyfus, Suelette: *Underground: tales of hacking, madness, and obsession on the electronic frontier*. Mandarin, Kew, Australia, 1997. 475 p.

Bagnall, Brian: *On the edge: The spectacular rise and fall of Commodore*. Variant Press, Canada, 2005. 548 p.

Hart, Michael S.: *A Brief History of the Internet*. Project Gutenberg, 1995. 35 p.

Raymond, Eric S. (szerk.): *The New Hacker's Dictionary*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1996. 547 p.

Homoki Péter – CoVboy: *Commodore Világ Évkönyv '92*. Com-Ware Kft., Budapest, 1992. 206 p.

Jones, Steve (szerk.): *Encyclopedia of New Media: An Essential Reference to Communication and Technology*. Sage Publications, Thousand Oaks, California, 2002. 544 p.

Vajna Tamás: *Tragacsderbi: Földalatti programozók találkozója*. Heti Világgazdaság (HVG). 2000. 31. szám 69-71. p.

Shor, Shirley és Eyal, Aviv: *Demoing: An emerging art form or just another digital craft?* Intelligent Agent. 4. 1. 2004. 1-4. p.

Huuskonen, Juha: *The Art of Defining Software Culture: The Benevolent Dictators of Read_me Festival*. FRAMEWORK: The Finnish Art Review. 2004. 2.

CRM/Absolute!: *Chart?*. Sledge Hammer magyar kiadás 10. szám. 1993 január.

Jean: *Cryptoburners-Dexion-Fairlight-Violence party report*. Sledge Hammer 6. szám. 1991 október.

ADT/Soc.Brigade: *Prologue*. Sledge Hammer 6. szám. 1991 október.

Ben/Soc.Brigade: *Na mi újság, Wagner úr?*. Sledge Hammer 6. szám. 1991 október.

Ben/Soc.Brigade: *Post Office*. Sledge Hammer 8. szám. 1992 június.

Ben/Absolute!: *Prologue*. Sledge Hammer 9. szám. 1992 október

Ben/Absolute!: *News*. Sledge Hammer 9. szám, 1992 október

Ben/Absolute! és Fester/Absolute!: *Az Absolute! története*. Sledge Hammer 9. szám. 1992 október

Ben/Absolute!: *Hungarian Scene Report*. Sledge Hammer angol kiadás 10. szám. 1992 december.

Fester/Absolute!: *Hungarian Papermags*. Sledge Hammer angol kiadás 10. szám. 1992 december.

Flex/Frame 18: *Prologue*. Sledge Hammer magyar kiadás 14. szám. 1996 április.

The Ripper: *Editorial*. Generation 24. szám. 1997 április

ON-LINE FORRÁSOK

Chronology of Personal Computers

<http://www.islandnet.com/~kpolsson/comphist/>

Chronology of the Commodore 64 Computer

<http://www.islandnet.com/~kpolsson/c64hist/index.htm>

Total share: 30 years of personal computer market share figures

<http://arstechnica.com/articles/culture/total-share.ars/1>

Planet Irata: Atari 16-bit Computers

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/3015/16bit.html>

Information Technology Industry TimeLine (1975-1994)

<http://www.feb->

[patrimoine.com/histoire/english/information_technology/information_technology_4.htm](http://www.feb-patrimoine.com/histoire/english/information_technology/information_technology_4.htm)

Home computing, a Wikipedia angol szócikke

http://en.wikipedia.org/wiki/Home_computing

A Commodore története I.

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/archivum/internet_doc/c_tortenete/part1.htm

A Commodore története II.

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/archivum/internet_doc/c_tortenete/part2.htm

A Commodore története III.

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/archivum/internet_doc/c_tortenete/part3.htm

The Commodore 64: Machine of Destiny

http://www.commodore.ca/products/c64/commodore_64.htm

Commodore 64, a Wikipedia magyar szócikke

http://hu.wikipedia.org/wiki/Commodore_64

Commodore 64, a Wikipedia angol szócikke

http://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_64

Amiga History Guide

<http://www.amigahistory.co.uk/amigahistory.html>

Amigatörténelem

<http://lka.hu/cikk.php?sorszam=91>

Commodore Amiga, a Wikipedia angol szócikke

http://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_Amiga

History of the Internet, a Wikipedia angol szócikke

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Internet

Békesi László: Globalizáció: áldás vagy átok? I.

http://www.magyarhirlap.hu/Archivum_cikk.php?cikk=43110&archiv=1&next=310

BBS: The Documentary

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

The effect of technology on the scene

http://www.acheron.org/articles/index.cfm?fuseaction=dsp_article&article=20000525233346T

History of the underground scene

[http://wiki.sixteencolors.net/index.php?title=History_of_the_underground_scene_\(1998\)](http://wiki.sixteencolors.net/index.php?title=History_of_the_underground_scene_(1998))

History of the Scene: The beginnings of the IBM-PC Underground

<http://www.textfiles.com/artscene/information/history.html>

Demo or Die!

<http://www.wired.com/wired/archive/3.07/democoders.html>

Hacking the Material World

<http://www.wired.com/wired/archive/1.03/tunnelers.html>

8-Bit Punk

<http://www.wired.com/wired/archive/11.11/mclaren.html>

Hacker/Pirate Interaction in the Computer Underground

<http://www.swiss.ai.mit.edu/6.805/student-papers/fall95-papers/lin-pirate.html>

Why do we maintain the *Illegal* archives?

<http://www.textfiles.com/magazines/ILLEGAL/readme>

Commodore 64 demos, a Wikipedia angol szócikke

http://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_64_demos

Computer art scene, a Wikipedia angol szócikke

http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art_scene

Demoscene, a Wikipedia magyar szócikke

<http://hu.wikipedia.org/wiki/Demoscene>

Demoscene, a Wikipedia angol szócikke

<http://en.wikipedia.org/wiki/Demoscene>

Hacker Kulture – Demo-Scene

<http://www.dvara.net/HK/demoscene.asp>

Demos Explained; What are Demos? What is a Demo?

<http://www.scheib.net/play/demos/what/index.html>

Mysteries of the Scene(s)!

<http://www.scenet.de/articles/mysteries.htm>

Facts about the "Computer Scene"

<http://www.idf.net/gods/facts.html>

Introduction to the Demoscene

<http://www.hugi.scene.org/abstract05.php?page=intro>

Mi az a demoscene?

<http://www.demoscene.hu/news/as.php?q=275>

Mi az a release?

<http://www.demoscene.hu/news/as.php?q=274>

Mi az a parti?

<http://www.demoscene.hu/news/as.php?q=276>

How to become an "artistic" demogroup

<http://www.dvara.net/HK/spinningkidsart.asp>

PC Demoscene Quotes List

<http://www.oldskool.org/demos/misc/demoquot.txt>

Scene Groups Ethics

<http://www.scenet.de/articles/scenegroupsethics.htm>

Restriction & Ethics

<http://www.dvara.net/HK/demoethics.asp>

Disk magazine, a Wikipedia angol szócikke

http://en.wikipedia.org/wiki/Disk_magazine

Grapevine (disk magazine), a Wikipedia angol szócikke

[http://en.wikipedia.org/wiki/Grapevine_\(disk_magazine\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Grapevine_(disk_magazine))

Tudás papír nélkül – Demoscene 2005

[http://euroastra.hu/cgi-](http://euroastra.hu/cgi-bin/index.cgi?page=showart&sid=GZGFYBOVMEGEQKQZ&id=5848)

[bin/index.cgi?page=showart&sid=GZGFYBOVMEGEQKQZ&id=5848](http://euroastra.hu/cgi-bin/index.cgi?page=showart&sid=GZGFYBOVMEGEQKQZ&id=5848)

C64 művészete felsőfokon – Interjú Szemeti Mihályal (Leon)

<http://www.machines.hu/cgi-bin/machines/new/cikk.cgi?cikk=50>

Interview with Joost Honig (Honey of 1001 Crew)

<http://www.c64hq.com/interviews/honig.html>

The Philosophy of Hugi

<http://www.hugi.scene.org/abstract05.php?page=philo>

The History of Scoopex

<http://www.dvara.net/HK/SCOOPEX.asp>

Diskmags – The Demo Scene’s Mouthpiece

<http://www.dvara.net/HK/diskmags.asp>

The Scenery Project

<http://www.exotica.org.uk/info/scenery/>

Scenery – Menace’s Demoscene Research Projects

<http://menace.spaceballs.no/scenery.html>

Computer Demos – The Story So Far

<http://www.mlab.uiah.fi/~eye/demos/index.html>

PC Demoscene FAQ

<http://tomaes.32x.de/text/faq.php>

The Commodore 64 Scene Database

<http://noname.c64.org/csdb/>

Amiga ScenZines for PC-Readers

<http://www.diskmag.de/generation/gen27/text052.htm>

Cracker Journal Archive

<http://cj.undergrund.net/index.php?content=cjd>

Eurochart / FAQ

http://www.eurochart.dk/info_faq.php

Commie Inside. 1. évf. 1. sz. (1997) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_01_edited2_pdf.zip

Commie Inside. 2. évf. 1. sz. (1998) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_02_pdf.zip

Commie Inside. 3. évf. 1. sz. (1999) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_03_pdf.zip

Commie Inside. 4. évf. 1. sz. (2000) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_04_pdf.zip

Commie Inside. 4. évf. 2. sz. (2000) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_05_pdf.zip

Commie Inside. 4. évf. 3. sz. (2000) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_06_v2-0_pdf.zip

Commie Inside. 5. évf. 1. sz. (2001) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_07_pdf.zip

Commie Inside. 6. évf. 1. sz. (2002) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_08_v2-0_pdf.zip

Commie Inside. 7. évf. 1. sz. (2003) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_09_v2-0_pdf.zip

Commie Inside. 7. évf. 2. sz. (2003) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_09-5_pdf.zip

Commie Inside. 8. évf. 1. sz. (2004) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_10_pdf.zip

Commie Inside. 8. évf. 2. sz. (2004) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_11_pdf.zip

Commie Inside. 9. évf. 1. sz. (2005) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_12_pdf.zip

Commie Inside. 10. évf. 1. sz. (2006) Ajka: Singular Crew

http://c64.rulez.org/commodoreworld/magyar/ci/filecounter.php?fname=commie_inside_13_pdf.zip

KUBIKA online mag 1. szám

<http://kubika.dk/mag/issue.php?issueId=1>

REQUIE. SpaceHawks' WorldNews 20

<http://snews.vim.hu/pages/200101/requiem.htm>

Claus D. Volko (Adok/Hugi) cikkei a scenéről

http://www.students.meduniwien.ac.at/~n0102122/index_articles1.htm

In Focus: Mop of Essence

<http://www.cfxweb.net/modules.php?name=News&file=article&sid=627>

10 Golden Rules for Making a Diskmag

<http://www.scenet.de/articles/10golden.htm>

Diskmag Tripping

<http://www.cfxweb.net/modules.php?name=News&file=article&sid=580>

Editor – A New Mag

http://www.scenet.de/articles/editor_newmag.htm

Editors are hungry

<http://www.scenet.de/articles/hungry.htm>

Everybody's a writer!!!

<http://www.scenet.de/articles/everybodys.htm>

Disk-magazine scene: Unite or Die

<http://kubika.dk/mag/article.php?articleId=26>

Future of Diskmags

<http://www.cfxweb.net/modules.php?name=News&file=article&sid=587>

A megadott honlapok a szakdolgozat írásához szükséges információi meglétének utolsó ellenőrzése egységesen: 2006. október 20.

9. Köszönetnyilvánítás

Külön köszönet illeti Ern0-t a segítségéért és türelméért. Köszönet még ADT-nek és az Absolute! teljes csapatának, családomnak, Fanninak, Mirinek, BFF-nek, és mindazoknak, akik elviseltek a dolgozat írása idején, valamint a Commodore-nak a C64-es és az Amiga számítógépek megalkotásáért.

Köszönet a nyílt forráskódú közösségnek az OpenOffice.org fejlesztéséért (<http://www.openoffice.org/>) és honosításáért (<http://hu.openoffice.org/>), mert ez a szakdolgozat az OpenOffice.org irodai programcsomag felhasználásával készült.